

# El sentido de lo cuestionable: Comprensión y como-sí en la hermenéutica gadameriana

Rayda María Guzmán González

**ADVERTIMENT.** La consulta d'aquesta tesi queda condicionada a l'acceptació de les següents condicions d'ús: La difusió d'aquesta tesi per mitjà del servei TDX ([www.tesisenxarxa.net](http://www.tesisenxarxa.net)) ha estat autoritzada pels titulars dels drets de propietat intel·lectual únicament per a usos privats emmarcats en activitats d'investigació i docència. No s'autoritza la seva reproducció amb finalitats de lucre ni la seva difusió i posada a disposició des d'un lloc aliè al servei TDX. No s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant al resum de presentació de la tesi com als seus continguts. En la utilització o cita de parts de la tesi és obligat indicar el nom de la persona autora.

**ADVERTENCIA.** La consulta de esta tesis queda condicionada a la aceptación de las siguientes condiciones de uso: La difusión de esta tesis por medio del servicio TDR ([www.tesisenred.net](http://www.tesisenred.net)) ha sido autorizada por los titulares de los derechos de propiedad intelectual únicamente para usos privados enmarcados en actividades de investigación y docencia. No se autoriza su reproducción con finalidades de lucro ni su difusión y puesta a disposición desde un sitio ajeno al servicio TDR. No se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al resumen de presentación de la tesis como a sus contenidos. En la utilización o cita de partes de la tesis es obligado indicar el nombre de la persona autora.

**WARNING.** On having consulted this thesis you're accepting the following use conditions: Spreading this thesis by the TDX ([www.tesisenxarxa.net](http://www.tesisenxarxa.net)) service has been authorized by the titular of the intellectual property rights only for private uses placed in investigation and teaching activities. Reproduction with lucrative aims is not authorized neither its spreading and availability from a site foreign to the TDX service. Introducing its content in a window or frame foreign to the TDX service is not authorized (framing). This rights affect to the presentation summary of the thesis as well as to its contents. In the using or citation of parts of the thesis it's obliged to indicate the name of the author.

UNIVERSIDAD DE BARCELONA  
FACULTAD DE FILOSOFÍA  
DEPARTAMENTO DE HISTORIA DE LA FILOSOFÍA,  
ESTÉTICA Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA  
Programa de Doctorado: Problemas de Filosofía Contemporánea  
Bienio: 1999-2000

El sentido de lo cuestionable:  
Comprensión y como-sí en la hermenéutica gadameriana

Rayda María Guzmán González

*firma*

Director:  
Manuel Cruz Rodríguez

Barcelona, 2009

*A mi ser-afín*

“No conozco ningún otro modo de tratar con grandes tareas que el *juego*..”  
F. Nietzsche, *Ecce Homo. Por qué soy tan inteligente* §10

“En la infinitud misma indagamos un sentido.”  
H.G. Gadamer *Verdad y Método I*, p.35

“Hay un riesgo implícito en el hecho de zarandear  
el fino tejido sobre el que descansa la imaginación.”  
Lennard Davis, *Resistirse a la novela*. p. 36

## AGRADECIMIENTOS

Hace años que comencé esta investigación por curiosidad, placer, o reto... En medio de este camino he encontrado muchos a quienes debo la consecución de este proyecto.

En primer lugar debo agradecer al CIPOST (Centro de Estudios Postdoctorales de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales), que en la figura del Dr. Agustín Martínez acogió mi idea y me animó a inscribirla como parte de la investigación doctoral en el Doctorado en Ciencias Sociales de la Universidad Central de Venezuela, allí hice mis primeras aproximaciones relacionando este tema con los temas de la posmodernidad. Profesores y compañeros que debatieron conmigo han sido esenciales para continuar y ajustarlo, entre ellos destaco al Dr. Massimo Desiato (quien tuteló mi tesis de maestría sobre Vaihinger y Nietzsche) y a Rafael Hurtado quien fue testigo presente del desarrollo de estas preocupaciones.

A la Universidad de Columbia, que me permitió estar allí dos veranos investigando sobre el tema (1994 y 1995), especialmente al Dr. David Sidorsky quien hizo de amable anfitrión y cuyo curso sobre la mirada fue especialmente inspirador. Sin esta inmersión en una tradición distinta de la continental probablemente habría aparcado el tema.

A la Universidad de Alcalá de Henares y al AECI que en su momento me ofrecieron una beca como profesora investigadora en el año 1996 y que supe aprovechar para recopilar bibliografía y hacer una presentación de mis ideas en el Instituto de Filosofía del Consejo Superior de Investigaciones Científicas del CSIC, respondiendo a una invitación del Dr. José María González García.

Y finalmente a la Universidad de Barcelona y al director de este trabajo, Dr. Manuel Cruz Rodríguez. A la institución por acoger este proyecto dentro de uno de sus programas doctorales y reconocer los créditos aprobados en mi doctorado de origen, al profesor Cruz por creer (y no dejar de hacerlo) que esta investigación merecía la pena.

Pero, los agradecimientos están incompletos si no mencionamos a quienes lidian cotidianamente con el investigador: las bibliotecarias de la biblioteca de la Universidad de Barcelona, Margarita, Judith, Miriam y Gina, que han sido para mí los ángeles de la guarda de los libros y artículos perdidos, si es que esta figura existe.

Por último quiero agradecer al Profesor Miguel Candel con quien he compartido temas relevantes para esta investigación, tanto burocráticos, como teóricos e incluso personales. Miguel ha tenido a bien coger de vez en cuando esa *varita* para darme el toque de “¿y para cuando?”.

Sin embargo, todo agradecimiento por institucional que suene, por correcto que sea, o por la vanidad que insuflan a un trabajo, nunca podrá expresar lo que yo debo a mi esposo Josep, a su paciencia, a su comprensión –y por ser el *otro que lleva la varita*.

## INDICE

### INTRODUCCIÓN

Como si fuesen verdades: lectura y problemas	6
Esquemas espectrales y abstracciones: estrategia y método	24

### PRIMERA PARTE. PARA UNA ARQUEOLOGÍA DE LA HERMENÉUTICA GADAMERIANA.

#### Capítulo

1. Las heredades filosóficas de Gadamer	27
El neocriticismo dentro y fuera de Marburgo	28
El historicismo crítico de Dilthey	38
El 'heidegger' de Gadamer	45
2. Gadamer y la tradición teórica Contemporánea	56
Hermenéutica y posmodernidad: un debate (Gianni Vattimo. Jürgen Habermas, Jacques Derrida.)	58
Lectura y Comprensión de Gadamer hoy. (Gadamer visto por Gadamer)	88
Recepción del pensamiento de Gadamer en España. Ejes de esta lectura	95

### SEGUNDA PARTE. LA ESTRUCTURA LÚDICA DE LA COMPRENSIÓN

#### Capítulo

1. Sobre el Concepto de Juego. Aproximaciones	105
¿Qué es el juego? (Bally, Huizinga, Callois, Fink, Gadamer)	106
Modos del Juego: <i>Paidia</i> y <i>Ludus</i>	125
Ámbitos del juego (Lo serio. Lo libre. Lo simbólico. Lo divino)	129
Las formas lúdicas (Ficción. Mimicry. Transformación)	142
2. El modelo del juego en la hermenéutica filosófica	164
El significado del juego en la obra de Gadamer	165
Juego y Arte.	175
Juego y Lenguaje	180
Juego e Historia	196
Juego y Verdad	216

### TERCERA PARTE: FICCIÓN Y MUNDO HABITABLE.

#### Capítulo

1.	Ficciones y actitudes ficcionales	243
	La Experiencia dialógica de la verdad.	244
	Tipos de ficcionalismo	269
	Diferencias entre Ficcionalismo hermenéutico y metafictionalismo	273
2.	Efectos de verdad de la ficción	285
	Ficción productiva y verdad	288
	<i>Como-si</i> y realidad	296
	Juego y narratividad	306

#### CONCLUSIONES

	La fantasía al servicio de lo cuestionable	315
--	--	-----

#### BIBLIOGRAFÍA

		333
--	--	-----

## INTRODUCCIÓN

*“Pero el hombre mismo tiene una invencible inclinación a dejarse engañar y está como hechizado por la felicidad cuando el rapsoda le narra cuentos épicos como si fuesen verdades, o cuando en una obra de teatro el cómico, haciendo el papel de rey, actúa más regiamente que un rey en la realidad. El intelecto, ese maestro del fingir, se encuentra libre y relevado de su esclavitud habitual tanto tiempo como puede engañar sin causar daño, y en esos momentos celebra sus Saturnales. Jamás es tan exuberante, tan rico, tan soberbio, tan ágil y tan audaz: poseído de placer creador, arroja las metáforas sin orden alguno y remueve los mojones de las abstracciones de tal manera que, por ejemplo, designa el río como el camino en movimiento que lleva al hombre allí donde habitualmente va. Ahora ha arrojado de sí el signo de la servidumbre; mientras que antes se esforzaba con triste solicitud en mostrar el camino y las herramientas a un pobre individuo que ansía la existencia y se lanza, como un siervo, en busca de presa y botín para su señor, ahora se ha convertido en señor y puede borrar de su semblante la expresión de indignancia. Todo lo que él hace ahora conlleva, en comparación con sus acciones anteriores, el fingimiento, lo mismo que las anteriores conllevaban la distorsión. Copia la vida del hombre, pero la toma como una cosa buena y parece darse por satisfecho con ella. Ese enorme entramado y andamiaje de los conceptos al que de por vida se aferra el hombre indigente para salvarse, es solamente un armazón para el intelecto liberado y un juguete para sus más audaces obras de arte y, cuando lo destruye, lo mezcla desordenadamente y lo vuelve a juntar irónicamente, uniendo lo más diverso y separando lo más afín, pone de manifiesto que no necesita de aquellos recursos de la indignancia y que ahora no se guía por conceptos, sino por intuiciones. No existe ningún camino regular que conduzca desde esas intuiciones a la región de los esquemas espectrales, las abstracciones; la palabra no está hecha para ellas, el hombre enmudece al verlas o habla en metáforas rigurosamente prohibidas o mediante concatenaciones conceptuales jamás oídas, para corresponder de un modo creador, aunque sólo sea mediante la destrucción y el escarnio de los antiguos límites conceptuales, a la impresión de la poderosa intuición actual.”<sup>1</sup>*

- **Como si fuesen verdades: lectura y problemas.**

Cuando la filosofía no se ocupa de lo real, se ocupa de lo irreal, cuando no de la verdad será de la mentira, por lo menos eso fue lo que aprendimos en aquellos primeros años en que se batallaba con los textos filosóficos y con los caprichos de sus autores. Nietzsche me enseñó entonces, que no estaba descubriendo ninguna novedad y que ese era el sino del entendimiento. Fue cuando las palabras de “Verdad y Mentira...” calaron profundamente en mí. Me sentí hechizada, aprendí no sólo a dejarme embelesar por las mentiras sino también por las verdades gracias “ese maestro en el arte de fingir”. Fingimiento y distorsión son los productos limitados de la razón, la filosofía cobra entonces para mí el sentido de una tarea menor que ha de conformarse a sus productos pero que ansía un intelecto liberado. Es así cuando cambia el tenor de nuestra tarea y el mundo ya no se divide en verdad o mentira, ni en real o irreal. Sin despreciar el servicio de nuestro mejor

---

<sup>1</sup> Nietzsche, F., *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. Tecnos: Madrid, 2004. p.35-37



aliado me atrevo a pensar 'irónicamente, desordenadamente' y busco el lugar en el que esa inquietud pueda ser mostrada: uno lo diverso y separo lo afín para, finalmente presentar en palabras contraviniendo las advertencias nietzscheanas, una idea.

Esa idea que me ha acompañado es la ficción, sus implicaciones, su naturaleza filosófica. En mi tesis de Maestría <sup>2</sup> concluí con lo siguiente: “ Uno de los resultados que este trabajo pretende alcanzar, es dejar en claro que la ficción tanto para Vaihinger como para Nietzsche es una construcción racional que posibilita una comprensión *amplia* de la realidad y en consecuencia, hermenéutica”. Hoy, doce años después, esa preocupación generó otra pregunta: ¿Es a través de la ficción que se logra una comprensión del tipo hermenéutico? La respuesta es sí, pero, el asunto no es tan sencillo, porque hay que especificar de qué manera acontece.

Como en todas las investigaciones hay un elemento intuitivo al que no se debe renunciar, pues como advertía Gadamer, el investigador productivo es aquel que también se vale de la fantasía como un método más, por que la:

“(…) fantasía es el deber decisivo para el investigador. La fantasía no significa aquí una vaga facultad anímica de imaginar cosas, sino que tiene una función hermenéutica y está al servicio de lo cuestionable, de la capacidad de suscitar cuestiones reales, productivas... algo que sólo suele lograr el que domina todos los métodos de la ciencia.”<sup>3</sup>

Esto plantea dos consecuencias para este trabajo. Por una parte legítima indirectamente el uso de la ficción como producto de la fantasía, lo cual procurará un ritmo en las conexiones de los temas, de los autores y de las lecturas que debe ser tenido como un signo distintivo, y por otra parte esta señal de identidad es absolutamente hermenéutica y se verá en la manera cómo procederé con la lectura atenta y detalladamente, conectándola por sutiles sugerencias que se encuentran entre líneas y que serán debidamente justificadas; en este sentido la lectura de los intérpretes de Gadamer queda relegada a un segundo término porque de no ser así estaría haciendo un trabajo de investigación histórica y no uno hermenéutico como pretendo. Así, la ficción aparece no sólo como tema central de la investigación, sino que ella misma conforma un tipo de aproximación ficcional propio del proceder hermenéutico.

---

<sup>2</sup> Ficción, ilusión y conocimiento: alcances y límites de la teoría ficcional en Nietzsche y Vaihinger.(USB, 1996)

<sup>3</sup> VM, II en “La Universalidad del problema hermenéutico” p.220

Como la ficción misma sostiene a la metodología utilizada, sólo acotaré aquellos puntos en los cuales este proceder se evidencia. En la primera parte he querido hacer una arqueología del pensamiento de Gadamer que no ha sido fácil pese a que se podría argumentar que debido a su actualidad y a la amabilidad del propio autor, la mayoría de las dudas sobre su pensamiento estaban de sobras clarificadas y que quizá la vía convencional habría sugerido hacer una especie de gran resumen sobre todo el material escrito –propio y ajeno– que existe al respecto. De hecho, por motivo de su muerte se rinden muchos homenajes a nivel mundial y era el momento justo para recopilar resúmenes valiosos sobre su obra, su influencia, su filosofía, sus orígenes. Pero, no he querido proceder de este modo por considerar la opción de cumplir con la tarea de una hermeneuta. ¿Qué habría hecho Gadamer mismo si hubiera tenido que dar cuenta de la obra de otro? ¡Pues, lo que hizo con Heidegger! Y fue de ese modo en que me inspiré para esa primera parte. Gadamer va siguiendo temas, recordando experiencias, viajes, anécdotas y sobre todo el aire de los tiempos que era común a ambos. Yo he hecho igual. Me he preguntado por la ficción, y esa pregunta me llevó a la estructura del juego y busqué cómo eso se relacionaba con el pensamiento de Gadamer dentro de una historia de la filosofía. Decidí hacer un poco de hermenéutica histórica, y recordé que alguien lo había hecho antes que yo: hice arqueología al estilo de Foucault, a la base estaba la fuerza de la sospecha no de la crítica, como método la interpretación y como resultado obtendría una ficción con la cual trabajar y ver si acaso ésta podría devenir en hipótesis y posteriormente en verdad.

Por eso, en esa primera parte veremos aparecer una discusión que siempre está sobre el tapete pero a la que se atiende muy poco: ¿hasta qué punto hay en el pensamiento de Gadamer elementos del neocriticismo? Y si hay alguno, ¿es al estilo de Marburgo o al de Baden? Mis investigaciones previas me habían llevado a establecer las diferencias entre uno y otro, por lo que la cuestión no era probar que Gadamer conocía a Vaihinger (Baden) sino establecer cuáles eran los elementos heredados de esta tradición: se trataba de rastrear cómo el ficcionalismo pudo haber influido en su crítica a la verdad. Para ello, tuve que mostrar que las lecturas de un antecesor común a ambos estaban presentes: el Nietzsche de la *Verdad y Mentira*, el de *Zarathustra*, estaba allí. El primero con su carga conceptual, el segundo con su seducción estilística. Vaihinger, era un desconocido en medios de los grandes de la filosofía alemana, me tocaba demostrar que sólo un revés histórico pudo haber borrado su influencia y es por eso que toqué –tal como el mismo Gadamer lo hace–

el argumento de las consecuencias de ambas guerras mundiales: Vaihinger fue una baja de la Primera, pero el haber sido discípulo de Lange le relaciona con el Marburgo en el que se forma el joven Gadamer.<sup>4</sup>

Hecho esto, tuve que hacer una parada obligada en Dilthey siguiendo las sugerencias del reconocido intérprete de Gadamer, Jean Grondin, quien sostiene que Dilthey es el interlocutor privilegiado por Gadamer; esto se debe a dos razones que se muestran en el texto: la primera porque ambos tienen un mismo tipo de relación ambigua con el neokantismo y la segunda, que ambos pretenden recuperar un sentido de la hermenéutica diferente del de la tradición. A partir del comentario de otros especialistas, muestro cómo se da esta relación en el seno mismo de la tradición heurística del pensamiento gadameriano, básicamente abordé la discusión sobre dos temas fundamentales en *Verdad y Método*: el de la verdad en las ciencias comprensivas y el papel de la conciencia histórica en la experiencia humana. Este segundo momento de *mi* arqueología entra de lleno en la importancia de la historia para la hermenéutica y prepara al lector para el tercer momento que es la relación que vincula el pensamiento de Heidegger y Gadamer.

Si, como se ve, había comenzado por una propuesta original de comprensión del pensamiento de Gadamer, es importante mostrar que una cosa es usar la fantasía con tesis ‘productivas’ y otra poder referirse a la tradición para dar cuenta de la productividad de las nuevas tesis. Gadamer como *el urbanizador de la provincia de Heidegger*, se reconoce su alumno, eso trae como consecuencia que la tradición heurística del pensamiento de Gadamer elabore sus antecedentes con relación al pensamiento heideggeriano. Esta continuidad me hizo sospechar. Mis lecturas apuntaban a que la relación entre alumno y maestro no es tan cercana como nos hacen creer algunas interpretaciones y fue así como

---

<sup>4</sup> Cabe recordar las siguientes conexiones con el ambiente académico en el que se formó el Gadamer. Antes de su fallecimiento Hermann Cohen comenzó a colaborar con Lange y póstumamente Cohen publicó algunos de sus escritos. Suele decirse que Lange ha sido el fundador de la neokantiana Escuela de Marburgo (*Marburger Schule*). Fue también maestro de Paul Natorp (1854-1924), quien a su vez dirigió la tesis de Ernst Cassirer (1874-1945), Nicolai Hartmann (1882-1950) y otros estudiantes de Marburgo. Gadamer tuvo como maestro a Hartmann y fue testigo de estas polémicas: “En la escuela de Marburgo se abrió paso la nueva conciencia del tiempo. El entusiasmo forzado con que el riguroso metodólogo de la escuela de Marburgo, Paul Natorp, se lanzó en edad avanzada hacia la inefabilidad mística de lo inconcreto y, además de a Platón y Dostoievski, conjuró a Beethoven y a Rabindranath Tagore, a la tradición mística de Plotino y al maestro Eckhart –hasta a los cuáqueros– causó impresión. (...) A esto se añadió la fría lucidez con que Nicolai Hartmann intentó borrar su propio pasado idealista (...) Cuando yo escribí mi disertación sobre Platón y me doctoré en 1922, demasiado joven, estaba la influencia predominante de Hartmann que se enfrentó al sistematismo idealista de Natorp”. (VM, II p.378) .

me puse a la tarea de buscar cuál era el punto central del encuentro entre ambos pensadores, y cuál había sido el aporte original de un Gadamer que en muchas ocasiones parece ser un mero seguidor de su maestro y cuyo maestro poco o casi nada se reconoce en él. En ese momento de la arqueología sucede algo muy interesante para la lectura del pensamiento de Gadamer: había que encontrar en la hermenéutica de la facticidad el tema central para comprender el pensamiento de ambos autores. Para Gadamer supuso penetrar en el problema del círculo de la comprensión y continuar con el de la actualización de la historia a partir de la estructura del juego; pero lo que no se tiene en cuenta es que el mismo Gadamer tiene que 'reelaborar' el contenido de su influencia heideggeriana en los años 80 que fue cuando salieron a la luz unos apuntes del curso de 1921-22, pues todo lo que éste había referido hasta entonces lo había hecho de memoria. Es entonces cuando escribe *Los Caminos de Heidegger* que usé como referencia directa en esta parte, comparándola con los testimonios escritos por otros intérpretes antes de la aparición de esta obra. Lo que alcanzo en este apartado es a considerar la influencia de Heidegger desde una perspectiva menos magnificada. También logro tender un puente entre Heidegger y el neocriticismo, no sólo por su vinculación con Marburgo sino por su relación con Emil Lask, profesor que conoció a fondo el pragmatismo americano del que algunos autores dicen que se formó bajo la influencia de Vaihinger. Así las cosas, esta parte de la arqueología me dio motivo para seguir pensando en la importancia de la ficción para el pensamiento de Gadamer ya no sólo como un capricho metodológico sino como una consecuencia hermenéutica.

Seguidamente, en esta primera parte he querido relacionar a Gadamer con la tradición filosófica más contemporánea, por lo que consideré interesante recuperar los debates contemporáneos más populares: el que sostuvo con Vattimo, Habermas y con Derrida. Aquí me interesó básicamente utilizar estas discusiones para afinar otros sentidos de la hermenéutica que acaso no quedaron bien explicados en la recepción primera de *Verdad y Método*. Las razones por las que no incluyo otros autores como Apel, Jauss, Betti o Ricoeur es porque de alguna manera se desviaban del punto central que según el mismo Gadamer le conectan con la filosofía contemporánea, a saber: el problema de la verdad. Es por eso que arranco con una breve exposición en la que coloco en una misma fila a todos estos pensadores, es decir, los relaciono con el pensamiento posmoderno al ser éste heredero directo de la filosofía de la sospecha.

Es cierto que mi lectura parte de aceptar una relación entre posmodernidad y hermenéutica, pero sigo con ello algunos planteamientos que vienen de los *Cultural Studies* anglosajones, puesto que en ellos se relacionan las críticas del pensamiento posmoderno a la racionalidad ilustrada: el cuestionamiento de los fundamentos del conocimiento, sus pretensiones universalizantes y totalizadoras, el gusto por las verdades apodícticas y el uso de un cierto racionalismo engañoso, que se pueden vincular con las consecuencias de ciertas posiciones gadamerianas. El pensamiento de Gadamer se pone en relación con las tesis más sugerentes de la filosofía actual y como prueba de ello, los debates sostenidos con estos autores muy vinculados al pensamiento posmoderno. Es evidente que antes de esta presentación propongo desde una óptica muy acotada, qué entiendo por posmodernidad para recuperar un sentido productivo del término, evidentemente no acepto reducirla al famoso *vale todo* ni a las *imposturas intelectuales* tan populares después del caso Sokal.

En cada uno de los debates me detengo en los textos y las referencias, y con cada uno de los autores refiero el resultado de ese intercambio. Vattimo, por ejemplo, ha sido en algún momento conocido como el *gadamer italiano*, aunque a mi gusto no ha hecho sino *debilitar* el pensamiento de su maestro. En primer lugar, el no atenerse a los textos de Heidegger del curso de 1921-22 –como lo hace el mismo Gadamer–, hace que denuncie un reduccionismo en Gadamer entre conciencia estética y conciencia histórica obviando así el problema de la facticidad, cosa que se agrava cuando toda esta discusión se sostiene sobre una sospecha de neokantismo –en un sentido peyorativo– que le conduce a la crítica de la noción de verdad en Gadamer. Sostiene Vattimo que como la verdad tiene un carácter retórico y necesita ser reconocida públicamente, esto la reduce a una especie de consenso que no se sabe cómo sucede; esta crítica hace imposible a la noción misma de experiencia hermenéutica y acaba con la viabilidad del diálogo: pues, ¿cómo sostener una conversación si en lo que se dice domina el elemento retórico, entendido en un aspecto meramente formal y no desde sus consecuencias éticas? En el texto voy escogiendo las respuestas precisas de Gadamer a cada una de las cuestiones planteadas.

Con Habermas el debate fue mucho más largo y quizá un poco más acre, pero sirvió para afinar algunas cuestiones que quizá en *Verdad y Método* no habían quedado del todo claras. Ello me suscitó una serie de preguntas que apuntaban al uso ilustrado de la razón, la existencia de una realidad pre-lingüística y la relación entre ideología, tradición e historia.

La acusación de Habermas es bastante seria pues ve en la filosofía de Gadamer un pensamiento historicista y conservador. Considero que hay que leer muy sesgadamente a Gadamer para llegar a esta afirmación o quizá hay que saltarse la lectura de los escritos posteriores a *Verdad y Método*. Como resultado de este debate, el giro lingüístico tomó dos vías, una la que propone una visión *historicista* relacionada a la facticidad y otra que requiere de ciertos postulados trascendentales para lograr la comprensión, en resumen los pensadores posmodernos simpatizaron más con Gadamer que con Habermas.

El encuentro con Derrida lo refiero desde el final y no desde el principio, escogí entenderlo a partir de unas reflexiones que éste hace en el año 2003 y que recuperan el famoso *debate improbable* como lo calificó Philippe Forget en su momento. Lo que el debate muestra es la disposición de uno de los hablantes al diálogo y la no-disposición del otro. Gadamer se sentía cercano a la Gramatología, entendía los límites del texto y el debate mostró de la manera más práctica que este era el problema. Las acusaciones de Derrida partían de alguna manera de las habermasianas: pero tocaban el asunto del intérprete y el texto y acusaban en el planteamiento de Gadamer la necesidad de una cierta metafísica de la voluntad, que conduciría a una reducción gnoseológica de la interpretación a fin de producir un renovado 'logocentrismo'. El debate acaba con el silencio, pero a efectos de esta investigación recupero al juego como un posible punto común que hará que esta discusión pueda ser leída de manera mucho más fructífera.

Una vez hecha esta relación de Gadamer con el pensamiento de la posmodernidad, a través de los debates sostenidos con los autores a ella ligados sea por oposición o por simpatía quise dar cuenta del *estado de la cuestión* en lo referente a la comprensión de Gadamer hoy y para ello utilicé el siguiente recurso. En primer lugar quise dejar en claro la propuesta de comprensión y autocrítica hecha por el propio Gadamer, es decir la manera en que Gadamer pretendió ser comprendido. Lo interesante es que debido a su longevidad y a su actividad, pudo continuar su obra no sólo en el desarrollo continuo de la temática sino a través de acotaciones y clarificaciones de sus herencias intelectuales más directas. En este apartado también hago referencia a los problemas más importantes de los que trata su obra para poder argumentar una idea que había propuesto desde el principio y hasta el final del trabajo: que la interpretación actual del trabajo de Gadamer todavía está muy sesgada por los temas de la lingüisticidad y de la estética, y que esos grandes temas opacan otros mucho más interesantes para el mismo autor: el método como garante de la verdad, el

problema de la filosofía práctica en la actualidad, la desvinculación entre retórica y ética, la necesidad de cuestionar a la racionalidad positiva y la relación humana con la técnica. También hay un breve esquema de los intereses latentes en su pensamiento y la posición que ocupan.

Finalmente acabo esta primera parte con un ejercicio muy peculiar de hermenéutica. Se trata de la recepción de la obra de Gadamer en España. Para ello dispuse de unos cuantos repertorios bibliográficos y doy cuenta de que uno de los primeros en abonar el terreno para la comprensión de este autor en España fue Ortega y Gasset, a partir de allí hago una enumeración de algunos datos curiosos y nombres reconocidos en nuestra tradición académica. Al final hago uso de algunos recursos electrónicos, entre ellos el banco de datos del CSIC, para, a través de los listados de artículos escritos sobre Gadamer desde el año 1980 hasta el 2009, hacer una especie de evaluación de los temas e incluso muestro el aumento de la recepción del pensamiento gadameriano y me atrevo con un análisis prospectivo.

Hecho todo lo anterior, cierro esta primera parte con un *Ejes de esta lectura* en el cual dejo muy claro cuáles son mis puntos de partida para la interpretación propuesta que considera como básicos al ficcionalismo y la hermenéutica. De allí que los autores escogidos como apoyo sean Nietzsche y Vaihinger, y uso al neocriticismo como suelo común para vincularlos, eso me lleva –como ya lo he dicho– a la *problematización* de la verdad. Este asunto es resuelto por Gadamer a través de lo que él llama ‘experiencia de verdad’ que tiene que ver con el estatus filosófico de la ficción en la medida en que esta experiencia aparece descrita desde otras experiencias que remiten directamente a la ficción (como el arte, el lenguaje, la historia). Por ello, no seguí la vía de la filosofía de la mente o la teoría crítica, tampoco la filosofía analítica; la lectura del Gadamer me llevó a Huizinga y con ello a reparar en el **juego** y entender que aquello que posibilita al juego es la ficción, por lo que el círculo estaba casi cerrado. Aún me quedaba relacionar el juego con la hermenéutica filosófica, y si de lo que ésta se ocupa es de descubrir la estructura de la comprensión y ésta reproduce a la estructura del juego: ¡*violà*!, en el centro está la ficción!

Así las cosas, muestro que el telón de fondo en el que para mí se proyecta el resultado de esta investigación está reflejado en un pensamiento de corte posmoderno para englobar las influencias que me trajeron hasta aquí: los postestructuralistas franceses, Foucault,

Deleuze, y ciertos autores posmodernos entre los que destacaría a Maffesoli, Derrida, Lyotard, Lipovetsky, pero ellos ya son parte de otra investigación.



La Segunda Parte está referida completamente al eje central de este trabajo, el juego. He de decir que este tema me planteó muchas dificultades porque no se trataba de hacer una mera reseña historiográfica del concepto de juego en filosofía, sino que me interesaba encontrar textos en los que se describiera su estructura –al modo como lo había hecho Huizinga o Caillois– y desde esas descripciones plantearme el problema filosófico: el juego como experiencia hermenéutica fundante. La literatura más interesante –y en esto confieso haberme saltado a clásicos como Kant o Schiller– daba cuenta del tema desde una especie de teoría de la conducta que en el mejor de los casos devenía en una ontología, como es el caso de Fink. Fue así como decidí examinar los planteamientos que habían servido de punto de partida a los autores consultados: Platón y Aristóteles. Con este esquema previo comencé a elaborar una especie de *lúdica* que mostrara el modelo del juego para poder relacionarlo después con el modelo de comprensión propuesto por la hermenéutica filosófica gadameriana.

Es por eso que me ocupo en primer lugar de definir qué se entiende por juego a partir de cinco autores: Bally, Huizinga, Callois, Fink y Gadamer. El procedimiento es acotar y comparar los distintos aportes para llegar finalmente a una definición que es a la que se referirá el resto de la investigación. Estas acotaciones girarán en torno al fenómeno del juego como conducta instintiva y aparecerá el concepto de *doble ambiente* que define la capacidad que tiene el hombre de actuar de acuerdo a sus intereses y necesidades y crear a la vez espacios para poder exhibir y disfrutar de sus logros. En este punto considero importante la referencia a Johann Huizinga que es el primero en considerar al juego como la más importante conducta antropológica, incluso antes del lenguaje. La cultura es producto de este *juego* con el mundo. El estudio de Huizinga es relevante para esta investigación porque Gadamer lo utiliza como texto base en su *Actualización de lo Bello*, aunque sin mencionarlo.



La versión del juego como proceso cósmico según Eugène Fink la utilicé para dar cuenta de otra perspectiva menos antropológica y más filosófica, pues el juego como fenómeno cósmico procede de la antigua tradición de considerar al hombre como juguete de los dioses [*paignón*] que intenta subvertir este sentido jugando él mismo con el mundo. La consecuencia de esto es que Fink provoca la reflexión sobre un tipo de realidad de *double fond*, que es el resultado de la inmersión en el *como-si*, ya que en la identidad del jugador confluyen el jugador y no jugador, pero no puede actuar simultáneamente como ambos, por lo que tiene que escoger y al hacerlo comprueba que entre una situación y otra cualquier separación es imposible, esa nada es lo que hace aparecer la dimensión filosófica más profunda del ser en la medida en que deja espacio para explayarse la pluridimensionalidad de los objetos.

Si bien Huizinga y Fink describen correctamente el lugar del juego en la vida humana, no llegan a acotar de manera minuciosa el funcionamiento de la estructura lúdica y fue por esa necesidad del detalle que tuve que reparar en el estudio de Roger Caillois, que fue esclarecedor para entender la estructura lúdica y así poder compararla con la estructura de la comprensión. Según Caillois, a través del estudio del juego se descubre que cada una de las capacidades o actitudes que lo conforman están referidas a los aspectos más relevantes de la conducta humana, por lo que el juego proporciona una serie de situaciones existenciales que conducirían, en su reconocimiento, a la autocomprensión. Por otra parte, el juego considerado como un espacio de libertad en el que cada cual entra con las mismas posibilidades y es igual en tanto participante, complementa las ideas anteriores del juego como *probatina*, *dimensión cósmica*, *origen de la cultura*.

En último lugar, hago algunas acotaciones respecto de Gadamer para quien el tema del juego está presente en toda su obra pero sin que se desarrolle expresamente en un texto particular, ya que todas sus referencias están ligadas a la hermenéutica. El juego aparece como el modelo en el cual la conciencia busca un sentido sin tener que erigirse en juez de verdad y razón, proporcionando así un espacio para la otredad y con ello la participación: este es el argumento central de Gadamer y el que a mí particularmente me interesa por las razones expuestas anteriormente. Si en Gadamer no existiera esta preocupación por el juego, su hermenéutica no podría ofrecer las respuestas que éste señala; para ello utilizo un par de testimonios recogidos en una autopresentación de los años 90 en los que la pregunta de fondo es cómo relacionar los distintos juegos que juegan los hombres de cara a una

hermenéutica filosófica (juegos de lenguaje, juego del arte, en definitiva el juego con el mundo).

En los siguientes apartados hago una diferencia entre modos, ámbitos y formas del juego para ver cómo aparecen en cada uno de los autores citados. Son referencias más técnicas pero que me parecieron muy útiles en la medida en que ellas describen en detalle situaciones que deben ser consideradas cuando se propone a la estructura lúdica como modelo para la estructura de la comprensión. Esto aportó a esta investigación una apertura que no había considerado, pues incorpora otros elementos que dejan aparecer la complejidad de la ficción como concepto filosófico. Los modos del juego *paidiá* y *ludus* buscan puntualizar que si bien hay un espacio en el que el juego aparece como algo espontáneo para que alcance su verdadero cometido (o valor) tiene que convertirse en *ludus*, es decir, en una acción consciente, reglada y sometida a sus fines, y sólo en ese momento el juego es juego humano y cumple con su función. Los ámbitos, por su parte muestran la existencia de otras realidades que operan y aparecen como parte del mismo fenómeno haciendo que el ser humano tenga que escoger, deliberar, distinguir y unir: son el ámbito de la seriedad, de la libertad, de lo simbólico y de la divinidad. En cada uno de ellos el hombre descubre una vinculación diferente con lo real pero en cada uno de ellos funciona la misma estructura. Por su parte, las formas del juego que son: ficción, *mimicry* y transformación hacen referencia a la manera en que el juego se mezcla con lo real, ya no mediante su modo de aparecer o por los ámbitos en los que opera sino porque puede hacer manifiestas ciertas actitudes que son respuestas inmediatas a la ficcionalidad propia de la lúdica. La ficción es considerada así como puerta de entrada a la lúdica en la medida en que no se opone a la verdad o a la mentira, a lo real o a lo irreal.

Sobre la ficción, he considerado oportuno acotar el tema en sus referencias filosóficas en tanto concepto y sobre todo en su forma gramatical, el *como-si*. Para Fink la ficción está relacionada con la ilusión y sigue en este sentido la línea marcada por Nietzsche y también por Vaihinger; mientras que para Huizinga la ficción es una creación que facilita la entrada en el juego, pero sólo en la medida en que ella crea las condiciones en las que el juego se llevará a cabo. Gadamer como heredero de estas posturas tampoco entra a tematizar directamente a la ficción pero si establece que es necesaria para poder entrar en el juego, ya no sólo para construir el espacio del juego mediante una narración sino para asumir el espacio de juego como si fuera real. En esta explicación se verá desarrollado el tema de la

*conformación* [Gebilde] que suele estar vinculado expresamente a la obra de arte y en el que concurre necesariamente la idea de ficción tal como ha de ser entendida en este trabajo.

La *mimicry* por su parte es un concepto que he preferido usar en su lengua original porque señala, además del arte de mimetizarse, el de confundirse con aquello que no se es sin llegar por ello a la transformación, el término más cercano sería transfigurarse pero provocaría confusión en el lector. Lo que quise explorar fue la noción de *hacer-como-si*, muy discutida en la literatura analítica. El poder ser otro es el punto central que me ocupa porque según Caillois este tipo de forma lúdica haría aparecer al juego en su mayor pureza y requiere siempre de la acción, la creatividad y la interpretación. Con relación a esto Fink cree que a través de la *mimicry* se pueden diferenciar y experimentar las dos realidades: la del juego y la real, una devaluada y la otra auténtica. Gadamer retoma estos planteamientos para poder utilizar el término vinculado a mimesis, venido de la estética, que es una imitación que produce efectos en la realidad al proporcionar nuevos elementos para la comprensión.

La transformación produce como efecto en los jugadores el poder cambiar ellos mismos a través del juego, describe el poder configurador que tiene el juego para el jugador. Bally, por ejemplo, trata de estudiar las conductas derivadas, lo cual no interesa a los efectos de este trabajo. Pero Caillois, lo vincula con la aparición de las reglas y si el jugador está dispuesto a dejarse llevar por el juego, las reglas podrán de alguna manera controlar sus instintos según la tipología de los juegos propuesta por el autor; pero no lo transforma en nada diferente porque ya eso había acontecido de alguna forma con las dos primeras: ficción y *mimicry*. En cambio para Huizinga la transformación aparece como parte del juego cultural por lo que se recupera la forma antropológica más ancestral del juego. En Fink esta transformación es tratada desde el punto de vista de la existencia y está vinculada al concepto de *oasis* con el que denomina una especie de paréntesis en la existencia (idea también aceptada por Caillois como 'recorte de realidad') que puede ser vivido e incorporado como plenitud de la experiencia humana. En Gadamer el sentido de transformación se puede entender de dos maneras, como afectación o como mutación, el último apunta a la conformación [Gebilde] de la que ya había hecho referencia anteriormente. Lo que quise mostrar en este apartado es que las formas lúdicas en tanto estrategia heurística sirven para entender los diferentes registros que provoca la ficción en

la realidad, por una parte y por otra el modo en que esos registros desaparecen en lo real y se mezclan de manera casi imperceptible en algunos casos; esta relación con la realidad afecta el concepto de verdad. Es por eso que en el siguiente paso al capítulo segundo que va sobre el modelo del juego en la hermenéutica filosófica.

La hermenéutica filosófica trabaja a partir de un modelo de la comprensión. Dicho modelo permite que el hecho de la comprensión pueda ser ‘comprendido’, y ‘explicado’. Sin embargo, considero que Gadamer rechazaría este estamento por parecerle suficiente una descripción del objeto y pasar de allí a la referencia experiencial. Para mí, es imprescindible explicar por qué nos resulta tan familiar la estructura de la comprensión, pues de ese modo se entiende por qué la idea de verdad, de realidad y de conocimiento que se derivan son opuestas a las pretensiones científicas heredadas del positivismo ilustrado.

En principio comienzo haciendo una descripción de lo que es el juego en la hermenéutica filosófica de Gadamer, y entro en los problemas y la evolución que este concepto ha tenido en su obra. He querido proceder aquí de una manera cronológica para mostrar una lectura de la obra que persigue, ahora sí a un problema en sus consecuencias más inmediatas. La lectura corresponde a los artículos publicados posteriormente a *Verdad y Método*, la mayoría de ellos recogidos en el volumen conocido en castellano como *Verdad y Método II*, este tipo de acercamiento estará presente en toda esta segunda parte y refiere a una detallada lectura cronológica en la que el problema del juego fue tratado progresivamente y desde diferentes perspectivas. Aquí me encuentro con un primer escollo que está relacionado con la propuesta gadameriana ya que el juego no puede ser sistematizado en la medida en que se encuentra en el centro mismo de la propuesta hermenéutica. En esta parte muestro ciertas resonancias con algunas ideas de Bentham y de Vaihinger y llego a la pregunta sobre la importancia de la estructura del juego para entender la hermenéutica filosófica de Gadamer.

En lo que sigue me valgo de cuatro situaciones muy reconocidas dentro de la problemática hermenéutica: la relación del juego con el arte, con el lenguaje, con la historia y con la verdad; cada una de ellas aportará uno o varios elementos que ayudarán a entender la estructura de la comprensión. A aquellos a quienes este autor sea familiar, entenderán que la elección es acertada y sólo quedaría mostrar, –de la manera como lo he hecho– el que la

estructura del juego que antes expuse con detalle se vea reflejada en los textos y los problemas seleccionados.

Sobre el arte podremos encontrar en Gadamer numerosas reflexiones y casi se podía haber hecho una investigación exclusiva sobre este tema, pero mi idea no era entrar en el problema de la conformación o de la imitación, ni siquiera en el de la interpretación de la obra de arte, pues parto del hecho de que el juego es juego de la comprensión, una especie de vaivén con el mundo que se da en la obra de arte de manera clara y que genera un movimiento infinito en la interpretación. En cuanto al lenguaje, desde Wittgenstein su vinculación con el juego es casi obligada. Mi asunto, sin embargo, no era reproducir las acotaciones hechas por Gadamer en el año 1985, sino mostrar que la estructura lúdica está presente en toda su teoría de la palabra, ya no lenguaje ni lingüisticidad. Porque a través del concepto de *palabra* Gadamer expresa una realidad mucho más vasta que supone a la tradición, la historia, la comprensión, la conversación y el diálogo, es decir a la *domiciliación en el mundo*. Yo recupero esta última noción para empezar relacionando juego y lenguaje a través de la participación, y desde allí propongo tres formas de la *palabra* para relacionarlas con los tipos de juego y así poder aplicar los contenidos trabajados con anterioridad, buscando demostrar la presencia de lo lúdico en la hermenéutica filosófica reconocido por Gadamer como *espacios de juego* abiertos por la *palabra*. Estos espacios de juego son la escucha, la lectura y la escritura y cada uno de ellos necesita de la ficción para operar, así lo muestro cuando apunto las ocho situaciones que tienen que darse para poder hablar de juego de lenguaje (o juego del arte): competencia lingüística, propiciar la participación, asumir lo inacabado en la interpretación, respetar la distancia entre los participantes, invocar la tradición, guardar el sentido del acuerdo, considerar la preeminencia de la lectura y valorar la intencionalidad.

Las relaciones entre juego e historia vienen dadas por el tema de la interpretación que se podría rastrear desde los planteamientos de la *Segunda Intempestiva* nietzscheana: la necesidad de ilusión, la responsabilidad de responder antes a la vida que a un rigor aniquilador. Recuerdo esta descripción en la *Segunda Intempestiva*:

“El hombre, en cambio, ha de bregar con la carga cada vez más y más aplastante del pasado, carga que lo abate o lo doblega y obstaculiza su marcha como invisible y oscuro fardo que él puede alguna vez hacer ostentación de negar y que, en el trato con sus semejantes, con gusto niega: para provocar su envidia. Por eso le conmueve, como si recordase un paraíso perdido, ver un rebaño pastando o, en un círculo más familiar, al

niño que no tiene ningún pasado que negar y que, en feliz ceguera, se concentra en su juego, entre las vallas del pasado y del futuro.”<sup>5</sup>

Este juego al que Nietzsche hace alusión parece responder a la noción gadameriana de *historia* que supone estos tres conceptos claves: el de horizonte, el de *Wirkungsgeschichte Bewusstsein* [conciencia de la vigencia de la historia] y el de círculo de la comprensión. En este sentido explico desde los textos gadamerianos su significado pero siempre apuntando hacia la forma en que ellos propician la comprensión que es fundamentalmente como participación, que en la historia sólo se puede dar como proyectar, anticipar y salvar distancias. Gadamer también hará referencia a tres tipos de experiencias epocales como ejemplos de participación en el juego de la historia, las cuales utilizo para mostrar que ellas requieren de cierta simultaneidad, o conciencia de *como-si* para poderlas integrar en una única realidad. Más adelante entra Gadamer en el problema del mito y su relación con la historia para así poder explicitar de qué modo esta *puesta en juego* describe la experiencia de la *facticidad*, punto de partida de su hermenéutica.

Cuando tuve que relacionar juego y verdad resultó inevitable tocar el asunto de la *experiencia de verdad* como sustituto del concepto tradicional de verdad y ello porque la verdad –para Gadamer– estará relacionada con la vivencia, la circularidad y lo incomprendible. En toda lectura de Gadamer este problema lleva al clásico diltheyano sobre la diferencia entre las verdades de las ciencias fácticas y las verdades de las ciencias del espíritu, sin embargo me encontré guiada hacia el problema de la libertad y pude establecer que la verdad entendida desde una estructura lúdica hace que se abra un espacio de libertad en el cual pueden converger las diferentes experiencias de verdad. Eso hace que Gadamer rechace toda comprobación metódica de la verdad. De allí en adelante recogí varias experiencias de verdad que tratan de mostrar el modo en que ésta aparece y las diferentes interrogantes que suscitan, entre ellas estaría el caso de la poesía. Es así como la mención de los *textos eminentes* corroboran un tipo de experiencia que viene dada por el texto y su relación con el universo del que comprende, entre ellos destaco a los textos antitextuales (antitextos, pseudotextos y pre-textos) que proponen maneras diferentes de relacionarse con la verdad. Esas maneras son juegos que corroboran la estructura lúdica de la comprensión y muestran un dilema, el de la autoridad. Con esta última reflexión acabo este apartado y dejo abiertas las preguntas que guiarán a la tercera parte: las que se ocupan

---

<sup>5</sup> CI, II, §1

de hilar de modo más fino la relación entre ficción y mundo, pues sólo de este modo se puede explicar que la comprensión necesariamente sea producto de una experiencia lúdica.



Esta tercera y última parte es la consecuencia de todas las lecturas que concurrieron en el planteamiento de este problema, es el resultado, por decirlo así, *del diálogo con los interlocutores privilegiados*. Ello se debe a que el asunto de la ficción había estado apareciendo a lo largo de todo el trabajo sin que fuera aclarado con todas sus consecuencias prácticas por considerar que eso era parte de la estrategia expositiva; ahora toca ocuparse de las ficciones como concepto filosófico, su naturaleza y problemas.

Comienzo puntualizando sobre el tratamiento ficcional de la verdad hecho por Gadamer. El que se pueda comprender al mundo y desde esa comprensión hacerlo habitable es el eje central de esa exposición y coincide con el planteamiento gadameriano: para el hombre la búsqueda de la verdad coincide con la búsqueda del sentido, por lo que toda experiencia hermenéutica no necesita de ningún *conocimiento objetivo* para legitimarse. Esto plantea un problema: ¿cómo llegan los hombres a reconocer lo que es verdadero, y qué sentido tiene para ellos? La verdad como tal no está ni en el hombre ni en la cosa, sino en el diálogo que éste mantiene con el mundo. Para ello se recupera el concepto de *syntekē* aristotélico que muestra a la comprensión como un fenómeno en el que el sentido tiene preeminencia si está circunscrito en un contexto comprensible, por eso una palabra pronunciada equivocadamente puede generar un malentendido. Esta tesis muestra la fragilidad de la experiencia dialógica pero vuelve sobre el asunto del juego. La participación en un diálogo que busca una verdad debe estar reglada por una dinámica en la que cada elemento pueda ser entendido coherentemente, y la manera de lograrlo es a través de la ficción. No se trata de sustituir un concepto por otro sino mostrar la productividad de cada cual, por eso hago acopio de textos en los que Gadamer describe minuciosamente el lugar de la experiencia en el proceso de la comprensión, y así aparecerán temas como el de la inteligencia, la *phrónesis*, el consenso, el diálogo. Sobre esto último, el poder distinguir los tipos de conversaciones (de negociación, pedagógica, terapéutica, familiar) ha ayudado a describir con mayor precisión el tipo de experiencias de verdad de las que somos capaces y los elementos exógenos que las componen (voluntad,

autoridad, interés y acuerdo). Pero el asunto no se agota aquí, pues en textos posteriores el tema de la verdad va ligado al de la *pregunta*, siguiendo en este planteamiento a Heidegger. Para mí se trataba de mostrar la vinculación entre esta experiencia del preguntar y la ficción, cosa que pude hacer porque la pregunta se plantea como un *juego de pregunta-respuesta*.

Así las cosas, lo que tocaba a continuación era adentrarse en los tipos de ficcionalismo, pues ya había dejado claro que la experiencia de verdad para Gadamer es de carácter *fictional*. Por eso vuelvo a recordar las conexiones con el neocriticismo (Vaihinger) y especifico con brevedad los tipos de ficcionalismo y las dificultades para identificarlos. Seguidamente me dejo guiar por dos autores de la tradición analítica –Eklund y Yablo– que clasifican al ficcionalismo según distintas tesis (ontológica, lingüística, hermenéutica o revolucionaria) o según cuatro posturas (instrumentalista, metafictionalista, objeto-fictionalista y figuralista), de esta discusión provocho un posicionamiento que lo relaciona con las tesis narrativistas. Por decirlo así, tomo prestados elementos de la filosofía analítica para ponerlos en conexión con una posición historicista, nada que no haya hecho ya Hayden White, pero con la diferencia de que el tratamiento de la ficción que propongo no está relacionado con la ficción semántica. Este punto es bastante complejo porque el texto resultante no sigue ninguna posición conocida sino que busca articular diferentes experiencias a fin de aplicar el esquema heurístico formulado. Para que estos aportes no aparecieran desvinculados de una tradición, lo que hice fue escoger, de entre las dos clasificaciones anteriores los esquemas más cercanos a la tesis presentada y fue así como me ocupé del ficcionalismo hermenéutico y del metafictionalismo para llegar a la afirmación de que ambas posturas descubren su relación problemática con la realidad y con la verdad para dejar abierta la reflexión sobre la posibilidad de pensar a la ficción como constructo racional (idea de raigambre vaihingeriana) y si esto se adecua a la propuesta de Gadamer.

Es por eso que el último capítulo está dedicado a los *efectos de verdad de la ficción*. Aquí trato de centrarme en la productividad de la ficción que se evidencia como producción de sentido. Para mostrarlo me valgo de las tesis narrativistas, entre ellas las de Ricoeur, que considera que la narración organiza a la realidad. Mi respuesta está orientada a decir de qué manera lo hace y cómo lo que está en juego es el sentido de la vida humana. También hago acopio de algunas tesis venidas de la ficción semántica –Segre, Schaeffer– que señalan que



la relación entre narración y vida son problemáticas en la medida en que se confunde a la verdad con la ficción. Mas, cuando incorporo al elemento histórico recupero, por así decirlo, el problema de los efectos de verdad de la ficción en tanto productores de sentido que deben ser tomados en cuenta si se quiere tener una comprensión de lo real traducida como *habitabilidad*.

Como ya me había ocupado de la realidad, ahora me tocaba poner en conexión a la ficción con la verdad y volver al asunto de si acaso hablar de la ficción en filosofía suponía anular a la verdad y con ello renunciar a una de las tareas distintivas de esta disciplina. Creo que la tradición ha arrastrado este prejuicio y que por eso las preocupaciones sobre la ficción siempre la encasillan como una especie de producto residual del conocimiento. Los *como-sies* funcionan del mismo modo que las verdades, pero producen efectos distintos, el análisis que hago de esos efectos viene dado por algunas investigaciones venidas, de nuevo, de la filosofía analítica (Ferrater, Hollinger, McCormick, Leyvraz) que proponen considerar al mundo referencial como punto de partida para comprender el lugar que ocupa la ficción, pero esta conclusión se topa con el obstáculo que pregunta si desde el uso de la ficción se puede todavía ejercer la crítica como tarea propia del pensamiento –Boss– y si acaso las explicaciones que ella facilita brindan comprensión o provocan el malentendido.

Es por ello que en el último punto decido abordar la relación entre juego y narratividad, por una parte para recuperar el elemento narrativo que había expuesto antes, por otra para vincularlo con el tema de la facticidad como experiencia hermenéutica fundante que supone a la comprensión y a la verdad de la comprensión. Así recupero la tesis del narrativismo histórico –White, Cruz– y la relaciono con la *Wirkungsgeschichte Bewusstsein* gadameriana para poder incorporar lo ficcional en el discurso sobre lo real. La estructura del juego cuyo elemento central es el *como-si* posibilita los elementos que configuran la narratividad de lo real, Gadamer lo deja claro cuando establece la productividad de la ficción al cuestionar el carácter de la verdad en las ciencias humanas. Acabo así constatando que la relación del hombre con la mentira es siempre menos problemática que con la verdad, porque la primera puede ser controlada. Es por eso que el juego puede ser entendido como juego porque conforma la relación antropológica fundamental del hombre con la realidad, mientras que el conocimiento –como refiere Nietzsche– es siempre

arbitrario y exige demasiados esfuerzos para un ser que quiere perderse en sus saturnales de tanto en tanto.

La idea de este trabajo es poner en claro el lugar que ocupa la ficción en la hermenéutica filosófica gadameriana, y ello se logra relacionando a la estructura lúdica con la estructura de la comprensión. El resultado –si no es demasiado pretencioso– es plantear la posibilidad de una hermenéutica ficcional que recupere el estatus problemático de la ficción filosófica.

- *Esquemas espectrales y abstracciones: estrategia y método*

En lo que antecede he hecho una breve introducción a los desarrollos que se encontrarán a lo largo de esta investigación. Quiero ahora despejar ciertas dudas sobre el método de trabajo empleado para obtener dichos resultados.

Comenzaré en primer lugar comentando lo que cualquier lector considera como evidencia de esta estrategia: la bibliografía. La he dividido en partes como sigue,

- **Fuentes** (libros y artículos)
  - Gadamer
  - Nietzsche
  - Vaihinger
- **Temas** (libros y artículos)
  - Juego
  - Ficción (y ficcionalismo)
  - Hermenéutica (y narratividad)
- **Diccionarios, Historias de la Filosofía y obras temáticas**
- **Complementaria**

Con ello quiero reflejar por una parte la complejidad de su manejo, pero por otra los orígenes del problema. Al no ser una tesis con una clara intención historiográfica relacionada a un tema específico en un autor o época, las fuentes del trabajo están repartidas en tres autores fundamentales: Nietzsche, Vaihinger y Gadamer, éstos constituyen lo que yo llamaría el eje histórico de este trabajo y por eso tuve que dar cuenta de su relación en la introducción. En lo que respecta a las fuentes de Gadamer, me centré en las obras posteriores a *Verdad y Método*, en las cuales se discuten aquellos puntos que no habían quedado resueltos en la obra principal: los asuntos del juego, de la ficción, del estatus de la verdad. Quisiera recordar las palabras de la introducción de *Langage et Verité*:

“La diseminación de la mayoría de la obra de Gadamer, constituida por artículos, conferencias..., no es sólo la consecuencia negativa de la imposibilidad de pensar a la

filosofía como una construcción de sistemas, sino la expresión de lo inconcluso necesario para un pensamiento que se inscribe en el diálogo infinito de la filosofía.”<sup>6</sup>

Yo creo que ese ha sido el mayor escollo de este trabajo que da la sensación de inacabado en ciertos puntos, pero que hay que asumir como parte de un posicionamiento hermenéutico. Respecto de las obras de Nietzsche y de Vaihinger no aparecen profusamente citadas pero si se hacen referencias en el cuerpo del trabajo, es obvio que su conocimiento facilitaría la comprensión de esta investigación.

En lo que denomino “Temas” podemos ver los ejes epistémicos, es decir aquellos que conforman el corpus de este trabajo. Sobre el juego, como ya lo advertí, la bibliografía no es voluminosa y lo que podría parecer una ventaja resultó todo lo contrario porque muchas veces se tienen que reconstruir argumentos que no son explícitos, o plantear problemas que ni siquiera han sido tratados pero que se deducen de las premisas propuestas. El tipo de formación académica de una disciplina compuesta en su mayoría por extensos repertorios que son revisados y acotados, es un obstáculo cuando se trata de deducir, razonar y pensar a partir de materiales muy escuetos. En muchos casos, apenas encontraba alguna idea interesante en un capítulo de un libro, eso fue lo que definió la necesidad de reconstruir la noción filosófica de juego en este trabajo y la posible apariencia de diseminación del trabajo textual.

Sobre la ficción, la experiencia fue más o menos similar, pero la ventaja es que al existir el tratamiento del tema tanto en lo semántico como en la lógica pude hacerme con muchos materiales que fue necesario clasificar y poner en conexión para poder reconstruir una idea de ficción desde la hermenéutica filosófica. Cabe decir que de la poca literatura que hay seis artículos llevan mi autoría, todos como parte de mi investigación en el marco del doctorado.

En lo concerniente a la hermenéutica y a la narratividad, el repertorio es muy amplio pero no todo era idóneo. Yo precisaba obras que fueran más allá de la descripción de los problemas tradicionales, muchas me parecían que repetían las mismas discusiones y que no

---

<sup>6</sup> Gadamer, H.G., *Langage et vérité*. Paris: Gallimard, 1995 p.4. “La dissémination de la plus grande partie de l'oeuvre de Gadamer, constituée par des articles, conférences ... , n'est pas seulement la conséquence négative de l'impossibilité qu'il y aurait à penser la philosophie comme construction de systèmes, mais l'expression de l'inachèvement nécessaire d'un penser s'inscrivant dans le dialogue infini de la philosophie...” (Traducción propia).

contestaban mis preguntas, por lo que tuve que trabajar los textos de manera dialógica, buscando respuestas a preguntas concretas, eso se nota por la diversidad de los materiales y en la especificidad de algunos enfoques. Los textos sobre narratividad presentaban algunos problemas técnicos para mí, sobre todo si estaban apegados a la tradición de la *Teoría Literaria*, pues a pesar de que analizaban la relación de la ficción literaria con la realidad a la que intentan representar, por otro lado dejaban de lado el problema filosófico de la necesidad de la ficción como vínculo hermenéutico. En este sentido, el uso de estas referencias, igual que las antes mencionadas han resultado en un diálogo sostenido no sin contradicciones la más de las veces.

Sobre los repertorios bibliográficos y diccionarios, ya se sabe que forman parte de las herramientas del trabajo filosófico y que en este caso la única curiosidad la hago notar en las historias de la filosofía en lo relacionado con el del s.XIX y principios del XX, en las cuales no se ponen de acuerdo para ubicar a Hans Vaihinger –a veces es pragmatista y otras neocriticista– lo cual resulta interesante en los orígenes de esta investigación porque me obligó a hacer pesquisas sobre la posible causa de esta confusión que pude resolver cuando encontré el artículo de A. Fine. También cito con detalle las obras de los neokantianos para facilitar a los lectores la ubicación de los textos sobre los que se sostiene esa discusión. Y por último, la “Complementaria” comprende obras de la filosofía que aparecen dando explicaciones, ejemplos o acotaciones a algunas ideas que no se hallaron en las obras principales; entre ellas se encuentran las correspondientes al pensamiento francés contemporáneo y al pensamiento posmoderno. El resto son obras de ficción clásicas que sirvieron de inspiración para comprender y explicar algunos pasajes determinados.

Respecto al método de trabajo lo único interesante que puedo acotar es que los textos fueron tratados de manera cronológica a fin de no perder el ‘hilo de la conversación’, sean de un mismo autor o de autores diversos. El estilo utilizado trata de huir de la primera persona del plural muy utilizada en este tipo de investigación, para optar por la primera persona del singular, toda vez que muchas partes ha sido fruto de un esfuerzo dialógico con los autores en los que mis propias conclusiones debían ser remarcadas para diferenciar entre lo aceptado por la tradición y lo que ocurría como elaboración propia.

## PRIMERA PARTE: PARA UNA ARQUEOLOGÍA DE LA HERMENÉUTICA GADAMERIANA

*“Rara vez podemos trazar una línea limpia que separe el jugueteo infantil y el pensar enrevesado, que en ocasiones, pasa rozando la sabiduría más profunda”.*<sup>7</sup>

### 1. Las heredades filosóficas de Gadamer

Hans Georg Gadamer (1900-2002) es uno de los pocos filósofos que ha vivido un siglo entero. La sociedad donde nació Gadamer no se parece a aquella en la cual murió, sin embargo dedicó su vida a la filosofía pese a que muchas circunstancias habrían hecho dudar a cualquiera; desde su supervivencia en los duros años de las dos Guerras Mundiales hasta la reconstrucción del espíritu filosófico en los siguientes. Por eso, tras la lectura de *Mis Años de Aprendizaje*, queda la necesidad de reconstruir aunque sea brevemente la tradición de la cual Gadamer es intelectualmente heredero.

En este sentido, si algo ha llamado mi atención es que la mayoría de las interpretaciones de Gadamer toman como punto de partida su relación con Heidegger, dejando a un lado este panorama cultural que acabo de describir escuetamente:

*“Hoy, la mayoría se comporta de otra manera. No quieren acompañar a nadie sin saber dónde se va, o encima pretenden saber mejor que nadie dónde deberíamos ir todos. Por ello, no tienen otro interés que el de encasillar a Heidegger en sus clasificaciones, ya sea dentro de la crisis de la sociedad burguesa en la época del capitalismo tardío, en la huida del tiempo en el ser o en un intuicionismo irracional...”*<sup>8</sup>

Este texto es la advertencia del Gadamer hermeneuta que no se conforma con una única interpretación y que está comprometido con el significado de un pensamiento al que considera clave para elaborar su propio diálogo con el mundo. Pero, como este diálogo es continuo se peca de ingenuidad al querer encontrar el sentido último del pensamiento de Gadamer como si se tratara de una continuación del de Heidegger. En este sentido es Gadamer quien lo aclara: “Hacía falta una distancia, y esta presuponía que llegara a un punto de vista propio que me permitiera desvincular mi seguimiento de los caminos de Heidegger lo bastante de mi propia búsqueda de caminos y senderos como para poder

---

<sup>7</sup> Huizinga, J., *Homo Ludens* Madrid:Alianza de Bolsillo,1999 p.180

<sup>8</sup> MA, en “Heidelberg”p.258

describir por separado el camino de pensar de Heidegger”.<sup>9</sup> La indicación parece apuntar a un círculo, pero siempre hay que tomar una distancia que permita ver, y para ello hay que construir una plataforma propia, un pensamiento con sus heredades particulares.

Por eso justifico una breve exposición introductoria sobre esas **heredades** de Gadamer, ya que de lo que se trata es de actualizar el pensamiento de Gadamer bajo la luz de una recuperación de la ficción. Mas, no quiero interpretar el pensamiento de Gadamer como si se tratara de una especie de actualización de la Hermenéutica, para lo cual una historia de la disciplina desde Chladenius<sup>10</sup> hasta nuestros días no le haría justicia. Si bien es cierto, por otra parte, que Gadamer puede ser ubicado como continuador de un proyecto que comienza con Schleiermacher para quien la hermenéutica es una teoría general de la interpretación; sin embargo, Gadamer se deja llevar por el descubrimiento de una relación originaria entre la experiencia vital y el conocimiento, a través de una indagación sobre el modo cómo se comprende, que es anterior a todo conocer, aspecto que no siempre se ve reflejado en una historia convencional de la hermenéutica. Gadamer dice al respecto: “Las cuestiones comprendidas no son meros objetos del conocimiento. Se convierten en verdaderas preguntas.”<sup>11</sup>

Por eso considero que es importante reparar en otras tradiciones que yacen rezagadas, negadas o sencillamente implícitas en el abanico de las inquietudes de Gadamer, y una de ellas es el neocriticismo. Tomaré este punto de partida como un oteadero que me sitúa desde la crisis de la filosofía (mitad del siglo XIX) hasta el reencuentro con una razón crítica (en nuestros días); y así mostraré cómo se relacionan las corrientes de pensamiento más relevantes de este último siglo con las preguntas gadamerianas. Lo que me motiva a hacer esto es mostrar que la ficción aparece como un concepto *oculto*, que facilita su vinculación con el pensamiento contemporáneo (el giro lingüístico, el postestructuralismo, la crítica literaria, el narrativismo histórico, entre otros).

- *El neocriticismo dentro y fuera de Marburgo*

Me permitiré hacer un breve retrato de lo que significó la aparición del neocriticismo dentro del ambiente cultural de finales del siglo XIX. Para ello hay que tener en cuenta la

---

<sup>9</sup> CH, en “Prólogo” p.9.

<sup>10</sup> v. Mueller-Vollmer, K., *The Hermeneutics Reader*, New York: Continuum. 1992,

<sup>11</sup> CH, en “Pensamiento y Poesía en Heidegger y Hölderlin” p.380

expresión *fin de siglo* que se utilizaba entonces y que describía un *presentido* sentimiento de decadencia donde las artes y la filosofía jugaron un papel muy importante buscando gestar nuevas formas para enfrentar a las viejas preocupaciones. A ello podemos agregar que los desarrollos científicos hicieron pensar que el proyecto moderno de la razón finalmente se estaba consolidando, a pesar de que, desde 1860 había comenzado un movimiento contra el positivismo guiado por las nuevas filosofías de la vida.

Como ejemplo tenemos que mientras Wilhem Dilthey denunciaba la necesidad de considerar a las ciencias humanas desde un punto de vista totalmente distinto del de las ciencias naturales, pues no podían ser igualadas ni en el método ni en el objeto; los neokantianos proponían reexaminar las bases de la ciencia y purgarla de todo dejo metafísico seducidos por el efecto de los nuevos artefactos y métodos de cuantificación y calificación de la experiencia. Entonces en Francia, Renouvier se alza contra el positivismo de factura comtiana, argumentando que éste se opone a la libertad del cognoscente y Bergson apoya este argumento. Un contemporáneo a Henry Bergson, Friedrich Nietzsche, concibe a la ciencia como una ilusión, puesto que el conocimiento es necesario para la vida y por ello capaz de engañar, tergiversar e ilusionar. Así pues, se considera que para la ciencia, el mecanicismo, el reduccionismo y el determinismo son sólo herramientas que sirven para desligarla de todo esquema metafísico. Esta idea se hace elocuente con la aparición de *La filosofía del como-sí* de Hans Vaihinger, quien expone que los conceptos que sostienen a la ciencia son ficciones conscientemente reconocidas cuya función es permitir el desarrollo del pensamiento científico.

Ahora me permito retroceder a mediados del siglo XIX, que es el momento cuando surge en Alemania un fenómeno en el seno del pensamiento que es percibido como una *crisis de la filosofía* y que, por supuesto, se emparenta con el ya mencionado *fin de siglo*. Esta crisis fue el resultado de dos acontecimientos intelectuales importantes: la separación de las ciencias en ‘ciencias naturales’ [*Naturwissenschaften*] y ‘ciencias del espíritu’ [*Geisteswissenschaften*] y la caída del idealismo hegeliano. Desde el neocriticismo o neokantismo se elaboraron las respuestas a esta crisis. Pero no se trata, como veremos a continuación, de un movimiento ‘uniforme’, ya que las diferentes posiciones de los neokantianos hacen dudar de esa unidad, aunque se pueden encontrar algunos rasgos

comunes.<sup>12</sup> En primer lugar, la negación de la metafísica y la reducción de la filosofía a una mera reflexión acerca de la teoría del conocimiento; en segundo lugar, la distinción entre el aspecto psicológico y el lógico-objetivo del conocimiento y en tercer lugar, el intento de remontarse desde las estructuras de la ciencia a las del individuo que las hace posible.

No se puede decir, como a veces lo he visto reflejado en algunas historias de la filosofía, que en aquella mitad del siglo XIX pensadores como Kierkegaard o Marx fuesen reconocidos y a consecuencia de sus planteamientos, el pensamiento comenzara con un profundo proceso de autocrítica; puesto que en su lección inaugural de 1874 Brentano ya acusa a la filosofía de estar en estado de crisis y Wundt en el mismo año refleja la misma preocupación afirmando la posibilidad de que la filosofía haya dejado de cumplir su rol debido a la aparición de las ciencias empíricas, lo cual le dificulta encontrar su propio camino.<sup>13</sup> Por eso se dice que la filosofía de la segunda mitad del siglo XIX ha sido la gran filosofía del descrédito y del caos debido a que el prestigio de las ciencias de la naturaleza le exigieron acoplarse a su método y objetos.

A este hecho se añan las denuncias de Hemholtz en 1855<sup>14</sup>, Zeller en 1862<sup>15</sup>, Liedman en 1865 –cuya obra fue la que propuso el lema *Zurück zu Kant!*, que identificaría al movimiento– Lange en 1866<sup>16</sup>, y Cohen en 1871<sup>17</sup>. Todos coinciden en plantarle cara al hegelianismo considerado como una doctrina especulativa y oscura, oponiéndole el neokantismo como una doctrina clarificadora y sana, como una doctrina común a todos los pensadores filosóficos y a todas las gentes instruidas (Beneke<sup>18</sup>, 1832). Es así como desde los años treinta se comienza a emplear la doctrina kantiana como una suerte de “terapia contra el idealismo especulativo”. Pero, Beneke advierte que es una *doctrina Janus* –con dos caras– una que puede conducir al idealismo especulativo y la otra que hay que explorar de nuevo para articular a la filosofía del porvenir, por eso se hacía necesario revisar la

---

<sup>12</sup> v. Abbagnano, N., *Historia de la Filosofía*. Barcelona: Hora S.A. 1982 (vol. 3).

<sup>13</sup> v. Freuler, L., *La crise de la Philosophie au XIXe Siècle*. Paris: Temps Modernes. Librairie Philosophique J.VRIN 1997. p.10

<sup>14</sup> v. Helmholtz, H., *Über das sehen des Menschen*. Leipzig: Voss. 1855

<sup>15</sup> v. Zeller, E., “Über Glauben und Wissen”, *Deutsches Museum, Zetschrift für Literatur, Kunts und öffiliches Leben*, 1855

<sup>16</sup> v. Lange K., *Geschichte des Materialismus und Kritik seiner Bedeutung für die Gegenwart*. Frankfurt: Suhrkamp, 1974.

<sup>17</sup> v. Cohen H., *Kants Theorie der Erfahrung*. Berlin: Dümmler, 1871

<sup>18</sup> v. Beneke, E., *Kant und Die philosophische Aufgabe unserer Zeit*. Berlin. Posen, Bromberg, 1832, p.89



filosofía kantiana bajo la luz de los nuevos acontecimientos científicos, especialmente desde una teoría del conocimiento que evitaría caer en los errores de Kant. Dice Freuler al respecto: “La época respira el kantismo, dejando poco sitio a otras alternativas, a otras giros a otros autores recientes, incluso a algunos más antiguos como Aristóteles”.<sup>19</sup>

Ante esta situación la filosofía se vio obligada a buscar un lugar entre las limitaciones que le imponían las consecuencias del idealismo alemán y la división establecida entre ciencias del espíritu y ciencias de la naturaleza. Esto último fue el factor más importante porque la enfrentó al descrédito de la falta de método y de los criterios de credibilidad. Por ello, quiso ordenar su conocimiento a partir de cuatro fundamentos:

1. Contentarse con el mundo dado.
2. No especular en exceso.
3. Tener en cuentas a las ciencias naturales para no caer en sistemas absolutos.
4. No renunciar a su autonomía y su especificidad

Ahora bien, el panorama parecería resumirse de este modo: por una parte la filosofía desea conservar su autonomía frente a las ciencias y le resulta problemático integrar los discursos y por otra, aquellos que se han dejado desmotivar por la visión de Brentano desean un redentor. En 1859 Ludwig Büchner<sup>20</sup> plantea la necesidad de un reformador de la filosofía, Friedrich Überweg<sup>21</sup> se hace eco de ello y cree que tal personaje es deseable para conducir a la filosofía entre la crisis hacia un período de máxima creatividad. Hans Vaihinger, según muchos pensadores del momento, era el hombre indicado por su labor conocida a través de *Der Annalen der Philosophie*, un intento de aunar las reflexiones filosóficas en torno a los problemas de la ciencia. Este autor, hoy muy poco conocido publica en 1911, *Die Philosophie des Als-Ob* y “fundará una nueva concepción universal del mundo y de la vida”:

“En este caso, el período de gran descrédito de la filosofía aparecerá más que nunca como un vacío en medio de dos épocas radiantes, como uno de estos períodos insignificantes cuyo papel es ennegrecido por pequeñas plumas, pero como una época efervescente donde se produce una mutación superior de la filosofía, una mutación cuyos principios dominan todavía un siglo más tarde”<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> Freuler, L., “L’ époque respire le kantisme, laissant peu de place à d’autres alternatives, à d’autres retours à d’autres auteurs récents, voire à des plus anciennes comme Aristote” (Traducción propia). op.cit.p.151

<sup>20</sup> Büchner, L., “Aus und über Schopenhauer” *Aus Natur und Wissenschaft*. Vol I, (1859)

<sup>21</sup> Überweg, F., “Über Idealismus, Realismus und Idealrealismus”. *Zeitschrift für Philosophie und philosophische Kritik*, XXXIV, 1859

<sup>22</sup> Freuler, op.cit.. p. 266 “Si tel est le cas, la période de grand discrédit de la philosophie apparaîtra moins que jamais comme une vide au milieu de deux époques rayonnantes, comme l’une de ces périodes insignifiantes dont le papier est noirci par de petites plumes, mais comme une époque effervescente où s’opère une mutation majeure de la philosophie, une mutation dont les principes commandent toujours un siècle plus tard” (Traducción propia).

La obra de Vaihinger es para algunos uno de los mejores tratados de epistemología de su época y para otros una verdadera rareza, en ella desarrolla la *filosofía del como-sí* que tuvo una influencia importante en su momento y que seguramente fue percibida y discutida no sólo por los filósofos neokantianos. Por ello acota Arthur Fine al respecto: “Así, a pesar de su eclipse actual, en su propia época el ficcionalismo de Vaihinger era extensamente conocido y, relacionado con el trabajo de Mach y Poincaré, tenía sus propios seguidores. Además, juzgando por la reacción total, estoy inclinado a pensar que el impacto de Vaihinger entonces no era diferente del impacto del trabajo de Thomas Kuhn en nuestro tiempo.”<sup>23</sup>

Así el ambiente en las postrimerías del XIX resultaba interesante para la filosofía ya que su *crisis* la obligaba a la autocrítica. En Alemania surgieron dos Escuelas con personalidades muy definidas, la Escuela de Marburgo y la de Baden-Heidelberg, las cuales marcaron el desarrollo posterior de la filosofía alemana. Al respecto dice Joachim von Rintelen que la filosofía contemporánea alemana no puede ser restringida sólo a las manifestaciones presentes, ya que se debe ubicar su herencia intelectual en el Neocriticismo –el cual todavía ejerce una gran influencia– y a la vez tener en cuenta los cambios políticos y sociales sucedidos en el período posterior a la Ilustración (los años de la pre-guerra, la República de Weimar, el radicalismo nacionalsocialista, la recuperación de la forma humanitaria y democrática de vivir) que han conformado un marco de original personalidad a cada época y a cada pensador. Por ello se pregunta: “(...) ¿pueden las verdades objetivas, válidas, supratemporales ser alcanzadas totalmente, o todo está sujeto radicalmente al paso de los acontecimientos históricos?”<sup>24</sup> No cabe pensar en una sobredeterminación histórica, pero si hay un peso de la tradición –tal como diría Gadamer– en el sentido en que nuestra comprensión del mundo está anclada a ese diálogo con la historia.

El neocriticismo estuvo representado por esas dos escuelas, veamos en un cuadro muy sintéticamente cuáles eran sus propuestas y sus diferencias:

---

<sup>23</sup> Fine, A., "Fictionalism" *Midwest Studies in Philosophy*. Volume XVIII. pp 1-18 “Thus, despite its current eclipse, in his own time Vaihinger’s fictionalism was widely know and, like the related work of Mach and Poincaré, it had its own strong following. Moreover, judging by the overall reaction, I am inclined to think that the impact of Vaihinger’s then was not unlike the impact of Thomas Kuhn’s work in our time.” (Traducción propia)

<sup>24</sup> Rintelen, J., *Contemporary German Philosophy and its Background*. Bonn: Bouvier, 1973.p.2 “(...) this brings up a decisive question: can objective, valid, supratemporal truths be attained at all, or is everything radically subject to the current of historical events?” (Traducción propia).

Escuelas	Características	Temas	Representantes
<b>Marburgo</b>	Niega lo dado puro.	Lógicos, epistemológicos y metodológicos.	Cohen, Natorp.
<b>Baden-Heidelberg</b>	Lo verdadero <i>debe</i> ser pensado. Toma en cuenta la cultura.	Filosofía de los valores (lógica, ética, estética), reflexión sobre las ciencias naturales.	Windelband, Rickert, Münsterberg, Lange, Vaihinger.

Ahora bien, más que una corta historia del Neocriticismo quiero centrarme en el hecho que me ha traído hasta aquí. La educación de Gadamer transcurre en Marburgo. La universidad de Marburgo, fundada en 1527, fue la primera universidad reformada de Alemania con una facultad de teología, una de derecho, una de medicina y una de filosofía. Durante el siglo XVII se impuso el calvinismo lo cual provocó que Marburgo se convirtiera en un centro heterodoxo rodeado por una ciudad luterana. Ya en plena Ilustración, en 1723, Wolf fue requerido en Marburgo. En la época del romanticismo se dieron cita allí nombres como Savigny, Grimm, Brentano y Arnim. En 1849 Zeller fue llamado para ocupar la cátedra de Teología, aunque el hecho de que viniera de Tübingen determinó que ocupara la de filosofía. Zeller le dio un sesgo hegeliano, en principio, aunque influenciado por la filología y la crítica histórica invocaba a Kant de vez en cuando; eso explica porque en el año 70 llegó Friedrich Albert Lange, quien ejerció una gran influencia con su *Geschichte des Materialismus*; después llegará allí el joven Hermann Cohen.

Años después, Cohen pondría la primera piedra del edificio teórico de la Escuela de Marburgo con la publicación de su *Kants Theorie der Erfahrung*, ya estamos refiriéndonos a la orientación neokantiana. Sin embargo, la unidad de la Escuela de Marburgo se debía básicamente a un *método* y no a una filosofía, ya que sus participantes se definieron como una *comunidad de trabajo*: “La Filosofía es de acuerdo con el significado clásico del término, eterna aspiración a la verdad fundamental, no pretender estar en posesión de ella. El propio Kant quien entendía a la Filosofía como crítica, como método, no ha querido enseñar ‘una’ filosofía, sino a filosofar. ¡Será un mal seguidor de Kant quien lo entienda de otro modo!”<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Natorp, P., cit en Ferrari, M., *Il Giovane Cassirer e la Scuola di Marburgo*. Milano: Franco Angeli Libri. 1988. p. 22 “Filosofia è, secondo il significato classico di questo termine, eterna aspirazione ad una verità fondamentale, non pretesa di esserne in possesso. Proprio Kant, il quale intende la filosofia come critica, come metodo, non ha voluto insegnare ‘una’ filosofia, bensì a filosofare. Sarebbe un cattivo seguace di Kant chi lo intendesse diversamente!” (Traducción propia).

El apelativo de Escuela de Marburgo le vino de fuera y de modo polémico. Se dice esto porque la tarea era anclar a la filosofía a la objetividad del saber científico y de la tradición histórica, pensando desde la propia personalidad sin caer en reducciones sistemáticas, reconociendo el desarrollo de la ciencia como condición de una filosofía rigurosa (de un idealismo científico). A este espíritu se acogieron quienes no querían ceder a la insidia del subjetivismo, del impresionismo asistemático y de la indeterminación conceptual.

Sería absurdo omitir el espíritu de Marburgo que conforma parte del pensamiento gadameriano, sea por la vía de la confrontación o de la semejanza. Con este panorama en cuenta se puede comprender entonces el sentido más objetivo del pensamiento de Gadamer y con ello sus ideas sobre el método, la participación, la comunicación y sobre todo dar cuenta de un importante momento hermenéutico que es la relación de Gadamer con su propia tradición.

Sin embargo, he descubierto que en este aspecto Gadamer mantiene una relación ambigua, por una parte no puede negar su tradición intelectual; pero por otra, las vivencias de los acontecimientos sociales y culturales contaminan su propia percepción: “En medio de la confusión que trajo consigo la Primera Guerra Mundial y su desenlace en el escenario alemán, ya no era posible la mera continuidad de una larga tradición. Así la desorientación reinante fue un acicate más para abordar las cuestiones filosóficas.”<sup>26</sup>

Gadamer tiene apenas 19 años cuando llega a Marburgo, Cohen ya había fallecido y Paul Natorp aún estaba en activo, se hacía acompañar de otros dos profesores jóvenes: Hartmann y Heimsoeth. Sin embargo, la sensación que tiene es de desorientación: “El hundimiento del imperio, el establecimiento de la nueva república, y la debilidad de ésta última, configuraron el trasfondo para una vehemente necesidad de orientación, que hizo presa en la juventud de aquellos años y que hace incluso difícil la labor del recuerdo.”<sup>27</sup>

Y esa desorientación sólo se puede comprender bajo la óptica de Gadamer: el neocriticismo había servido para responder a la crisis del pensamiento y a la vez, parecía haber arrasado con él y la necesaria esperanza que aporta al mundo humano:

“Tampoco en el campo de la filosofía era ya viable para nosotros, los jóvenes, una mera continuación de lo que había creado la generación anterior. El neokantismo, que gozaba de una verdadera vigencia mundial, aunque discutida, se había venido abajo en los

---

<sup>26</sup> CH, art.cit p.375

<sup>27</sup> MA, en “Recuerdos de Marburgo”p.18

frentes de batalla al igual que la orgullosa conciencia cultural de la época liberal con su fe en el progreso de la ciencia. Los jóvenes buscábamos una nueva orientación en un mundo desorientado.”<sup>28</sup>

Pero, poco a poco Gadamer fue haciéndose a Marburgo y respondiendo a las preguntas de su presente, fue testigo de la crítica al aparataje metodológico de las escuelas neokantianas y comenzó a simpatizar con las descripciones metodológicas de Husserl:

“Pero fue sobre todo la filosofía de la vida, detrás de la cual estaba Friedrich Nietzsche, el <acontecimiento> europeo, lo que impregnó todo nuestro sentimiento cósmico, y en conexión con ello, ocupó a los jóvenes espíritus el problema del relativismo histórico debatido a la luz de Wilhelm Dilthey y de Ernst Troeltsch.”<sup>29</sup>

Nietzsche y Dilthey, se podría entender así, acabaron con los restos de neocriticismo que aún podían quedar en Marburgo. Sin embargo, esto no sería exacto porque ambos autores se encuentran todavía en la tradición neocrítica aunque de un modo poco reconocido. Ambos promueven la autonomía de la filosofía y ambos consideran que se ha de negar a la metafísica sobre la base de una crítica gnoseológica. En este sentido los intentos de Gadamer de romper con la tradición neokantiana llaman la atención al estar en total contradicción con el modo como particularmente plantea el movimiento hermenéutico, en el cual la tradición y la efectividad de la historia conforman la manera de vivir y entender el presente. Y, si Husserl pudo justificar el apriorismo en la filosofía, lo hizo a partir de su aproximación a la corriente dominante neokantiana, pese a que ambas escuelas –la de Marburgo y la de Baden– coincidían en reducir los problemas de la filosofía a la teoría del conocimiento. A este respecto tampoco considero que sea arbitrario mirar a la hermenéutica filosófica de Gadamer desde una óptica epistemológica, en la medida en que se trate de los modos que tiene el hombre de aprehender (vivir) la experiencia. La distancia entre ambas tradiciones sostenida por Gadamer no facilita la comprensión del origen de sus propias preguntas y oculta su propia tradición, así lo expresa:

“Yo venía de Marburgo. Y la vida académica alemana experimentó una gran conmoción cuando Hermann Cohen, cabeza de la escuela neokantiana de Marburgo, dio un paso al costado y fue sucedido por Erich Jaensch, un psicólogo experimental. La conmoción fue general y, en efecto, el suceso marcó un hito, porque, a partir de entonces, los psicólogos y los filósofos se pusieron de acuerdo en que no podía desmontarse de ese modo el edificio de la filosofía. Antes bien convenía crear algunas cátedras de sicología. Pero el acervo empírico del idealismo alemán había dejado profundas huellas, tanto en la filosofía como en la sicología experimental. Esto quedó demostrado por la importancia que se continuó concediendo al tema de la conciencia y de la autoconciencia. En realidad toda la historia del espíritu durante el siglo XIX consistió en una empresa de superación de los límites de la conciencia, a través de

---

<sup>28</sup> VM,II en “Autopresentación de Hans-Georg Gadamer”p.375

<sup>29</sup> ibid. p.377

Schopenhauer, Nietzsche, Freud y todos los que sucedieron en esa misma dirección.”<sup>30</sup>

y entonces, mostrará cuáles han sido sus aportes: “Cuando yo empecé a elaborar una hermenéutica filosófica, la propia prehistoria de ésta imponía tomar las ciencias <comprensivas> como punto de partida.”<sup>31</sup> Si bien lo novedoso en el tratamiento dado por Gadamer está en el papel de la experiencia estética como experiencia fundante; este hecho situado junto con la historia como modo de experiencia que implica directamente a nuestra propia noción de la existencia, tuvo su origen –según lo reconoce Gadamer– en la hermenéutica de la facticidad de Heidegger, sin embargo:

“En Alemania fue el giro <teórico-epistemológico> neokantiano el que, atendiendo al concepto hegeliano de espíritu y rechazando su apriorismo universal, extendió a las ciencias histórico-filológicas el concepto de experiencia y de ciencias empíricas. Esto culminó en la, (...) teoría de los valores de la escuela neokantiana, suroccidental de la que partieron también las ciencias sociales.”<sup>32</sup>

La objeción de Gadamer apunta a que todavía, pese a la semejanzas que se pueden establecer, el objeto de conocimiento aún aparece concebido como un hecho científico. Por eso, Gadamer sitúa a la filosofía del siglo XX en un punto a partir del cual “comienza a interrogarse de nuevo sobre qué se esconde detrás de ese hecho de las ciencias y de su justificación teórico-epistemológica.”<sup>33</sup>

Si esto es así, yo creo que los aires neocriticistas continúan nutriendo a la preocupación filosófica en la medida en que no sólo se ha tratado de una recuperación de Kant sino que está en juego el objeto del discurso filosófico, ya no como una ciencia positiva, sino como una disciplina intelectual y racional. La hermenéutica filosófica de Gadamer enfrenta un problema de método y verdad que sigue siendo heredad de Marburgo, en la medida en que hay un algo que se interpreta que es el mundo ‘experienciado’. Y ese algo es ¿mundo, mundo vivido?, y ¿a partir de qué tipo de experiencia y bajo qué condiciones? Y más aún ¿sobre qué tipo de estructura se hace fundante la experiencia de la vida? Gadamer responde a estas preguntas, tal como lo mostrará este trabajo. Por ello he querido mostrar dónde está la herencia neocrítica en la propuesta gadameriana, ya que considero que algunas de las posturas de entonces siguen funcionando como directrices propias del quehacer filosófico actual, y tal como apunta J. von Rintelen sobre la filosofía alemana actual: “Descubrir la relación de todos los seres con el Logos, interpretar al mundo como un cosmos armónico,

---

<sup>30</sup> ES, en “Vida y Alma” p156

<sup>31</sup> ibidem p.390

<sup>32</sup> GH, en “Ciudadano de dos mundos” p.179

<sup>33</sup> ibid.

una estructura ordenada, fue también en la Antigüedad el objetivo de la filosofía, y este objetivo es parte integrante de la filosofía europea.”<sup>34</sup>

De hecho, los filósofos alemanes, en general, no han querido reducir sus preocupaciones sólo al ámbito epistemológico, sino que han proseguido su labor basados en el concepto de *Weltanschauung* que significa la visión particular de mundo de cada ser humano; pero se trata de una visión **comprensiva** del mundo y no positivista; con lo cual se nota que las fuerzas básicas de la filosofía alemana contemporánea vienen del neokantismo, los fenomenólogos y Heidegger. Es así como J. von Rintelen llega a enumerar las características básicas del pensamiento alemán contemporáneo:

1. Gründlichkeit (profundización)
2. Dinamismo (devenir en el pensamiento, la temporalidad)
3. Lo actual (lo del momento, historicismo)
4. Autocrítica (valor del pasado en el presente)
5. Individualismo, subjetivismo. (ética del momento)
6. Factores metarracionales (valores)

De los cuales, por lo menos los puntos 4 y 6 son herencia del neocriticismo y ellos siguen presentes en Gadamer. También me atrevería a sugerir que en la hermenéutica filosófica quedan otros dos rasgos neocriticistas; el primero que niega a la metafísica en sentido tradicional y el segundo que busca distinguir entre el aspecto psicológico y el lógico-objetivo del conocimiento. Pero termino citando a Gadamer haciendo una distinción puntual para la hermenéutica filosófica:

“Es verdad que también el neokantismo había intentado con la <historia del problema> descubrir las propias preguntas. Pero el supuesto de que estos problemas supratemporales, <eternos>, se reiteran en contextos sistemáticos siempre nuevos era gratuito, y en realidad tales problemas <idénticos> se extraían ingenuamente del material de construcción de la filosofía idealista y neokantiana. Contra esa supuesta supratemporalidad la objeción del escepticismo histórico relativista era obvia e irrefutable. Sólo cuando aprendí en Heidegger a conducir el pensamiento histórico a la recuperación de los planteamientos de la tradición, las viejas cuestiones resultaban tan comprensibles y vivas que se convertían en verdadera preguntas. Lo que estoy describiendo es la experiencia hermenéutica fundamental, como la llamaría hoy.”<sup>35</sup>

Justo en la cuestión del historicismo quiero detenerme en lo que sigue.

---

<sup>34</sup> Rintelen, loc.cit “To discover the relationship of all beings to Logos, to interpret the world as a harmonious cosmos, an ordered structure, was even in antiquity the aim of philosophy, and this aim is integral to European philosophy.” (Traducción propia).

<sup>35</sup> VM,II en “Autopresentación de Hans-Georg Gadamer” p.380

- *El historicismo crítico de Dilthey*

Según la hermenéutica filosófica de Gadamer, siempre que se comprende algo se hace partiendo de un diálogo. Se trata de un diálogo en sentido amplio pues se dialoga con la tradición, con el mundo, consigo mismo y con el otro. No carece de sentido esta afirmación si apunta, como lo he hecho anteriormente, al develamiento de los interlocutores de Gadamer y entre ellos el más importante es Dilthey, como dice Jean Grondin “Dilthey se muestra como el interlocutor y adversario de *Verdad y Método*”.<sup>36</sup>

Hasta hoy Dilthey ha sido considerado dentro de la tradición filosófica como un *iniciador*, debido a la vastedad de sus preocupaciones:

“(…) no fue fácil clasificar o identificar a Dilthey en el ámbito de la filosofía o, en general, del pensamiento: reconocido como pensador o intérprete de poetas, filósofo dedicado a asuntos relacionados con el mundo del espíritu humano, filósofo de la cultura en un sentido un poco vago, iniciador de un proyecto de envergadura –la fundamentación de las ciencias del espíritu– con la duda o sospecha de que fue sólo eso: <iniciador>.”<sup>37</sup>

Pero, para Gadamer, Dilthey es el último representante de la hermenéutica entendida en sentido tradicional, de hecho, la obra de Dilthey ha estado condicionada por la referencia gadameriana. Dilthey (bajo la influencia de Scheleiermacher) sigue considerando las tres ramas clásicas de la hermenéutica tal como habían sido expuestas por J.J. Rambach en las *Institutiones Hermeneuticae Sacrae* (1723), a saber: la *subtilitas intelligendi* (entendimiento), la *subtilitas explicandi* (interpretación), la *subtilitas applicandi* (aplicación). Este hecho nos lleva a entender porqué –influenciado además directamente por Droysen que es un neokantiano– Dilthey entiende que hay un método filosófico que conduce al conocer; que hay un método científico que conduce al explicar y que hay un método histórico que conduce al comprender.<sup>38</sup> De esto se deduce la necesidad de que haya una hermenéutica del pasado. Dice E. Coreth al respecto:

“Las ciencias de la naturaleza esclarecen, las ciencias del espíritu entienden, el acontecimiento de naturaleza debe ser esclarecido, pero la historia, sucesos históricos valores y cultura deben ser entendidos. Esclarecer significa, en este sentido, el retrotraer causal de un fenómeno aislado a leyes naturales. (...) Entender significa, por el contrario, una más alta comprensión de sentido que va más allá de cualquier esclarecimiento causal.”<sup>39</sup>

---

<sup>36</sup> Grondin, J., *Introducción a Gadamer*. s.l.: Herder. 2003 p. 110

<sup>37</sup> Navarro González, A., “¿Es la filosofía de Dilthey hermenéutica?” *Thémata*. Vol.27(2001). pp.271

<sup>38</sup> v. Cruz, M., *El historicismo*. Barcelona: Montesinos.1981

<sup>39</sup> Coreth, E., *Cuestiones Fundamentales de Hermenéutica*. Barcelona: Herder,1972. p.67.



Partiendo de estos supuestos, el diálogo de Gadamer con esta parte de su tradición se inicia a través de su preocupación por la historia. Pero, a pesar de lo que aparenta no ocurre de manera tan directa, ya que otros problemas y otras sutilezas lo acompañan.

En primer lugar, Dilthey es uno de los personajes claves que en su momento se enfrenta al positivismo del siglo XIX, al neokantismo indirectamente y por supuesto al hegelianismo. Con el neokantismo guarda una relación tan ambigua como la del propio Gadamer, ya que también se preocupó de buscar unas bases epistemológicas y lógicas “para un estudio objetivo de la realidad humana –el mundo histórico, el mundo del espíritu – en su verdadera dimensión y no en sus aspectos fenoménicos, según el modelo de las ciencias naturales.”<sup>40</sup> En lo relativo al hegelianismo, Dilthey está influenciado por Droysen y Ranke quienes se oponían a la historia como el despliegue del espíritu a través de los tres momentos de la dialéctica, ya que de lo que se trataba, era de rescatar lo que verdaderamente era humano, es decir, la vida. Y en lo referente al positivismo, Dilthey es quien primero descubre que en su afán de especular epistemológicamente sobre las distintas ramas del saber humano, sus predecesores no habían hecho una distinción fundamental entre las ciencias naturales (*Naturwissenschaften*) y las ciencias del espíritu (*Geisteswissenschaften*). Veamos el siguiente cuadro:

### Distinción entre Ciencias del Espíritu y Ciencias de la Naturaleza

Ciencias del espíritu	Ciencias de la naturaleza
Se descubre la autonomía y la libertad (autoconciencia).	Se descubre la Necesidad.
Su método es la Comprensión.	Su método es la Explicación.
Las conexiones entre inteligencia y objeto son inmediatas y accesibles.	Son accesibles a partir de un aprendizaje.
La percepción síquica es vivida.	La percepción síquica es construida.

Esta diferencia requiere de toda la fuerza de Dilthey y es la que aportará la mayor riqueza teórica tanto a Gadamer como a otros.<sup>41</sup> Ya que a partir de esta distinción pudo entrever el verdadero problema del ser humano: su intuición referida a su propia vida y respecto de lo cual el *explicar* actúa como el método del conocimiento de la naturaleza, pero el *comprender* es el método del conocimiento de la vida. Esta vida es también objeto y fundamento de las *Geisteswissenschaften*, pero requiere ser comprendida desde sí misma y

<sup>40</sup> Navarro González, A., loc.cit.

<sup>41</sup> Ortega y Gasset lo consideró como el filósofo más importante del siglo XIX, cuyo concepto de ‘vida’, fue sin duda excepcional.

es por ello que los principios hermenéuticos se transfieren al análisis filosófico de las estructuras fundantes de la vida. De este modo el conocimiento que está a la base de las Ciencias del Espíritu es la historia, porque posee el punto de vista privilegiado de la comprensión, ya que las manifestaciones de la vida son productos históricos. Por ello se dice que en Dilthey aparece ese círculo hermenéutico donde “la vida es comprensible desde la historia, y el conocimiento de la historia sólo es justificable desde un análisis de la vida humana.”<sup>42</sup>

La vida es una estructura hermenéutica porque se entiende como una estructura dinámica cuyos significados van cambiando y transformándose y por eso necesitan ser comprendidos. Así, los cambios estructurales se hacen objetivos a través de las acciones que los expresan como objetos culturales y con ellos el individuo mantiene una relación desde su nacimiento hasta su muerte en una *interacción continua*. Como es desde la vida misma donde se gesta el *conocer*, ello hace que el historiador pueda ver en los objetos culturales el devenir de otras vidas que como la de él le han antecedido. Tanto el sujeto (historiador) como el objeto (lo histórico) tienen en común el nexo de la vida y la experiencia humana:

“La conciencia, con Dilthey, dejó de ser conciencia individual, con todas sus limitaciones, para convertirse en conciencia histórica con una capacidad de comprensión inagotable y polifacética que permite al historiador desplazarse a una simultaneidad ideal con su objeto.”<sup>43</sup>

Pero el acontecer de una vida no sólo es historia, también es destino formado por la predisposición y la ocasión. “La historia es siempre sentido y realidad a la vez, sentido y fuerza.”<sup>44</sup> Gadamer está pensando en un concepto de vida complejo, que no sólo venía de Dilthey, ya que pensadores como Bergson, Nietzsche o Kierkegaard también le habrían influenciado. Sin embargo, la *Erlebnis –vivencia* como ha traducido Ortega y Gasset– es una de las herencias más ricas en tanto es la base de las *Geisteswissenschaften*, que siguen preocupando a Gadamer. Si continuamos por el trazado de sus huellas, éste sabe que detrás de la comprensión hay una estructura circular que ya ha sido intuita por Dilthey:

“Cabe preguntar ante todo qué es la libertad de comprensión. ¿No es mera apariencia? Dilthey cree en la posibilidad de que la comprensión se libere del conocimiento por conceptos; pero, ¿no se refería con ello a los conceptos de una metafísica desacreditada? ¿No se guía toda nuestra comprensión por los conceptos? La comprensión histórica presume de su falta de prejuicios. Pero ¿esa falta de prejuicios no está siempre

---

<sup>42</sup> García Amilburu, M., “La Comprensión del otro. ¿Empatía o traducción?” *Thémata* Vol. 25. (2000) p.210

<sup>43</sup> Pérez-Estevez, A., “El Diálogo como lectura en Gadamer”. *Diálogo Filosófico* . Vol. 52 (2002) p.123

<sup>44</sup> VM, II en “El problema de la historia en la reciente filosofía alemana” p.34

condicionada por algo? ¿No tiene siempre esa pretensión el polémico sentido de estar libre de éste o aquel prejuicio? ¿No encubre la pretensión de una falta de prejuicios (como nos enseña la experiencia de la vida humana) la tenaz persistencia de unos prejuicios que nos determinan obscuramente?”<sup>45</sup>

Detrás de estas preguntas están dos de los temas fundamentales de *Verdad y Método*: el de la verdad de la ciencia y el de la conciencia histórica, ambos ya expresados en la distinción diltheyana de las ciencias y en el problema de la comprensión (que implica las reflexiones sobre hermenéutica). Por eso, para Gadamer la confrontación con Dilthey le ayuda a descubrir una hermenéutica más completa que incorpora las preguntas más urgentes para el ser humano, una vez evaluada la hermenéutica meramente ‘histórica’. Esta evaluación se logra más por la vía de la asimilación de la conciencia histórica como parte del comprender, que por la vía estrictamente de la negación de una tal conciencia.

Gadamer, sin embargo, considera que el punto inicial de Dilthey sigue siendo positivista y ve en él unas aporías que le resultan fundamentales. Arguye que Dilthey es un metodólogo de la escuela histórica, por lo que *La Crítica de la Razón Histórica* podría emular a *La Crítica de la Razón Pura*, dando fundamentos a las ciencias humanas, del mismo modo que Kant había hecho para las naturales. Veamos a continuación éstas aporías en su enunciación (luego las resolveremos al final de este apartado):

Primera Aporía:

*Existe una contradicción entre el positivismo y el romanticismo en Dilthey. ¿Cómo puede plantearse un saber con validez universal cuando se está condicionado por la historia?*

Segunda Aporía:

*La conciencia histórica es demasiado intelectualista o instrumentalista. ¿El hecho de poseer una conciencia histórica nos eleva por encima de ella misma?*

Tercera Aporía:

*La duda metódica se confunde con la existencial. ¿Puede apoyarse la importancia de la investigación histórica en la necesidad de salir de la duda por la vía del conocimiento?*

La relación dialógica con Dilthey está poblada de preguntas que recorren incesantes sus preocupaciones; por ello, Gadamer vuelve su mirada hacia la historia en el sentido más amplio: es preocupación y carácter de la ‘reciente filosofía alemana’. El problema no ha sido la historia como tal, sino el carácter histórico de la existencia humana, es decir, la historicidad. Gadamer observa lo siguiente: cuando Schelling en 1814 sustituyó a Hegel, la filosofía alemana:

---

<sup>45</sup>op.cit. p.39

“(…) quedó bajo el signo de Kant y de su problema epistemológico de fundamentación de la ciencia. Kant había dado respuesta en la *Crítica de la Razón Pura* a la pregunta sobre cómo es posible la ciencia natural pura. Ahora la pregunta era, además cómo es posible la ciencia de la historia. Se intentó agregar a la *Crítica de la Razón Pura* una crítica de la razón histórica.”<sup>46</sup>

Gadamer se da cuenta que el problema principal de este giro está en la definición del modelo sobre el cual se puede interpretar y constituir la ciencia histórica, y es por eso que recurre a la influencia de Dilthey para fundamentar también una parte importante de su hermenéutica.

Ahora bien, llama mi atención de nuevo la referencia al neokantismo, esta vez bajo la crítica que se hace a Rickert. Dice Gadamer que en sus planteamientos no ha ido más allá de lo epistemológico; aunque es mi opinión que, si se reflexiona sobre el valor de la historia entonces se entra en un campo distinto del epistemológico como es el axiológico.<sup>47</sup> Aquí volvemos a percibir la negativa de Gadamer de no dejarse llevar por las propuestas del neokantismo en ninguna de sus formas porque “(…) en realidad la cuestión de la historia no afecta a la humanidad como un problema de conocimiento científico, sino de su propia conciencia vital.”<sup>48</sup>

Es esa cuestión vital la que marca su itinerario filosófico, cuestión que como ya hemos dicho no sólo se nutre de Dilthey, sino que también de Heidegger. Para Gadamer, Dilthey aparece como aquel que durante la época del predominio de la teoría del conocimiento se ocupa del problema de la historicidad. Sin embargo, pese a sus diferencias con la problemática epistemológica del neokantismo, Dilthey reconoce en éste un punto de partida interesante, y si es así no es del todo desacertado buscar en Gadamer esos elementos *neokantianos* que acepta a través de Dilthey. Pues, si la lectura de *Verdad y Método* va atendiendo al problema de la verdad, aunque la respuesta venga del ámbito hermenéutico, la pregunta sigue perteneciendo a la teoría del conocimiento y va derivando al aspecto gnoseológico de la interpretación, es decir el aspecto hermenéutico del conocer. No trato de decir con esto que todo es reductible a todo, ni que la coincidencia en el punto de llegada entre problemas diferentes les hagan convertirse en el mismo problema, quiero sólo llamar la atención sobre la delgadez de la línea divisoria que Gadamer intenta demarcar en muchos momentos sin prestar atención a sus propias aporías.

---

<sup>46</sup> op.cit. p.34

<sup>47</sup> v. Fondisi, R., *¿Qué son los valores?*. México: Fondo de Cultura Económica. 1981.

<sup>48</sup> op.cit p.35

La argumentación contra el positivismo (y el neokantismo) lleva a Gadamer a la siguiente afirmación, que “toda la labor objetiva de la vida humana radica en la labor reflexiva de la vida y no en el sujeto de una teoría del conocimiento”,<sup>49</sup> teniendo eso en cuenta Dilthey se ve obligado a buscar una fundamentación autónoma para las ciencias del espíritu, y recurrir a una psicología descriptiva y analítica. Gadamer considera que eso no hace falta si se piensa que el ser humano está determinado por su *reflexión* histórica, es decir, por el modo cómo le acontece la historia.

Sin embargo, Dilthey descubre que la relación con lo histórico va más allá de los relativismos de cualquier tipo porque cree que la experiencia interna de la comprensión en el hombre sólo es posible sobre la base de lo que le acontece, es decir, de aquello que se ‘resiste al concepto’, y que este fenómeno no sólo tiene que ver con un método de las ciencias del espíritu sino que es parte de la determinación de la realidad humana. Por eso ubica a la conciencia histórica al final de la metafísica, pese a que la reflexión plantea que todo conocimiento pueda convertirse en reflexión autoconsciente, pero como el movimiento no se detiene, Hegel dixit, éste se convierte en algo infinito que apunta a una constante ampliación del horizonte vital.

Ahora bien, en otro lugar Gadamer ha reconocido que Dilthey ha intentado una crítica de la razón histórica influenciado por la tradición romántica e idealista, y la lógica de Mill. Es por eso que quiere fundamentar metodológicamente a las *Geisteswissenschaften* debatiendo con ‘el ideal metodológico naturalista’ de Mill. Sin embargo, como es el ser histórico quien está a la base de todo este entramado teórico, Dilthey terminará entrando en la psicología para buscar el ámbito desde el cual se pueda ‘estudiar’ a la comprensión. Esta vía no es compartida por Gadamer y lo resume de este modo:

“Pero lo que no podía satisfacer a Dilthey era la mera remodelación de esta construcción y su transposición al terreno del conocimiento histórico emprendida por el neokantismo, por ejemplo, bajo la forma de la filosofía de los valores. El criticismo neokantiano le parecía dogmático, y en esto le asistía la misma razón que cuando llamaba dogmático al empirismo inglés. Pues lo que soporta la construcción del mundo histórico no son los hechos ganados por la experiencia e incluidos luego en una referencia valorativa, sino que su base es más bien la historicidad interna propia de la misma experiencia. Esta es un proceso vital e histórico, y su modelo no es la constatación de los hechos sino la peculiar fusión de recuerdo y expectativa en un todo que llamamos experiencia y que se adquiere en la medida en que se hacen experiencias. Lo que prefigura el modo de conocimiento de las ciencias históricas es en particular el sufrimiento y la enseñanza que de la dolorosa experiencia de la realidad resulta para el

---

<sup>49</sup> op.cit p.36

que madura hacia la comprensión. Las ciencias históricas tan sólo continúan el razonamiento empezado en la experiencia de la vida.”<sup>50</sup>

El problema de fondo es que Gadamer siguiendo a Dilthey parte del principio de ‘la historicidad interna propia de la misma experiencia’, cosa que fue descuidada por el neokantismo que quería llevar a la crítica kantiana a sus consecuencias epistemológicas últimas, es decir, hacer del sujeto también un objeto del conocimiento. Frente a esta realidad las críticas de Dilthey toman el rumbo sicologista, pero Gadamer establece una diferencia radical porque si bien acepta el ámbito de lo psicológico, no apuesta por éste al considerar que se desvía del problema de la comprensión y sobre todo del problema hermenéutico en sí mismo. Por esta razón considera que desde la experiencia de la vida entendida como el modo de ser del *Dasein* (Heidegger), o sea desde la hermenéutica de la facticidad es que se puede plantear el problema de la comprensión y de la interpretación. Aquí vemos con claridad hasta qué punto llega la influencia de Dilthey. Finalmente Gadamer resuelve las aporías apuntadas a Dilthey, de esta manera:

Primera Aporía:

Al existir una contradicción entre el positivismo y el romanticismo en Dilthey, ¿cómo puede plantearse un saber con validez universal cuando se está condicionado por la historia? *Sólo desde una fundamentación hermenéutica que considere al sujeto parte del hecho ‘comprensivo’, es decir, que no haya separación sujeto/objeto para poder superar el esquema clásico de la Teoría del Conocimiento.*

Segunda Aporía:

Como la conciencia histórica no puede ser demasiado intelectualista o instrumentalista. ¿De qué modo a ésta le es posible pensarse? *A través del análisis existencial o de una hermenéutica filosófica, o sea, a través de una comprensión que convierta a los problemas en auténticas preocupaciones.*

Tercera Aporía:

Si la duda metódica se confunde con la existencia, ¿cómo puede apoyarse la importancia de la investigación histórica en la necesidad de salir de la duda por la vía del conocimiento? *Sólo si concebimos a la vida y el saber como datos originarios, entonces la duda será siempre de tipo ‘existencial’.*

Gadamer entiende a la historia desde una conciencia hermenéutica que no sigue el itinerario sugerido por Dilthey de ‘liberarse del dogma’ sino que asume las labores propias de la interpretación. Según Gadamer este es un momento de la ‘evolución’ propia de la interpretación. Y si la interpretación dogmática ha sido una interpretación forzada, la pregunta no apunta a la verdad de la interpretación sino a las razones que nos han obligado a aceptarla, entre ellas nuestra tradición, prejuicios o creencias.<sup>51</sup> Al final, el pensamiento

<sup>50</sup> VM,I. p.281

<sup>51</sup> v. Weinsheimer, J., *Gadamer's Hermeneutics. A reading on Truth and Method.* New Haven & London. Yale University Press. 1985 p 134 y ss.

de Gadamer está comprometido con una labor que se describe como si en la finitud misma indagáramos un sentido.<sup>52</sup>

- *El 'heidegger' de Gadamer*

Quiero abrir este apartado con esta expresión coloquial, pues considero que hay un Heidegger recordado o acotado por Gadamer que difiere en la mayoría de los casos, del Heidegger que se estudió hasta los años ochenta del siglo XX, ello se debió más a un problema biográfico que exegético y ha acarreado una 'difusa' interpretación del pensamiento de Gadamer, ayudada además por los propios comentarios del autor. Asimismo, mostraré los puntos clave que influyen en su pensamiento y aquellos otros en los cuales no están fielmente expuestas las posiciones heredadas del maestro.

Resulta interesante que en esta breve 'arqueología' del pensamiento de Gadamer se encuentren dos notas tan disonantes como la negación de toda vinculación o influencia del neokantismo y por otra parte la exacerbación de la influencia de Heidegger.<sup>53</sup> A mí me gustaría poder mostrar que hay un punto medio entre estos dos extremos, que proporcionaría una comprensión más acertada del problema planteado en este trabajo.

Bien es sabido, y la hermenéutica gadameriana arranca de esto, que toda comprensión de la historia pasa por los propios prejuicios y las pre-comprensiones. La lectura que hace Gadamer de su momento histórico no es una excepción. Es obvio que él fue 'eclipsado' por el brillo de Heidegger. Al parecer, por sus testimonios, la aparición de este joven profesor por la década de los veinte era un síntoma de una renovación de la filosofía. No olvidemos que Gadamer ha contado hasta el cansancio cómo el neokantismo se había apoderado del corpus de la filosofía alemana y la había dejado reducida a un positivismo 'seco', cuya capacidad de seguir planteando problemas filosóficos había quedado reducida al campo epistemológico. Ello es correcto si Heidegger no tuviese influencias del neokantismo también (a través de los planteamientos fenomenológicos de su maestro Husserl y de los ámbitos intelectuales donde se formó y discutió (Friburgo y Marburgo).

De vuelta de la Primera Guerra, el ambiente de la Alemania de entonces exigía una renovación, que implicaba un comenzar desde cero, Heidegger proporcionó esta sensación

---

<sup>52</sup> cfr. VM,II en "El problema de la historia en la filosofía alemana" p.35

<sup>53</sup> Al final de este apartado haré una breve referencia a la relación entre el neokantismo y el pensamiento de Heidegger.

al plantear problemas radicalmente nuevos bajo la excusa de ‘reinterpretar a los autores clásicos’. Según Gadamer, Heidegger se atrevió a pensar desde sus propios conceptos y limitaciones, esta ruptura. Después de la Primera Guerra, el neokantismo resultaba vencido y había que continuar.<sup>54</sup> Pero volvamos al joven Gadamer, o a la reconstrucción que de sí mismo y de su *maestro* hará años después.

Gadamer cuenta que hasta Marburgo había llegado la voz sobre el joven asistente de Husserl, aunque la primera vez que escuchó hablar sobre él, fue en Munich en 1921. Refiero la siguiente anécdota, por parecerme muy ilustrativa –tanto como al propio Gadamer–. Resulta ser que en un seminario un joven comenzó a hablar de ‘un modo extraño’; intrigado Gadamer preguntó a qué se debía eso, y le contestaron con toda naturalidad “¡ah, ese está *heideggerizado!*” Dice que fue a partir de entonces cuando reconoció que su acercamiento a Heidegger siempre estuvo relacionado con un modo de decir las cosas. Tiempo después Natorp le dio a leer un manuscrito de Heidegger sobre Aristóteles cuyo lenguaje –según sus propias palabras– le dejó ‘electrizado’.

La explicación del significado de estas anécdotas radica en el reconocimiento de un ‘tono diferente’ en las preocupaciones de Heidegger que no se parecía al que Gadamer había aprendido en Marburgo, donde su formación lógica y neokantiana, se oponía a la fenomenológica:

“Habíamos aprendido que pensar era relacionar, y realmente parece correcto que pensando se pone una cosa en determinada relación y que sobre esta relación se hace una afirmación que se llama juicio. Así, el pensamiento parece avanzar de una relación a otra y de un juicio a otro. Pero, después aprendimos que pensar significa mostrar y hacer que algo se muestre.”<sup>55</sup>

Con esta invitación a la labor del pensamiento. Gadamer reconoce haber estado frente a un gran pensador cuya influencia se hizo sentir no sólo en la vida académica sino también en la vida cultural. La primera se vio enriquecida por una fenomenología que partía del hecho de la vida, e iba hacia situaciones límite de la cotidianidad, tales como el lenguaje, la obra de arte, la técnica y la ciencia. La segunda en cambio se nutrió del modo de expresión propio de su discurso filosófico que tomaba prestado elementos del mundo de la poesía

---

<sup>54</sup> Haciendo una analogía de este fenómeno me parece identificar la misma sensación en el pensamiento contemporáneo que bajo la rúbrica de pensamiento de la postmodernidad o posthistoria, la crisis no es resuelta mediante la recuperación de las diferentes tradiciones sino que todos los contenidos cuestionados se llevan hasta el límite de su agotamiento a fin de provocar su extinción y dejar sin referentes al pensamiento (este es el sentido del nihilismo y es el sentido de *abismo* ya prefigurado en Heidegger).

<sup>55</sup> CH, en “El pensador Martín Heidegger” p.67



para liberarse del rigor expositivo y así encontrar su propia expresión. Gadamer describe esta sensación así:

“Durante todo el tiempo de mis estudios con Paul Natorp y Nicolai Hartmann me había acompañado el sentimiento de una carencia, un sentimiento que seguramente tenía su última causa sólo en mi naturaleza y en las experiencias de mi formación espiritual y que tuvo la consecuencia de que, cuando encontré a Heidegger, sentí algo así como una confirmación. De repente sabía que esto era lo que había echado de menos y que había buscado, a saber, que el pensamiento filosófico no debía considerar a la historia y a la historicidad de nuestra existencia como una limitación, sino que tenía que elevar nuestro impulso vital más íntimo al pensamiento”<sup>56</sup>

Desde un punto de vista exegetico, podría definir la influencia de Heidegger en Gadamer de dos maneras, una biográfica (relato de sus vivencias relacionadas con Heidegger) y en segundo lugar la estrictamente filosófica. En este primer punto aún quedan un par de cosas por acotar. Si bien es cierto que Gadamer reencuentra en Heidegger una vieja intuición, también es cierto que no puede evitar la tentación de hacer su propio retrato del maestro y amigo.

En primer lugar, señala su insistencia en buscar una originalidad más profunda que aquella basada en el principio de autoconciencia: “En este aspecto, él era hijo del nuevo siglo, dominado por Nietzsche, por el historicismo, por la filosofía de la vida.”<sup>57</sup> Así, Gadamer repara en Bergson, Simmel y Dilthey, pero considera que la influencia nietzscheana ejerce su influjo por representar a una filosofía que iba más allá de la orientación científica neokantiana a la cual Heidegger criticaba por su posición ahistórica y por su reducción de la experiencia histórica a un hecho puramente gnoseológico. A este respecto, yo considero que también en Heidegger sobrevive el mismo rasgo neokantiano de Nietzsche que es el que usa como fundamento del pensamiento un sistema heurístico de la realidad, rasgo que también permanecerá en Gadamer. En segundo lugar, no sólo son dos áreas (historicismo y vitalismo) las que se hallan a la base de ese pensamiento original, está también la influencia del pragmatismo americano, de la cual se ha dado cuenta Gadamer después, al considerar que Emil Lask, que había sido profesor de Heidegger antes de irse a la guerra había renunciado al neokantismo y se había puesto a estudiar el pragmatismo norteamericano.<sup>58</sup> En tercer lugar, a estas influencias se le añaden la erudición “adquirida y heredada y una innata y profunda pasión por el preguntar”, –lo cual le –“convirtió en el verdadero portavoz del nuevo pensamiento que se estaba formando en el campo de la

---

<sup>56</sup> op.cit. p.279

<sup>57</sup> ibid. p.68

<sup>58</sup> Este dato será considerado más adelante como clave para comprender parte de esta investigación.

filosofía.”<sup>59</sup> Estas son las tres características identificatorias del Heidegger que Gadamer reconoce como su maestro.

Es una constante en las interpretaciones de Gadamer, el énfasis en la deuda teórica con el pensamiento de Heidegger,<sup>60</sup> aunque a mi modo de ver ello haya significado más una desventaja que una virtud, ya que la tesitura de ambos pensamientos es diferente. La relación, sin embargo, no sólo viene dada por una estrecha empatía surgida entre el alumno y el maestro, sino por lo que muchos han supuesto como una continuidad. En este sentido puedo estar de acuerdo a medias. Esgrimiré mis argumentos. Por una parte, Gadamer sufre un impacto decisivo venido de la *hermenéutica de la facticidad*, que implica a los conceptos de ser e historicidad, por otro lado la idea de círculo hermenéutico es repensada desde una perspectiva diferente, y en último lugar, la aproximación a la verdad por la vía de la estética le lleva a preguntarse por la naturaleza de la experiencia de la verdad.

La hermenéutica de la facticidad había sido un tema descuidado por los intérpretes de Heidegger ya que lo consideraban parte de las formulaciones tempranas, las cuales habían sido opacadas por la aparición de *Ser y Tiempo*. La primera vez que Heidegger se refiere a ella fue en 1923 para definir “su empresa filosófica y que recoge todos sus esfuerzos desde sus primeros años juveniles”<sup>61</sup>; pero sabemos que esto es inexacto porque esa expresión apareció en el seminario de 1921-1922 de Friburg, debido a que otro profesor ya había escogido el otro título que Heidegger había propuesto.

Cuando Heidegger dictó aquel seminario titulado “*Ontología. Hermenéutica de la Facticidad*” esa fue la primera vez que Gadamer escuchó la expresión. En principio, ya el curso intrigaba por el título pues albergaba dos problemas latentes. Por una parte había que considerar que la hermenéutica es la ‘doctrina del entender y arte de interpretación de lo entendido’. Y en segundo lugar, que a partir del historicismo diltheyano se exigía una ‘nueva autoconciencia metódica’. Esto quiere decir que habría una preocupación entorno a aquello que acontece (lo fáctico), y era necesario definir a qué se refería ese acontecer y sus relaciones con la ontología. Ello lleva a pensar en el ser que se pregunta por su conocer y su estar en el mundo, y por supuesto a evitar el escollo metodológico que supondría

---

<sup>59</sup> CH, en “Existencialismo y Filosofía existencial” p.21

<sup>60</sup> v. Cruz, M., *Filosofía Contemporánea*. Madrid: Taurus, 2002

<sup>61</sup> Rodríguez, R., *La Transformación de la Hermenéutica. Una Interpretación temprana de la obra de Heidegger*. Madrid: Tecnos. 1977,p.13

considerar al sujeto de la hermenéutica como distinto del objeto de la hermenéutica. Si me explico bien, ¿ello equivalía a entender hermenéutica y ontología formando parte de una complicada relación? Ese era el problema y esas eran las expectativas. Pensemos por un momento la situación intelectual del joven Heidegger y del no menos joven Gadamer venido de Marburgo.

Lo primero que se ha de tener en cuenta para entender el problema, es que si bien para nosotros hoy en día es relativamente fácil hacer una distinción entre los distintos sentidos de hermenéutica, e incluso comprender que su uso en el ámbito de la filosofía obedece al proyecto heideggeriano, en 1921 no era así. Entonces la ‘hermenéutica’ no era una expresión usual en el ámbito de la filosofía y, si bien era indispensable para el jurista y para el teólogo, tampoco éstos tematizaban sobre ella. Schleiermacher, por ejemplo, la subordina a la dialéctica como disciplina auxiliar y Dilthey la incluye dentro de la sicología. Gadamer piensa que es sólo a partir del giro fenomenológico de la obra de Husserl, llevado a cabo por Heidegger y la aceptación de Dilthey en el mundo fenomenológico lo que pudo dar a la hermenéutica una ‘significación filosófica fundamental’.

Pero, ¿qué es la hermenéutica?, ¿qué problemas de comprensión constituía este término con relación a la tradición propiamente teológica? El primer sentido clásico de la hermenéutica la concibe como una herramienta que devela un contenido oculto: sea el sentido de los textos clásicos, entender una poesía, interpretar una obra del teatro clásico, interpretar el sentido de una ley, o apreciar el alcance de una acción en su contexto histórico; y todo esto sin entrar en las consideraciones sobre si es ciencia o arte de la interpretación.

Heidegger aún conserva relación con el sentido clásico de la hermenéutica, si bien se entiende que su intención apunta a una suerte de *hermenéutica de la hermenéutica*, que propondría reencontrar un sentido fenomenológico, al ser testigos de la experiencia hermenéutica inicial, es decir, de la comprensión del ser. En otras palabras, el ser humano antes de comprender ha de comprender que comprende y que ello es un acto indisociable de su condición más auténtica. Por otra parte, hermenéutica también es ‘una teoría de la experiencia actual de lo que es el pensar’; pero no tiene intención –a diferencia de las hermenéuticas clásicas– de derivar de ello un método sino que se considera que está a la

base de toda comprensión, y que sirve para esclarecer las condiciones a partir de las cuales el pensar se hace posible.

En este sentido Heidegger es quien propone romper con la tradición metódica corte científicista de la modernidad partiendo de ‘el giro hermenéutico’ para volver la mirada a labores más prácticas como la del juez o el predicador quienes usualmente están concernidos con la **verdad** de sus discursos. Por eso se propone una vuelta hacia las experiencias ‘no científicas’ de la verdad, entre las cuales están el arte, la historia y la filosofía, por eso piensa en una hermenéutica de la facticidad. ¿Qué es, y a qué hace referencia exactamente?: “Esto quiere decir, en principio, que hay que aceptar como básica la finitud radical y la temporalidad de la facticidad, más allá de la cual no puede ir, y no puede ser reemplazada por ningún ego formalizado o el espíritu absoluto o alguna entidad similar que está al acecho entre los bastidores en teorías hermenéuticas anteriores.”<sup>62</sup>

El punto central de la facticidad es discernir lo que significa la vinculación a una tradición, ya que cada uno pertenece a una historia, pero nunca es protagonista absoluto de ninguna. Por eso se hace posible la relación con la historia a partir de los *prejuicios* ya que es la única manera de comunicarse con lo que es anterior a la existencia ‘individual’, y por ello pueden ser considerados como un hecho ontológico. Así aparece la dificultad que se deriva de tener que diferenciar entre los prejuicios legítimos y los que obstruyen la comprensión, es decir, los que dejan tener acceso a nuevas posibilidades de interpretación en contra de aquellos que imposibilitan nuevas interpretaciones. Gadamer desarrolla toda su propuesta sobre el juego y la actualización pensando en esta dificultad, pues como no hay un fundamento último para el ser que se muestra ‘histórico’, tampoco es posible la identificación entre el ‘objeto’ de la historia y el saber histórico. Es Heidegger quien apunta a esta estructura lúdica aunque brevemente, señalando que la pregunta por el *por qué* desaparece en el juego, ya que jugar es siempre jugar sin un por qué, es jugar por jugar.<sup>63</sup> En este punto interesa saber que no sólo es a través de la *hermenéutica de la facticidad* que Heidegger está presente en el pensamiento de Gadamer, sino que la

---

<sup>62</sup> Kisiel, TH., “The Happening of tradition: The hermeneutics of Gadamer and Heidegger”, en Hollinger R., *Hermeneutics and Praxis*. Notre Dame-Indiana: University of Indiana Press. 1985. p.7 “This means first at all that one must accept as basic the radical finitude and temporality of facticity, behind which one cannot go, which cannot be superseded by any formalized ego or absolute spirit or some similar entity lurking behind the scenes in previous hermeneutics theories.” (Traducción propia)

<sup>63</sup> Esta idea viene de Aristóteles quien considera al juego como una actividad con fin en sí misma.

originalidad del segundo reside en el uso que hace de esas ‘nociones’ heredadas.

Lo que significa facticidad, es el ‘carácter efectivo’<sup>64</sup> de un hecho’ y el hecho es el ser arrojado, o sea, la existencia humana que “implica que se llega al mundo sin haber sido preguntado y que se le llame a uno a desaparecer sin que se le pregunte”, parafraseando a Heidegger, por eso cabe tener en cuenta el problema de la facticidad, pues una verdad adquirida a través de una conciencia histórica, sólo es posible si hay una existencia humana que se pregunte por el sentido de su vida y que no pueda ir más allá de ésta. Asumiendo estas preocupaciones Gadamer deduce:

“De esta manera, la hermenéutica se concentra en algo incomprensible. Pero, de algún modo, esto siempre es propio de la hermenéutica. Lo incomprensible e incomprensible desafía a la hermenéutica y la lleva al camino del preguntar obligándola a entender. En esto no hay en absoluto un hacerse dueño anticipadamente de todo lo dotado de sentido. Más bien es un responder al desafío siempre nuevo de lo incomprensible, sorprendentemente, otro, extraño, oscuro, y tal vez profundo, que debemos comprender.”<sup>65</sup>

Es por ello que Gadamer usa la noción de hermenéutica de la facticidad para poner en juego el sentido de la comprensión de la propia existencia, ya no sólo fenomenológicamente, sino apostando por un paso más allá –lo existencial–, ya que hay que responder a una temporalidad, pues:

“Esta hermenéutica no se rige por la curiosidad, ansiosa de lo ordenado, con la que se enseña el sistema de la filosofía en las cátedras. Se trata, a su manera, de otra forma de entender, de entender aquello que la vida misma da a entender. La hermenéutica de la facticidad se confronta con el enigma de que el ser-ahí, arrojado en el ahí, se explica a sí mismo, se proyecta constantemente cara a posibilidades, cara a algo venidero que sale al encuentro.”<sup>66</sup>

Gadamer reconoce que aunque no pudo seguir la elaboración lingüística filosófica de Heidegger si pudo continuar con el impulso hermenéutico heredado de él, que no sólo tiene el sentido óntico sino que lo dotó de un estilo y una inquietud propios, ya que de ahí en adelante no pudo recorrer los caminos del pensamiento occidental como quien sigue un sendero ya trazado, sino que puso todo su empeño en crear nuevas condiciones hermenéuticas para dialogar con los autores y con la historia.

Gadamer recuerda que Heidegger, cuando se refería a la historia, es decir, a lo pasado, no lo hacía como un historiador, sino como un testigo, uno que cuenta lo sucedido y crea las condiciones de comprensión para que pueda ser entendida de nuevo la pregunta hecha y la

---

<sup>64</sup> entiéndase el término relacionado con lo vigente, lo actual.

<sup>65</sup> CH, en “Hermenéutica y Diferencia Ontológica” p. 360

<sup>66</sup> ibidem p.361

respuesta dada. Esta posición provoca el diálogo con la tradición y hace que se desarrolle la capacidad histórica del pensar desde la cual se origina la hermenéutica de la facticidad.

Pero, Gadamer va más allá de la fenomenología y hace posible asumir lo histórico desde un modo no sólo existencial sino hermenéutico, al considerar que el ser humano –*Dasein*– posee una estructura hermenéutica originaria, donde la propia comprensión de la existencia crea un contacto directo con la historia que somos (la parte en el círculo hermenéutico) y la historia que heredamos (el todo en el círculo hermenéutico). Por eso “la experiencia fáctica de la vida no sólo se vive en el tiempo, sino que *vive el tiempo mismo*”<sup>67</sup>. La influencia más importante que recibe Gadamer de Heidegger es este modo del ser ante la historia, que supone una vía de interpretación del pensamiento de un Gadamer que asume el matiz histórico venido de la hermenéutica de la facticidad. Pues, en principio, hay que diferenciar la elaboración ‘lingüística’ que hace Heidegger, del reclamo de sentido hecho por Gadamer, ya que la diferencia entre Gadamer y Heidegger en este punto es que la conversación para Heidegger tiene como límite lo que permanece no dicho, en cambio en Gadamer el ser es posible porque se comprende desde el lenguaje y eso se logra al partir de la estructura del juego que propicia la participación de las distintas partes: el ser, el lenguaje y la historia, para eliminar de una vez cualquier ‘fundamento’ que todavía permanece en Heidegger como negación. Para Gadamer se trata de poner el acento en el horizonte de una ontología hermenéutica, donde el lenguaje no permanece sujeto a lo no dicho sino que es el resultado de la relación que el ser mantiene con el lenguaje familiar, o sea, con la *posibilidad de lo que puede ser dicho*.

Ahora, se puede apreciar con claridad que el *giro* que tanto ha influenciado a la filosofía contemporánea surge del diálogo entablado entre Heidegger y Gadamer a través de la hermenéutica de la facticidad. Pero cabe notar que este ‘diálogo’ sólo se ha reconocido después de los años sesenta, a pesar de que Gadamer había intentado en muchas ocasiones exponer coherentemente la relación entre el joven Heidegger y el autor de *Ser y Tiempo*. Para la fecha de la publicación de *Verdad y Método*, el único Heidegger que se conocía era el de *Ser y Tiempo*, ya que entonces se consideró que en su *Carta al Humanismo* había abandonado su primera ‘filosofía’. Dice Jean Grondin:

“Parecía abandonar el pensamiento trascendental hermenéutico a favor de un

---

<sup>67</sup> Moratalla, A., *El Arte de poder no tener razón*. Salamanca: Publicaciones Universidad Pontificia de Salamanca. 1991.p.44

pensamiento –al parecer, poético– acerca de la historia del ser. Las interpretaciones predominantes entonces, de Karl Löwith, Max Müller, Walter Schultz, y más tarde Otto Pöggeler y de Wiliam Richardson, confirmaban esta perspectiva. La ‘hermenéutica de la facticidad’ era en el fondo desconocida.”<sup>68</sup>

Pero, Gadamer sabía que allí estaba no sólo la clave para una nueva comprensión del pensamiento de Heidegger sino que era la pieza que faltaba para poner fin a su propio edificio filosófico. A partir de los años ochenta se tuvo acceso a esa obra temprana y entonces Gadamer comenzó a reconstruir filosóficamente lo que la memoria había transitado en solitario. Dice Grondin que si eso hubiera sucedido antes de la publicación de *Verdad y Método*, seguramente el capítulo sobre Heidegger tendría el mismo aire de *Los Caminos de Heidegger*, ya que del ‘camino de Heidegger’ es de lo que Gadamer nunca dejó de escribir. Heidegger es el interlocutor a quien se sigue preguntando y quien contesta entre pequeños acuerdos y desacuerdos como el maestro que nunca dejó de ser.

De este modo, refiere Grondin, para la época de la publicación de *Verdad y Método*, no era tan explícita la relación que Gadamer veía con toda claridad entre su pensamiento y el de Heidegger. La mención de la hermenéutica no hacía suponer una radicalización de la historicidad como superación del problema epistemológico del que Dilthey todavía se ocupaba. Por eso, no puede reducirse este aspecto de la obra de Gadamer a una simple superación de las aporías diltheyanas, sino que es la continuación de un diálogo iniciado por Heidegger con Husserl y el conde Yorck en *Ser y Tiempo*. A partir de este hecho se asume que la ‘facticidad’ corresponde al descubrimiento de los supuestos metafísicos que yacen detrás de las ideas de fundamentación y subjetividad. Y como dije más arriba, la facticidad abre la oportunidad de dialogar con la historia, de rastrear el origen de las preguntas y el porqué de las respuestas, y así poder anticipar el sentido. Es por ello que Gadamer formula el principio de la vigencia de la historia (*Wirkungsgeschichte*), puesto que aquel que entiende pertenece a la historia más de lo que él mismo puede dar cuenta. Esta pertenencia sucede como una constitución ontológica de la propia finitud.

El otro punto donde la originalidad de Gadamer se deja ver con relación a la propuesta heideggeriana es en el modo cómo se explica la circularidad de la hermenéutica. Aunque ésta tenga un sentido diferente para cada uno, en Heidegger resulta marcadamente existencial ya que entender es siempre anticiparse y el comprender va siempre hacia lo ya comprendido, para poder continuar la labor infinita de la interpretación. Para Gadamer, en

---

<sup>68</sup> Grondin, J., op.cit. p.118

cambio el círculo es el modo cómo se enfrenta lo metodológico, pues el intérprete siempre pertenece a su objeto y viceversa, es la relación circular entre las partes y el todo. A diferencia de Heidegger para quien el círculo es epistemológico, para Gadamer cobra la forma de un principio propio del entender, como si fuera un ‘acierto y error’ constante donde tenemos la capacidad de regresar siempre a constatar la vigencia de lo comprendido.

Así, es desde esta ontología que Gadamer edifica su hermenéutica, esto es para la filosofía la recuperación de la imaginación en la medida en que aparece el rechazo de las posiciones dogmáticas, cosa que la configuración dialógica de la razón exige. Por otra parte, propone una situación de ejercicio de la crítica y la reflexión. La primera, porque se pondera al preguntar desde los orígenes, la segunda porque lo preguntado ha de ser pensado y vuelto a pensar (el círculo de la comprensión). Por eso Gadamer recupera la capacidad de preguntar al ser que somos desde su realización (lo actual), su posibilidad (lo futuro) y su memoria (lo pasado); y se hace necesario el comprender pero del modo descrito, ya que el ser siempre se mueve en este continuo que es el *ser* en el *tiempo*. No se trata de un movimiento de círculo vicioso, es antes bien, una espiral que exige tener siempre en cuenta al pasado integrado con el presente.

Y por último, añadiría que lo más interesante, sobre todo a efectos de este trabajo, es que en la medida que la hermenéutica de la facticidad permitió al joven Gadamer penetrar en el problema del círculo y con ello en el problema de la actualización de la historia le permite detenerse en el análisis de la estructura del juego como modo de acceso e instrumento para la comprensión de un tipo de ‘verdades’ más relevantes para la constitución del mundo humano (la verdad del arte, de la historia, del lenguaje, del mundo). Esa idea, conviene acotar, viene de la vía fenomenológica que el joven Heidegger había hecho suya y que Gadamer descubre en el año 1936 en las tres conferencias sobre el arte pronunciadas en Francfort de las que dice al respecto: “desde mi juventud había sido una convicción principal el medir desde la esencia del arte el valor o la falta de valor del pensamiento filosófico.”<sup>69</sup> De ese modo Gadamer descubre que el problema de la verdad en el arte supone no sólo el de la interpretación, sino también el problema del juego como actividad con un fin en sí misma y como un proceso en el que se hace necesaria la participación activa de los sujetos que comparten ‘verdades’ que les son imprescindibles para

---

<sup>69</sup> CH, en “Un camino de Martín Heidegger” p.279



comprenderse a sí mismos y al mundo.

Antes de terminar quisiera aún acotar un punto que me parece importante y es la relación que todavía puede tener Heidegger con el neokantismo y la cual Gadamer ignora, para provocar una coincidencia con sus propios juicios. Heidegger no prescinde de algunas consideraciones sobre el método que son intrínsecas al tema de la vida fáctica. Según Gadamer, lo más característico de la hermenéutica de la facticidad es la indisociabilidad entre *tema* y *método*, pero este es un aspecto que no termina de ser resuelto para Heidegger, ya que siempre queda pendiente en él preguntas tales como el ‘recto acceso’, ‘el logro de la experiencia fundamental’, o ‘el modo de estar dado el ámbito originario’.<sup>70</sup> Si a ello se suma que tanto el estilo como el modo de la comprensión filosófica, están basados en la idea de intencionalidad y en el modo de tratar la vivencia; entonces se puede notar cómo todavía hay una idea de *ciencia filosófica* para Heidegger (o por lo menos hasta el *¿Qué es la metafísica?* de 1928) que procede de *La filosofía como ciencia estricta* y que hace deducir que en principio Heidegger parte de una conciencia que no está conformada por el método, sino que conserva un estado de pureza natural, pues la filosofía poseería una independencia radical respecto de las ciencias objetivas. Por otra parte, si la tarea de la filosofía no es producir *Weltanschauung* ni culminar en ella, ello se debe al supuesto de que hay una ciencia originaria. Y por último, esta ciencia originaria destaca el lugar estructural de la *Weltanschauung* dentro de un *campo originario* que distingue a la filosofía de las concepciones del mundo. Se puede considerar entonces, que hay un Heidegger que tiene deudas con Husserl y con ciertas tendencias del neocriticismo, y eso es lo que hace posible la coincidencia entre Gadamer y Heidegger, pero no por la vía del rechazo del neocriticismo sino por la coincidencia con el ambiente filosófico del cual ambos son herederos.

Para concluir puedo decir, al evocar ciertos aspectos que el propio autor no menciona y en algunos casos rechaza, lo único que está a la base de esto es la voluntad de reiniciar un diálogo que puede ser muy fructífero para una actualización del pensamiento hermenéutico de Gadamer.

---

<sup>70</sup> v. Rodríguez, R., op.cit.

## 2. Gadamer y la tradición teórica Contemporánea.

En *Las Fundamentaciones Filosóficas del siglo XX* dice Gadamer que las bases características de este siglo se pueden encontrar en el siglo XIX, pues, cuando se habla de éste se hace referencia a una época marcada por la Revolución Industrial, el desarrollo de las Ciencias a partir del siglo XIX y la Primera Guerra Mundial. Los tres acontecimientos significaron la rápida industrialización de Europa, la importancia concedida a los avances tecnológicos y la aparición de un nuevo orden político que simbolizaba a su vez la desconfianza en los órdenes tradicionales. Dice Gadamer que por esta razón Jaspers, en 1930, hablaba de la *responsabilidad anónima* como característica espiritual de nuestra época en la cual se siente una suerte de pasión por la decisión existencial traducible a la necesidad de una filosofía que limite la orientación científicista de nuestra conciencia en el mundo.

Por otra parte, este carácter epocal, continúa Gadamer, conlleva a replantearse la necesidad de distinguir entre filosofía y ciencia. Si bien el siglo XIX veía inocentemente en la ciencia el factor a partir del cual el conocimiento y la fe en el futuro se fundamentaban en la base firme de un orden moral socialmente sancionado, en este siglo en cambio:

“Vivimos con la conciencia de un mundo cambiante de modos impredecibles, y en conflictos y tensiones que esperamos que la ciencia, fuera de sus propios recursos, se convierta en factor decisivo. Cuando sus logros evitan las enfermedades o mejoran el estándar de vida ponemos todas nuestras esperanzas en ella. La sociedad se adhiere con obediencia desconcertante a la experiencia científica, y el ideal de la planificación conciente y la suave administración funcional domina cada esfera de la vida hasta llegar al nivel de dominar la opinión pública.”<sup>71</sup>

Asimismo lo que se puede llamar la cultura de la interioridad, o de la conciencia se va haciendo cada día más ajena a nosotros. Como los controles sociales están desarrollando formas de poder cada vez más sofisticadas, parece que ya no vivimos nuestras propias decisiones, y esto tiene resonancias hasta en el ámbito personal más profundo. Al parecer este malestar evoca a la “(...) pregunta crítica de cómo concebir la relación ambigua y complicada entre el espíritu subjetivo del individuo y el espíritu objetivo que se manifiesta en el mundo de la historia.”<sup>72</sup> Este es un problema al cual Hegel y Kant habían dado sus

---

<sup>71</sup> Gadamer, H.G., “Los fundamentos filosóficos del siglo XX”, en VATTIMO G. (comp.) *La secularización de la filosofía*, Gedisa, 1994, p.111

<sup>72</sup>op.cit. p.114

respuestas. En el artículo citado, Gadamer compara el punto de vista de ambos; pero, lo que me resulta más interesante, es la mención que hace del neokantismo de la Escuela de Marburgo como aquello que convierte al conocimiento en una labor infinita, y que de este modo desvía el problema de la relación individuo/mundo/historia a otros derroteros que tienen que ver con la relación conocimiento/objeto. De allí surgiría el extrañamiento, arriba descrito, del hombre hacia sí mismo.

Si bien por un lado es cierto lo dicho respecto a la corriente lógico positivista del neocriticismo, también es cierto que el neocriticismo de la Escuela de Baden se oponía fuertemente a los intentos arbitrarios del positivismo al considerar que la realidad natural era ajena al valor y que por tanto, en lo que respecta a las ciencias, su método no podía dar cuenta de todo tipo de realidad que no tuviera en cuenta al valor. Por esto coincido –parcialmente– con Gadamer en esos *fundamentos filosóficos* de nuestro siglo, cuando sitúa detrás de la discusión contemporánea, a Nietzsche como el filósofo de la crítica de la cultura y de la transmutación de los valores cuyo ámbito de acción abarca todos los tópicos clásicos de la filosofía. Nietzsche continúa, sin proponérselo, la tradición del neokantismo (de Baden) al plantear una filosofía de la historia, una teoría del conocimiento, una fundamentación crítica de la moral y una estética de corte no trascendental. Gadamer sugiere como punto central y distintivo del pensamiento contemporáneo –Nietzsche mediante– a la interpretación como modo del conocer que va más allá de la intención del autor y del significado propio de la cosa. De allí se puede, entonces, comprender el hilo conductor entre los siguientes autores: Windelband, Brentano, Husserl, Heidegger y cómo desde ellos se puede trazar otra línea de sentido que conduce hasta los hermeneutas contemporáneos (Gadamer, Habermas, Vattimo, Apel, Jauss) por una parte, y por la otra hacia la filosofía francesa contemporánea de herencia estructuralista (Levi-Strauss, Bachelard, Foucault, Deleuze, Derrida).

En lo que sigue quiero destacar el debate que se inició a raíz de la aparición de *Verdad y Método*, para mostrar no sólo la importancia de la obra en cuestión sino la enorme influencia que sigue teniendo en el pensamiento contemporáneo y que justifica la problemática que plantea esta investigación.

- *Hermenéutica y posmodernidad: un debate (Vattimo, Habermas, Derrida.)*

Para algunos podría resultar sorprendente y en esto incluyo al propio Gadamer, el hecho de acotar su pensamiento relacionándolo con toda la discusión que la posmodernidad ha supuesto. Quizá, el contexto en el que declaro esto es uno que ha juzgado a Gadamer de conservador gracias a las críticas de Habermas y Vattimo, consecuentemente. Sin embargo, la apreciación que tiene Gadamer del desarrollo de la filosofía contemporánea, conduce directamente a los tiempos actuales y su posible relación con la posmodernidad en sentido amplio. Para comprender este debate hace falta definir lo que entiendo por posmodernidad en este contexto. El término posmodernidad ha sido problemático hasta ahora, por lo menos para la filosofía. En los ámbitos de la Teoría Literaria no ha sido rechazado, tampoco en el campo de la estética contemporánea ya que su consideración permitió ir más allá de los planteamientos de la vanguardia.<sup>73</sup> *Posmodernismo, posmodernidad, y posmoderno* son los tres términos que se manejan con frecuencia para describir un fin de siglo que parece ya demasiado cargado de significados. En algunos casos hasta se ha pretendido introducir el término *posmodernístico*, y no hay quienes hayan querido suavizar la disputa con nombres tales como *tardomodernidad, modernidad tardía o neomodernismo*.<sup>74</sup>

En primer lugar y con toda la brevedad que amerita esta presentación me limitaré a exponer de manera concisa las diferencias básicas entre postmodernismo, posmoderno y posmodernidad. Por posmodernismo se entiende al término que se usa con relación al campo de la estética,<sup>75</sup> y permite hacer la diferenciación entre los movimientos modernistas (impresionismo, expresionismo, surrealismo, entre otros) y aquellos posteriores cuyas formas y prácticas estéticas rompen con lo establecido. La estética de la modernidad da paso a movimientos de vanguardia y a la idea de culturas bohemias, cuyo fin era rebelarse contra los efectos alienantes de la industrialización y de la racionalización extrema, pero, a la vez, establece que es a través del arte que se puede alcanzar la

---

<sup>73</sup> cfr. Best, S., y Kellner D., *Postmodern Theory*. New York: Guilford Press, 1991

<sup>74</sup> Para abordar el significado del concepto o término **posmoderno** he usado en este apartado dos libros que a mi parecer conforman las referencias más importantes por tratarse de la mirada de los historiadores del presente; uno es el de Best & Kellner y el otro el de Klaus von Beyme (*Teoría Política del siglo XX*. Madrid: Alianza, 1994). He evitado los clásicos adrede, en función de que autores como Lyotard, Vattimo, Lipovetzski, Habermas, Touraine, Maffesoli, Luhmann entre otros, conforman el centro del debate actualmente y sus posiciones en torno a la posmodernidad todavía no aclaran muchas de las dudas que a continuación expondré.

<sup>75</sup> No olvidemos que la expresión *posmoderno* es usada por primera vez, por John Watkins Chapman, un pintor inglés en 1870, para hacer referencia a movimientos más vanguardistas que el impresionismo francés.

liberación y la transformación de la cultura. Es la otra cara del proyecto racional: independientemente del uso que se haga de la razón, el poder transformador del hombre se hace sentir sobre la realidad, el arte es la expresión creadora de un espíritu bien guiado.

Así el posmodernismo se sostiene sobre la pérdida del poder transformador del arte, es decir, que se abandona la idea moderna (muy extendida durante el Romanticismo) de que el arte recrea la realidad. El posmodernismo, sólo hace versiones de lo real, y en otros casos lo inventa o lo hipertrofia, se apuesta a la idea de que lo real *es* para desvirtuarlo. De esta actitud se deduce que el artista sólo propone versiones más o menos erradas de la realidad, no cree en su genio sino en una combinación de trabajo y dominio de técnicas diversas, entre las cuales no hay privilegio de unas sobre otras, desde las más artesanales hasta lo tecnológicamente más sofisticado. Como consecuencia, el arte debe salir de los museos y convertirse en un objeto de consumo masivo, el artista es parte de las masas pues ha renunciado a un lugar privilegiado. En cuanto a la intencionalidad y los grandes ideales que regían la obra de arte han sido abandonados por lo inmediato, e incluso por el sinsentido.

Por su parte, lo posmoderno designa en lo concerniente al campo teórico,<sup>76</sup> la crítica a la teoría moderna que arranca con Descartes y recorre la Ilustración terminando con Comte, Marx y Weber, y que pone en entredicho los siguientes paradigmas:

- La necesidad de fundamentos para el conocimiento.
- Las pretensiones universalizantes y totalizadoras.
- El orgullo de enunciar verdades apodócticas.
- El racionalismo falacioso.

No quiero extenderme aquí en lo que ya sabemos que es la *posmodernidad* en su sentido más llano: es la época histórica que sigue a la *modernidad* y cuyas características vienen dadas por el tipo de acontecimiento que marcan el paso de una a otra: el fin de los

---

<sup>76</sup> Así, una concepción posmoderna del conocimiento rechazaría la necesidad de buscar fundamentos ‘a priori’ para un fenómeno tan complejo como es la realidad, ya que el conocimiento considerado como una facultad inventiva, no se agota en lo meramente representativo como la modernidad lo estableció. En segundo lugar, las especulaciones racionales de la posmodernidad no pretenden ser universalizantes ni totalizadoras, a sabiendas de que la naturaleza hermenéutica del conocimiento comprende el hecho de que sólo podemos dar visiones e interpretaciones parciales de lo conocido y, como consecuencia, alcanzar verdades relativas. En tercer lugar, la teoría posmoderna niega la existencia, por lo anteriormente expuesto, de verdades o principios irrefutables. El ejercicio discursivo posmoderno propone la necesidad de falsear los enunciados, a fin de comprobar la pluralidad de los mismos. En último lugar, el rechazo hacia el racionalismo falacioso, está localizado exactamente, en aquello que se denomina el argumento del escéptico: ‘si no se cree en nada, por lo menos se debe creer en la nada. Este mismo argumento se ha aplicado a las posturas *posmodernas* que apuntan a la complejidad del conocimiento catalogándolas inmediatamente de ‘irracionalistas’ o con el famoso ‘vale todo’.

metarrelatos y la telematización de la sociedad, sobre ello recomiendo la muy conocida tesis de Lyotard.<sup>77</sup>

Pero, si el posmodernismo describe a los movimientos, textos y prácticas culturales—específicamente estéticas— que puedan ser distinguidos de los existentes en la modernidad y lo posmoderno, teoría posmoderna, o pensamiento posmoderno concierne al campo epistemológico que sugiere otras formas del pensamiento distintas de las concebidas por el racionalismo clásico, entonces es en este último sentido en el que propongo considerar este debate y quizá, desde él poder comprender el papel que juega Gadamer en toda esta discusión.

### **Gianni Vattimo.**

En algún lugar se ha dicho que Gianni Vattimo podría ser considerado el *gadamer italiano* por haber sido su discípulo y además traductor de *Verdad y Método*. Yo considero que la virtud que ha tenido Vattimo ha sido el poder seguir pensando los problemas propios de la hermenéutica, desde algunos oteaderos comunes a los de Gadamer, pero forzando en algunos momentos los límites de la misma.

A continuación quiero abordar unos de los puntos más discutidos de la interpretación hermenéutica de Vattimo ya que me parece fundamental para comprender el alcance de la hermenéutica gadameriana, alcance que Vattimo parece desdibujar y que obstaculiza la vía a Gadamer para seguir por los caminos de la hermenéutica como el arte de la comprensión que cuestiona el ‘falso’ problema de la verdad y el método.

En “Hermenéutica y Nihilismo”<sup>78</sup>, Gianni Vattimo considera que uno de los aspectos claves para comprender el pensamiento posmoderno, es volver sobre la concepción no-metafísica de la verdad de factura heideggeriana y como Gadamer ha sido uno de los interlocutores privilegiados de Heidegger, Vattimo lo usa para descubrir la pertinencia de su propuesta. De mi parte, su lectura está muy determinada por el pensamiento del Heidegger de *Ser y Tiempo*, y se le escapan ciertos detalles del pensamiento temprano heideggeriano que Gadamer si recupera y que propone como guías para su comprensión.

---

<sup>77</sup> v. Lyotard J.F., *La Posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona: Gedisa, 1991

<sup>78</sup> v. Vattimo, G., “Hermenéutica y Nihilismo” en *El Fin de la Modernidad*. Barcelona: Gedisa. 1998

De ese modo se produce la crítica de Vattimo que trataré de circunscribir a los fines de este trabajo.

Son varios los puntos que Vattimo señala como deficientes en la propuesta de Gadamer. En primer lugar, la crítica a la conciencia estética hecha por Gadamer, en la cual se ha intentado mostrar el carácter “históricamente relevante de la conciencia estética”, la deja reducida –según Vattimo– a conciencia histórica, sacando de ella el elemento propiamente estético que es el de la finitud o el nihilismo (sobre ello volveremos más adelante). Y para argumentarlo hace una acotación discutible que parte de lo siguiente. Las hermenéuticas de Apel y de Jauss, están fundamentadas en una concepción históricamente constructiva de la filosofía de la interpretación y ello se debe a que “desarrollan bastante coherentemente premisas ya contenidas en la obra de Gadamer”; y continúa su argumento señalando que la elaboración de Apel, por ejemplo, sitúa a la hermenéutica en un horizonte neokantiano que podría convertir a la filosofía hermenéutica en una filosofía de la historia de corte humanista. Según Vattimo, ello se alejaría bastante de Heidegger y se debe a la influencia de Gadamer y su comprensión de la hermenéutica. Pero, yo considero que el argumento adolece de validez en la medida en que hace pasar a Apel por neokantiano, aparta a Heidegger de la influencia del neokantismo (cosa que es casi imposible) y convierte a Gadamer en un neokantiano ‘camuflado’ que influye desde esa perspectiva a la hermenéutica contemporánea. Ya señalé arriba que el mismo Heidegger parece no poderse librar de ciertos aspectos ‘neokantianos’, entre ellos está la búsqueda de un sistema heurístico de la realidad como rasgo fundamental del pensamiento y por otra parte, la superación del problema metodológico que suponía la hermenéutica clásica con su distinción entre sujeto y objeto. Añadiría además, que el neokantismo ha sido un punto polémico para Heidegger, y también para Gadamer (sobre esta polémica, sostengo parte de esta investigación). Si a esto se puede añadir que uno de los rasgos más neokantianos de Gadamer es el de la búsqueda de una estructura donde sostener la experiencia de la verdad, entonces la crítica de Vattimo sólo tiene sentido si niega esta misma búsqueda en Heidegger... y ¿hasta qué punto es ello posible?

Sin embargo, cabe decir que para Vattimo los rasgos nihilistas de la hermenéutica de Heidegger condicionan a la conciencia estética como experiencia –nihilista– de la verdad, cosa que no sucede con Gadamer; y que en ese sentido, lo que me resulta interesante es que para Gadamer su revisión de la conciencia estética conlleva a una crítica al nihilismo

hermenéutico en el que el hecho estético queda reducido a la ‘actitud del observador’. Ahora, como Gadamer quiere recuperar la experiencia de la verdad a través del arte, pero teniendo como marco su oposición a la mentalidad científicista, para lograrlo ha de fundar a la verdad en el concepto de experiencia (*Erfahrung*) “como modificación que sufre el sujeto cuando encuentra algo que realmente tiene importancia para él”.<sup>79</sup> Pero hay que considerar que la obra de arte ha de ser vista también como un evento histórico, es decir, una auténtica experiencia histórica, pero, ¿eso justificaría la advertencia de Vattimo?:

“En realidad, en su hermenéutica y en la estética que deriva de ella hay una concepción de la experiencia de la verdad del arte que no puede reducirse a los términos históricos y constructivos definidos por Gadamer y que, en consecuencia, llama la atención sobre la necesidad de rever la crítica a la conciencia estética. (...) lo que se da en la obra de arte es un peculiar momento de ausencia de fundamento de la historicidad, que se presenta como una suspensión de la continuidad hermenéutica del sujeto consigo mismo y con la historia.”<sup>80</sup>

Ese “peculiar momento de ausencia de fundamento de la historicidad”,<sup>81</sup> hace que la conciencia viva su propia mortalidad; pero como Gadamer no ha querido contar con los elementos nihilistas, esto no es posible. Para Gadamer no hay un ‘ser para la muerte’ como anticipación de futuro, a cambio usa la idea de ‘facticidad’ que es el modo como se da la relación del ser con la tradición y la historia. Parece que la interpretación de Vattimo olvida que la facticidad es un diálogo que se da con la historia, del modo como ya ha sido explicado y que con la obra de arte se inicia este diálogo.

En “Verdad y Retórica en la Ontología Hermenéutica”, Vattimo opina que la ontología hermenéutica –que Gadamer prefiere entender como hermenéutica de la facticidad– es “una orientación filosófica profundamente articulada y diferenciada”.<sup>82</sup> Ello le sirve para reconocer la ‘urbanización’ del pensamiento de Heidegger hecha por Gadamer como una manera de reelaborar la conexión o identificación entre ser y lenguaje. Pero, de lo que no da cuenta es que esta ‘urbanización’ viene de seguir el hilo de la hermenéutica de la facticidad –o sea, el pensamiento de Heidegger desde sus inicios– a través de un diálogo sostenido y por lo tanto esta afirmación: “La tesis fundamental de Gadamer, según la cual ‘el ser que puede comprenderse es lenguaje’, anuncia un desarrollo del heideggerismo en el que el ser tiende a disolverse en el lenguaje o por lo menos a resolverse en él.”<sup>83</sup> no es

---

<sup>79</sup> op.cit p.110

<sup>80</sup> ibid p.111

<sup>81</sup> loc.cit.

<sup>82</sup> op.cit.p.115

<sup>83</sup> op.cit. p.116



del todo precisa en la medida en que la referencia heideggeriana está presente en la historicidad-temporalidad del *Dasein* y en el modo cómo se actualiza la comprensión de sí cada vez; pero ello no sólo se hace a partir del lenguaje sino a través de ese *diálogo* con la historia del que ya hemos hablado y que Gadamer expresa con elaboraciones originales tales como la conciencia efectiva de la historia, o la ‘aplicación’ como reinterpretación de la *phronesis* aristotélica. Por eso Vattimo sugiere una concepción ético lingüística que hace del lenguaje mediación y no mero recurso, de lo que sigue que la verdad de la hermenéutica es retórica esencialmente y que se reconoce a través de la experiencia estética, que no necesita de pruebas, certezas o demostraciones. Este punto es interesante porque hacia allí apunta uno de los ejes de este trabajo ¿qué tipo de verdad se alcanza a través de la hermenéutica gadameriana? ¿Una verdad retórica o acaso una verdad ‘ficcional’?, ¿son equiparables? Eso lo responderemos al final.

Considerando lo anterior, este tipo de verdad ‘retórica’ se transforma en el único medio que posibilita que las reglas de verificación vigentes en los ámbitos científicos encuentren su sentido en una esfera pública determinada cultural e históricamente. En este aspecto la interpretación de Vattimo ayuda a entender en dónde radica el acuerdo, o lo que yo llamaría la verdad ‘ficcional’, ya que se puede llegar a afirmar algo con escepticismo, pero sin poner en duda su ‘función’ o ‘necesidad’ en el ámbito social. A partir de esto Vattimo deduce que si el ser es el lenguaje, y el lenguaje es ‘públicamente’ comprendido, entonces la verdad está más cerca de ‘suposiciones compartidas’ que de una ‘evidencia interior’, porque en la conciencia común es donde se limitan: “(...) las pretensiones dogmáticas de la ciencia y de la técnica a favor de una racionalidad social que no siente ninguna necesidad de apartarse demasiado de la metafísica occidental, sino que antes bien se coloca con respecto a ella en una relación de sustancial continuidad.”<sup>84</sup>

De allí confirma la existencia de un nexo entre las filosofías de corte empirista y positivista con la hermenéutica, fundado en la continuidad de una tradición que parece ser a la que se acude en busca de veracidad. Esta apreciación no es del todo correcta y propondré dos argumentos extraídos de los planteamientos de Gadamer; uno apunta a la continuidad y el otro al carácter ‘público’ de la experiencia de verdad. En primer lugar, tal y como dice Gadamer en su *Los Caminos de Heidegger (1983)* y en “Entre fenomenología y Dialéctica.

---

<sup>84</sup> ibid. p.125

Intento de Autocrítica” (1985) <sup>85</sup> la continuidad es propia del lenguaje de la metafísica “aunque este diálogo dure siglos y milenios” <sup>86</sup> ya que se trata de “aportaciones a una conversación a través de los tiempos”. <sup>87</sup> Pero esto no supone necesariamente una continuidad lineal *stricto sensu*, pues:

“el sentido de la historia aparece, asimismo, predeterminado en parte por la propia historia vital y en parte por lo que cada uno conoce a través del histórico de los eruditos. El sujeto queda conformado en esa concepción de la historia que abarca el contenido de su propio origen antes de que la investigación histórica inicie su obra metódica. Como corresponde a nuestra historicidad, nunca se desata el lazo vital que une la tradición y el origen con la investigación crítica. El que intenta despojarse de su propia individualidad, al modo de Ranke, sigue siendo hijo de su tiempo y vástago de su patria.” <sup>88</sup>

Por otra parte, cuando Gadamer examina a la verdad a través del fenómeno del juego, está pensando en una experiencia de mundo que es de participación y privada a la vez. La verdad que se alcanza en una situación como esa no es sólo una suposición compartida, sino que ha de proceder de una evidencia interior, tal como sucede cuando un jugador dice que quiere jugar (participar en el juego). Sin embargo, para Vattimo, como Gadamer no rescata suficientemente a la verdad de la obra de arte pues ignora los elementos nihilistas, el resultado es una ‘apología de lo existente’; aunque como ya hemos visto el proyecto de Gadamer es dar continuidad al proyecto inicial de Heidegger que es la hermenéutica de la facticidad; <sup>89</sup> cuya necesidad de conservar la alteridad en el acto de la comprensión lo llevó a introducir esta noción de juego a la que ya he hecho referencia. El juego, como situación hermenéutica por excelencia, posibilita la introducción de una estructura dinamizante desde la cual se pueden integrar los elementos existenciales heideggerianos que Vattimo tanto hecha en falta. Y lo que se podría concebir como deficiencia en la interpretación de Vattimo ocurre porque no está considerando la importancia que tiene el juego como estructura de la comprensión en Gadamer.

### **Jürgen Habermas**

El debate entre Habermas y Gadamer es un referente obligado para la comprensión de la importancia de la hermenéutica en nuestro presente; es a la vez referencia de las preguntas

---

<sup>85</sup> VM, II p.11-32

<sup>86</sup> VM, II en “Entre fenomenología y dialéctica. Intento de autocrítica”p.20

<sup>87</sup> loc.cit.

<sup>88</sup> op.cit.p.27. El subrayado es mío.

<sup>89</sup> Hago notar las fechas de los trabajos citados de Gadamer, ambos son contemporáneos con el de Vattimo. Y creo que la interpretación hecha por Vattimo está sesgada por la lectura de *Ser y Tiempo* y no considera los escritos tempranos ni los apuntes del curso de Friburgo de 1923.

más relevantes que ésta ha suscitado, así como una muestra del estado de la cuestión, pues este diálogo ha encontrado eco en otros pensadores como Vattimo, Apel, Jauss, Derrida o Ricoeur.

Desde esta lectura que estoy proponiendo sobre el tema, este debate me conduce a una primera clarificación y exposición de los conceptos claves de este trabajo, toda vez que los juicios de Habermas contra la hermenéutica gadameriana me muestran dos aspectos interesantes al efecto; el primero es el que se refiere al elemento *ilustrado* necesario para toda interpretación y que por lo tanto no supone una conexión fácil del pensamiento gadameriano con el pensamiento posmoderno, y el segundo –casi se deduce del anterior– la imposibilidad de la universalidad de la hermenéutica en la medida en que ésta no reconozca la existencia de *perturbaciones* en el lenguaje que no pueden ser asumidas como tradición sin más.

Se hace necesaria la referencia histórica. En 1967, Jürgen Habermas en *La Lógica de las Ciencias Sociales* incluye una referencia a la postura sostenida por Gadamer en *Verdad y Método*. Por una parte se hace eco de la protesta contra el exceso de positivismo en las Ciencias Sociales, pero por otra parte acusa a Gadamer de tender hacia el relativismo y de aceptar sin *revisión* los supuestos ontológicos de Heidegger. En este sentido, cabe destacar el acento que he marcado desde el principio de esta investigación: que el punto de partida desde el cual Gadamer inicia y desarrolla su hermenéutica es la hermenéutica de la facticidad –un tema desconocido para muchos estudiosos hasta bien entrados los años setenta y que ha orientado a algunas lecturas *incompletas* sobre Gadamer y sobre Heidegger–. Llama mi atención el hecho de que algunas lecturas contemporáneas de Gadamer estén influenciadas por este debate y reproduzcan exactamente las objeciones de Habermas. Me interesa hacer notar como lo hice antes con Vattimo, que ambas críticas se basan en una lectura que ha obviado algunos elementos clave.

Según Habermas, la hermenéutica gadameriana obvia estos tres condicionantes:

1. La necesidad de principios trascendentales que posibiliten un uso crítico de la razón.
2. La existencia de una realidad pre-lingüística que haga posible la comprensión y la manifestación del lenguaje.
3. La ideología que yace oculta detrás de la tradición.

Tales acotaciones, que sólo discutiré en lo que se refiere al desarrollo de esta investigación conducen a las siguientes reflexiones:

1. ¿es la hermenéutica apropiada para un uso crítico de la razón?
2. ¿se hace necesaria una realidad pre-lingüística si la interpretación es por sí misma infinita?
3. ¿cabe hablar de ideología separada de la tradición y la historia?

En general, la mayoría de los historiadores contemporáneos de la filosofía coinciden en que los problemas que la hermenéutica trajo a consideración y en los cuales la mayoría de las elaboraciones filosóficas contemporánea descansan, son los siguientes: la historicidad de la conciencia, la expresión del ser a través del lenguaje y, como consecuencia, el modo de establecer una relación entre ambas instancias (historia/conciencia – ser/lenguaje).<sup>90</sup> Quizá por ello Günter Figal se refiere a la hermenéutica en estos términos: “La hermenéutica filosófica de Gadamer se ha convertido en algo obvio; ha alcanzado una especie de presencia difusa, tanto donde se la aprecia como donde se adoptan planteamientos críticos frente a ella.”<sup>91</sup>

En “El Enfoque Hermenéutico” del “Informe Bibliográfico (1967)”<sup>92</sup> Habermas inicia un diálogo con Wittgenstein cuyo punto de partida está en su comprensión de ‘juego’ no como <game> si no como <set><sup>93</sup>. La pregunta de Habermas se refiere al modo que los juegos de lenguajes son comprendidos y posibles sólo bajo el supuesto de que un juego lleve a otro. Algo se comprende si previamente se conoce el juego al que pertenece; esto hace suponer que la tradición (tal como la entiende Gadamer) no puede ser sometida a crítica, ya que un ‘juego lleva a otro’ y ello remite a la famosa infinitud o circularidad de la comprensión. Pero, erróneamente, cree Habermas, que la pre-comprensión sólo se refiere a la tradición (sin crítica) y erróneamente comprende que Wittgenstein se refiere a juegos de lenguaje sólo como series de ‘situaciones con aires de familia’. Falta tener una visión más amplia que considere al juego como algo más.

---

<sup>90</sup> v. Jervolino, D., “Hermeneutics in Contemporary Philosophy”. *Cogito and Hermeneutics. The Question of the Subject in Ricoeur*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1990

<sup>91</sup> Figal, G., “Fenomenología de la Cultura. *Verdad y Método* después de cuarenta años”. En AAVV, *El Ser que puede ser comprendido es lenguaje*. Madrid: Síntesis. 2003, p.111

<sup>92</sup> Habermas, J., *Lógica de las Ciencias Sociales*. Madrid: Técnicos. 2001, pp.79 y ss.

<sup>93</sup> Uso el inglés para destacar estas diferencias. *Game*: juego que se juega ; *set*: cosas que coordinan entre sí. También, *play* que es inglés traduce a: tocar un instrumento (play guitar); interpretar un personaje (play a role); y también se puede referir directamente a una obra de teatro (a play of Shakespeare). El mismo sentido tiene el alemán Spiel, pero sin las sutiles diferencias entre los sustantivos que hace el inglés y el castellano.

Es así como las reflexiones sobre el juego del Wittgenstein de las *Investigaciones Filosóficas*, hacen que Gadamer encuentre ciertas similitudes entre lo que él denomina ‘juego’ y ‘lenguaje’ por separado: “Tengo que destacar, pues, que mis análisis del juego o del lenguaje están pensados como puramente fenomenológicos (este es el motivo por el que el concepto de <juegos lingüísticos> de L. Wittgenstein me resultó muy natural cuando tuve noticia de él)”.<sup>94</sup>

En ambos autores jugar no tiene nada que ver con recurrir a un orden establecido. Ya más adelante veremos con detalle esto; pero ahora es importante establecer que, aunque en el espacio lúdico se reproduzca una ‘tradición’ (imaginemos el juego de la Oca, o el ajedrez), cada movimiento es *actual*. El respeto de la tradición se hace por la vía del respeto a las reglas, al espacio, a la intención del juego; pero culturalmente un ajedrecista puede ser tan distinto de su contendor como sea posible, venir de otra tradición, pero tendrá que aprender a jugar, jugando, tal como decía Wittgenstein.<sup>95</sup> Gadamer por su parte afirma que constantemente creemos estar jugando a algo<sup>96</sup>; y ello no quiere decir que siempre haya un horizonte histórico que esté siendo considerado, mas si supuesto. El Wittgenstein de las *Investigaciones* está pensando en eso cuando habla de los fines terapéuticos que permiten desvanecer la perplejidad; porque para los seres humanos no hay manera de ‘construir un sentido’ si no es a través del hilo conductor de la historia. Sé que resultará demasiado simplista mi interpretación, pero en este caso Habermas sólo ve la tradición y la referencia hermenéutica de Gadamer con relación al historicismo, y no es sólo eso. La tradición y la pre-comprensión son modos de aproximación a la historia, son *actualizaciones*, pero aquí hay que volver a los temas de la hermenéutica de la facticidad y dejar de ver a la hermenéutica filosófica como una teoría de la historia, o una mera teoría de la interpretación en sentido clásico.<sup>97</sup>

Sin embargo, Habermas prefiere ocuparse de la historia: “La hermenéutica de Gadamer representa una tercera etapa de reflexión: la histórica, que entiende al intérprete y a su objeto como momentos de un mismo plexo. Este plexo objetivo se presenta como tradición

---

<sup>94</sup> VM,I p. 19

<sup>95</sup> v. Wittgenstein L. *Las Investigaciones Filosóficas*. Barcelona: Instituto de Investigaciones Filosóficas. UNAM. Crítica, 1988. § 75

<sup>96</sup> cfr. EH, “El Juego del Arte”.

<sup>97</sup> Más adelante me referiré a este sentido clásico donde el explicar, el traducir y el interpretar parecen ser la tarea que Habermas tiene en mente cuando se refiere a Hermenéutica y en ese caso no habría una discusión abierta con la hermenéutica filosófica gadameriana.

o historia de influencias y afectos.”<sup>98</sup> Y si bien la afirmación no es discutible, la hermenéutica gadameriana no se reduce a eso; también aborda el problema de la *autocomprensión* que es la manera en que se manifiesta plenamente la comprensión. En este sentido cobra actualidad esta afirmación de Wittgenstein: “Se busca una explicación donde deberíamos ver <protofenómenos>. Es decir, donde deberíamos decir ‘este es el juego de lenguaje que estamos jugando’ ”.<sup>99</sup> Ya no estamos en el plano histórico únicamente, sino también en el plano ontológico que no parece ser muy atractivo a Habermas y que despacha sin más como *idealismo*.

Así, el debate apunta a dos cuestiones en concreto:

1. ¿Cuáles son los patrones de interpretación de la experiencia? Si existen, ¿no se estará cayendo en un tipo de idealismo?
2. Si la interpretación tiene por única vía al lenguaje ¿se puede acceder a través de éste a la comprensión de otras relaciones que lo sostienen (relaciones de poder y relaciones de producción)? Ya que se trataría del acceso a “estructuras lingüísticas y las condiciones empíricas bajo las que esas estructuras históricamente se mudan.”<sup>100</sup>

Si la hermenéutica parte del hecho de que existe siempre el riesgo del malentendido, y que por esa razón en muchos casos la comunicación puede ser manipulada; entonces los diferentes estilos interpretativos también pueden propiciar situaciones en las cuales no sea posible la comprensión, ello hace que la mentada autocomprensión como base de la comprensión se sienta erosionada debido al flujo de mensajes y signos que pueden ser dominados y controlados por condicionantes, para nosotros desconocidos. Es por ello que, Habermas se pregunta por la posibilidad de una hermenéutica que no concede a la ideología un papel determinante (ni a los diversos intereses de los cuales no podemos dar cuenta). Dicho de otro modo, no habría una autoconciencia conciente en tanto no se considera la existencia de una instancia en la cual sea posible el malentendido, es decir, un lugar donde la interpretación se enfrente con interpretaciones disímiles y en el cual aún no sea posible la comprensión. Según Gadamer, es el lugar donde se pueden encontrar dos o más contenidos implícitos que aún no han sido interpretados. En esos casos, la hermenéutica puede poner en contacto a dos o más disciplinas y propicia una *nueva Koiné* (en palabras de Piero Piovani, recogidas posteriormente por Vattimo). Esa nueva comunidad de comprensión será posible gracias a la clarificación de los malentendidos y a

---

<sup>98</sup> Habermas J. op.cit. p.256

<sup>99</sup> Wittgenstein L. . op.cit. § 654 y 655

<sup>100</sup> Habermas, op.cit. p.259

una filosofía práctica que según define Jervolino se trata de un humanismo de sabiduría y diálogo.

Ahora bien, si bien es cierto que la hermenéutica ha introducido a la historicidad como marca ontológica distintiva, y por otro lado ha querido interpretar filosóficamente a la existencia humana, también es cierto que ha provocado la reflexión sobre la certeza de los métodos conocidos, y esta es la discusión que particularmente me interesa. De allí se entiende por qué estoy abordando el debate Habermas-Gadamer desde una perspectiva referida exclusivamente a la hermenéutica de la facticidad.

La crítica de Habermas ha querido reducir el pensamiento de Gadamer en una visión ‘historicista y conservadora’<sup>101</sup> que logró proyectar su sombra en la superficie de las ciencias sociales a través del giro lingüístico, lo cual permitió “ofrecer una perspectiva móvil desde la que otros podrían percibir la convergencia entre las últimas filosofías de Heidegger y Wittgenstein”<sup>102</sup> y destaca que la virtud de una hermenéutica filosófica no es más que indefinición y lo expresa de esta manera:

“Nuestro colega norteamericano Richard F. Bernstein ha llegado incluso a colocar a Gadamer en el punto de convergencia del neopragmatismo, la teoría crítica y el deconstructivismo. El temperamento mediador de un autor más dado a enlazar que a delimitar, que antes acepta vaguedades que encona alternativas, convenía muy bien a la amplia difusión internacional que caracteriza la historia efectiva de *Verdad y Método*.”<sup>103</sup>

Por ello, para Habermas, *Verdad y Método* tiene unas lagunas que Gadamer ha camuflado de ‘praxis argumentativa’. Para mí resulta bastante vaga esta crítica, toda vez que no repara en la intención más coherente de la obra: el rechazo a que toda experiencia de verdad sea reducida a una experiencia científica y por consiguiente que toda comprensión de la realidad sea de orden metódico. ¿Las consecuencias? Pues, esa larga sombra proyectada sobre las ciencias sociales y sobre la filosofía obliga a la reflexión en torno a la vida humana, demandando una explicación más coherente del mundo y menos fragmentada y de allí, quizá la sensación de vaguedad que acusa Habermas y la cercanía con ciertos autores identificados con el pensamiento posmoderno como Vattimo o el mismo Bernstein.

---

<sup>101</sup> v. Habermas J., “¿Cómo es posible la metafísica después del historicismo?” en AAVV *El ser que puede ser comprendido es el lenguaje*. Madrid: Síntesis.. 2003. pp.97 y ss.

<sup>102</sup> op.cit. p.104

<sup>103</sup> loc.cit

Ahora bien, la respuesta de Gadamer a estas críticas está contenida en *Retórica, Hermenéutica y Crítica de la Ideología*<sup>104</sup>; y responde punto por punto a las objeciones de Habermas, pero quiero destacar lo siguiente:

“El lenguaje no es el sujeto anónimo, finalmente hallado, de todos los procesos y acciones socio-históricas que se ofrece con el conjunto de sus actividades y objetivaciones a nuestra mirada contemplativa, sino que es el juego en el que todos participamos. Nadie es antes que los otros. Cada cual está <en ello> y es <mano> en el juego.”<sup>105</sup>

Para Gadamer la comprensión no sólo es deshacer ‘nudos’ y descubrir lo que está escondido, suponerlo nos conduciría a la posición habermasiana que finalmente rescata el paradigma psicoanalítico. Comprender es entrar en el juego y jugar. No hay por tanto esa instancia autoritaria a la que Habermas alude porque la interpretación no está referida al mero ámbito de la comprensión lingüística; de ese modo el siguiente paso sería situarse en los fundamentos heideggerianos que Habermas tampoco reconoce como suficientemente meditados y criticados; sin embargo si se puede reconocer que esta hermenéutica procuraba una crítica al carácter irreflexivo de la teoría social positivista.<sup>106</sup> Por eso deduce que la hermenéutica sólo tiene relevancia para las disciplinas sociohistóricas y de allí afirma que la dimensión hermenéutica no puede ser universal, sino subordinada a la crítica de la ideología y al paradigma del psicoanálisis.

Para Gadamer no está nada claro que la hermenéutica haya de someterse a una crítica de la ideología y no entiende que de la consideración a la tradición se pueda deducir un sometimiento a la autoridad. Por eso, en la *Pretensión de Universalidad de la Hermenéutica*, Habermas responderá que la “hermenéutica es el arte de entender el sentido lingüísticamente comunicable y de tornarlo comprensible en caso de comunicaciones perturbadas”<sup>107</sup>; y hete allí que por perturbado considera el ámbito que Gadamer no toma en cuenta que es el de las relaciones de poder y las relaciones de producción, aunque se vea explícito en la noción de horizonte hermenéutico. Lo implícito en la hermenéutica no está escondido tras *ciertas relaciones perturbadoras*, está ante nuestros ojos en el punto en que se fusionan dos horizontes o más, aquel en que las tradiciones también se ponen en juego.

---

<sup>104</sup>VM,II en “Retórica, Hermenéutica y Crítica de la ideología” p.225 y ss.

<sup>105</sup> op.cit. p.235 el subrayado es mío.

<sup>106</sup> v. Couzens Hoy, D., *The Critical Circle*. Berkeley:University of California Press, 1982.p.117

<sup>107</sup>Habermas J., *Lógica de las Ciencias Sociales*. op.cit .p.277



Después de la *Pretensión...* Habermas desarrollará una pragmática universal basada en la hermenéutica trascendental de Apel y aunque Habermas no discute la relación entre ésta y la postura gadameriana, Gadamer si dedica un espacio a responderle en el epílogo de *Verdad y Método*:

“Es un ingenuo malentendido temer –siguiendo a E. Betti– que la reflexión hermenéutica que yo estoy planteando pueda representar una desviación respecto a la objetividad científica. En esto tanto Apel como Habermas y los representantes de la <racionalidad crítica> parecen acometidos por la misma ceguera. Todos ellos interpretan mal la pretensión reflexiva de mis análisis, así como el sentido de la aplicación que he intentado poner al descubierto como momento estructural de toda comprensión. Están obcecados con el metodologismo de la teoría de la ciencia que sólo tiene ante sus ojos reglas y su aplicación. No se dan cuenta de que la reflexión sobre la praxis no es técnica.”<sup>108</sup>

El aspecto central del *debate* se puede resumir de esta manera; mientras Habermas demanda principios universales para sustentar su idea de razón; Gadamer sostiene que ese tipo de fe en el poder absoluto de la reflexión representa una idealización que intenta escapar falsamente del círculo hermenéutico. Esquemáticamente es así:

**La tradición + la comprensión → sustenta a → la Historia → conduce al → Relativismo**

Pero, si esto es así caben entonces dos preguntas: ¿puede ser criticada la tradición? y segundo, ¿está la reflexión subordinada sólo a las condiciones históricas? Si ambas preguntas se respondieran negativamente, Habermas tendría razón cuando afirma que:

“Gadamer (...) dirige la mirada salvadora hacia atrás, a la sustancia en peligro que hay que obtener hermenéuticamente de una tradición que se ofrece. Después de Hegel, y después del historicismo, descubre la fuente de la autoridad de una razón fluidificada por la historia efectiva en la fuerza civilizadora de la tradición.”<sup>109</sup>

Lo cual supone, en efecto, un soporte para la verdad que sea originario, quizá perdido para siempre y que en el afán de recuperación del sentido de la existencia, Gadamer lo arrastre como tradición. Aquí veo un contrasentido, porque por una parte esta lectura parece conducirnos a un Gadamer ‘nihilista’ y por otra parte es un ‘conservador’ o mejor dicho un historicista encubierto y es Habermas el que expresa este contrasentido cuando en un momento determinado<sup>110</sup> relaciona a Gadamer con Nietzsche haciendo un paralelismo en dos puntos de vista: el primero en lo referido a los problemas de estandarización del criticismo histórico (las críticas de Nietzsche y de Gadamer al historicismo coincidirían);

---

<sup>108</sup> VM I, p.646

<sup>109</sup> Habermas J., “¿Cómo es posible la metafísica después del historicismo?” op.cit. p.101

<sup>110</sup> Cfr. Habermas J, *Conocimiento e interés*. Madrid:Taurus, 1982

y el segundo en lo que sería el riesgo de la subjetivación de la ciencia (donde en la crítica a la verdad hecha por ambos autores también habría un paralelismo).

Si lo primero se refiere a la crítica gadameriana contra el historicismo del siglo XIX y en general al positivismo y lo segundo, es deducido como consecuencia de la idea nietzscheana de *conocimiento como ilusión*, de la cual se haría eco Gadamer al cuestionar los límites del pensamiento científico; entonces se entiende porqué Gadamer propone que la hermenéutica filosófica sea usada para descubrir el sentido que la historia tiene en la configuración de la propia subjetividad (esto se deriva de las aporías que Gadamer apunta a Dilthey)<sup>111</sup> y no conllevaría a ningún tipo de ‘estandarización’ o lo que sería lo mismo: ‘reduccionismo’. Pero, por otra parte, conceder importancia a la labor del intérprete no supone un ‘subjetivismo’ ya que ese intérprete está dentro de una tradición, posee una visión de contexto e interacciona por ello con otros intérpretes, necesariamente.

De este modo, se podría resumir que Habermas propone develar el interés que condiciona al conocimiento a fin de lograr la objetividad pragmática; mientras que Gadamer procura un objetivismo teórico para lograr la comprensión. Para aclarar propongo la siguiente comparación tomada de los planteamientos de Couzens Hoy que muestra sobre cuáles conceptos se sostiene la objetividad histórica en ambos autores. Para Gadamer se sostiene sobre el concepto de *Wirkungsgeschichte Bewusstsein* (la conciencia de la historia vigente), y para Habermas en el ideal de la comprensión (acción comunicativa). En Habermas las garantías trascendentales son necesarias para poder comprobar la crítica mediante algunos principios racionales expresados en un ideal a medida, que es la manera de alcanzar la objetividad. En cambio para Gadamer la objetividad es un asunto de *ser*, porque la conciencia conduce a la experiencia de la autocomprensión.

De esta manera el *debate* abrió una brecha importante en el llamado giro lingüístico de la más reciente filosofía contemporánea que se podría resumir de la siguiente manera: es un debate entre quienes defienden la necesidad de los trascendentales (herederos directos del idealismo) y quienes critican la herencia idealista influenciados por la fenomenología y el existencialismo. En la filosofía anglosajona esta diferencia está referenciada por la contraposición entre realistas e irrealistas.<sup>112</sup> De esta manera, los tres problemas

---

<sup>111</sup> v. el capítulo 1 “El historicismo crítico de Dilthey” de este trabajo.

<sup>112</sup> v. Rorty, R., *Consecuencias del Pragmatismo*. Madrid: Ténos, 1996

fundamentales que se desprenden, que son el de la objetividad de la historia, la universalidad de la hermenéutica y el de la concepción lingüística de la realidad, adquieren según las diferentes posiciones de los autores, visos casi opuestos (uso el casi por prudencia).

Sobre estos dos últimos problemas conviene recordar que la objeción de universalidad de la hermenéutica hecha por Habermas pasa por una lectura que reduce a la hermenéutica filosófica a uno de sus sentidos más antiguos que es el de ‘traducción’ en la medida en que toda comprensión de la realidad se hace mediante el lenguaje <sup>113</sup>, y si esto es así, es lógico que Habermas se pregunte por otros elementos que se hayan presentes en toda traducción y que no son expresamente considerados en ésta (recuerdo el famoso dicho latino, *traduttore, traditore*), tales como las anteriormente mencionadas relaciones de producción y relaciones de poder que no pueden ser reducidas a ‘tradición’ porque son constitutivas de ella. Pero el sentido gadameriano de historia que se expresa mediante la tradición es el único que posibilita la comprensión, ya que el ser se mira a sí mismo en la temporalidad (esta es la herencia heideggeriana en el pensamiento de Gadamer que he resaltado anteriormente como hermenéutica de la facticidad).

Por tanto, si seguimos esta línea de argumentación, el *debate* habría contribuido a abrir dos líneas dentro de la hermenéutica filosófica contemporánea. La gadameriana que es de corte *historicista* <sup>114</sup> pues propone una hermenéutica crítica y una praxis actual, y la habermasiana que propone la necesidad de conservar un marco trascendental a fin de lograr una pragmática universal.

Para vincular este resultado con el ‘debate de la posmodernidad’, diría que Habermas se opone a todo pensamiento posmoderno al no considerar agotados ni agotables los términos que han promovido el uso moderno de la razón (trascendentalidad, universalidad, razón crítica); y en cambio Gadamer –si bien no se ha considerado un posmoderno– ha podido continuar el diálogo filosófico dentro de una tradición de ‘crítica’ sobre un único universal posible que es el hecho de la comprensión.

---

<sup>113</sup> En este punto cabría resaltar la famosa frase de Gadamer: “El ser, que puede ser comprendido, es lenguaje” y que tantas interpretaciones ha soportado. Véase el libro ya citado con el mismo nombre.

<sup>114</sup> Historicista en el sentido de *Geschichte* no de *Historie*. En castellano esta diferencia no es traducible pero podría hablarse de sentido temporal y el sentido histórico.

## Jacques Derrida

La polémica entre Derrida y Gadamer comenzó en 1981 en París a raíz de un encuentro organizado por Philippe Forget en el *Goethe Institut*. Digo comenzó porque para uno de ellos resultó ser un diálogo ininterrumpido de revisión de sus propias posiciones, mientras que para el otro parecía mas bien un lugar de encuentro al que nunca acudir. A diferencia del diálogo con Habermas que tenía respuestas y generaba conocimiento, la postura derrideana parecía sorda. Sin embargo, quienes seguían de cerca la trayectoria de ambos autores sabían que detrás estaba ese diálogo que Forget calificó de *improbable*.

Los hechos son como siguen y así se muestran en el orden de los textos. Gadamer pronuncia su conferencia titulada “Texto e Interpretación” a la que siguen las tres preguntas formuladas por Derrida y que fueron recogidas en una grabación magnetofónica, “Las buenas voluntades de Poder. Una respuesta a Hans-Georg Gadamer”. Siguiendo el orden, Gadamer responde con “Pese a todo el poder de la buena voluntad”, que fue también una réplica oral a las tres preguntas de Derrida. Luego sigue un texto de Derrida, “Interpretar las firmas (Nietzsche/Heidegger)”, donde el punto de desencuentro es la lectura de Nietzsche de influencia heideggeriana. A este desencuentro se le seguirá la pista en los siguientes textos de Gadamer: “Destruktion y deconstrucción” (1986), “Romanticismo temprano, hermenéutica y deconstrucción” (1987), “Deconstrucción y Hermenéutica” (1988), “Tras las huellas de la Hermenéutica” (1994) y uno muy especial fuera de esta enumeración porque es del año 1973, anterior a todo el debate: “¿Quién soy yo y quién eres tú? Comentario a ‘Cristal de Aliento’ de Paul Celan”. En todos estos años Derrida no escribió ninguna respuesta, pero dos obras llaman mi atención el *Schibboleth, pour Paul Celan*, (1986), y la más reciente *Béliers. Le dialogue ininterrompu: entre deux infinis, le poème* (2003). Muchos autores han considerado junto con su organizador, Philippe Forget<sup>115</sup>, que este ha sido un diálogo imposible; sin embargo reconoce que era factible si se tenían en cuenta por los menos dos factores: la tradición común a ambos autores (Heidegger) y la intención compartida de pensar el significado del texto tanto para la deconstrucción como para la hermenéutica.

---

<sup>115</sup> v. Forget, PH., “Gadamer, Derrida: punto de encuentro”, en *Diálogo y deconstrucción. Los límites del encuentro entre Gadamer y Derrida*. Edición al cargo de Antonio Gómez Ramos. Madrid: Cuaderno Gris nº3. Ediciones de la UAM, 1998. pp.195 y ss.

Gran parte de la bibliografía que se encuentra sobre este tema aborda sin ninguna dificultad este ‘desencuentro’ y señala que el diálogo ‘nunca tuvo lugar’, pues al parecer las virtudes hermenéuticas no eran suficientes para provocar una respuesta derrideana. Este sentimiento sirve a Gadamer –como buen hermeneuta– para seguir el sentido, el hilo de la conversación; para Derrida, en cambio, es señal de que se debe callar:

“Reiterado desencuentro de las palabras, desparramamiento de los conceptos en el vacío, sin encontrar acogida en el oído del otro. Se ha hecho notar también que ese fracaso comunicativo queda mucho más al gusto de la esquividad gramatológica –dada a jugar siempre en otro terreno, a trabajar en el margen–, que de la ‘buena fe’ hermenéutica. A pesar de ello –o quizá por ello mismo–, las intervenciones que se han producido en los años posteriores han partido mayoritariamente del campo hermenéutico.”<sup>116</sup>

El hecho de que por parte de la hermenéutica haya habido ‘respuesta’, indica que el diálogo si ha tenido lugar sólo que de un modo diferente. La elección de Derrida como uno de los dialogantes en este trabajo apunta precisamente a que en ese ‘encuentro’ se pueden apreciar los siguientes aspectos interesantes para esta investigación:

1. El desarrollo del diálogo, como voz interior y búsqueda de sentido.
2. La posición del sujeto en el texto (hay un punto de encuentro en ambos autores que roza los planteamientos de la posmodernidad).
3. El uso diferente del concepto ‘juego’ [jeu/spiel], que a la vez resulta complementario.

Pero, esto que digo podría quedar desmentido si sólo se tiene en cuenta la conversación producida en torno al encuentro hasta el año de la muerte de Gadamer, o si cerráramos el capítulo con esta apreciación de Gadamer del año 1993:

“Ciertamente considero muy positivo mucho de lo que contienen *La voix et le phénomène* y *De la gramatologie*. Pero con eso no se hace más que comenzar un diálogo (...) a mí lo que me importa es un diálogo en el que por desgracia no se deja implicar Derrida. Por qué no es capaz de ello, no lo sé. De lo que él recela es de que yo con mi voluntad de entendimiento, con mi disposición a entenderme, disposición que se presupone en general en cada diálogo, introduzca como por arte de magia el significado trascendental en el acontecimiento del diálogo.”<sup>117</sup>

O con esta otra del año siguiente:

“El tema de la deconstrucción entra sin duda en el terreno de la hermenéutica. Basta, simplemente, con considerar que la hermenéutica no constituye un método determinado que pudiera caracterizar por ejemplo a un grupo de disciplinas científicas frente a las ciencias naturales. La hermenéutica se refiere más bien a todo el ámbito de la comunicación intrahumana.”<sup>118</sup>

Habría que decir, si se sigue al resto de los autores, que no hubo respuesta por parte de Derrida a éstas y otras cuestiones que acotaré más adelante; mas para sorpresa de algunos

<sup>116</sup> Gomez Ramos, Antonio, “Cuando la conversación tropieza. Los límites del diálogo entre Gadamer y Derrida”. *La Balsa de Medusa*, nº 43, (1997). pp 39-47

<sup>117</sup> CHG, p.77

<sup>118</sup> GH, en “Tras las huellas de la Hermenéutica” p.85

habría que esperar al 5 de Febrero del 2003, cuando Derrida pronuncia una conferencia en Heidelberg con motivo del primer año de la muerte de Gadamer:

“¿Seré testigo, de manera justa y fiel, de mi admiración por Hans-Georg Gadamer? Después de tanto tiempo yo siento que el reconocimiento, el afecto donde se ha dado, obscuramente se mezcla con una melancolía sin fin.

Esta melancolía no es sólo histórica. Si al menos, ella respondiera a alguna historia, esa sería de manera singular, íntima, casi privada, secreta y todavía en reserva. Porque su primer movimiento no la conducía siempre hacia los seísmos que mi generación habría percibido a menudo, más por sus efectos que por sus causas, de modo tardío, indirecto, mediatizado y en el que Gadamer habría sido, él, el inmenso testigo, y sobre todo el pensador.”<sup>119</sup>

Este es el ‘dialogante’ que quiero mostrar en Derrida, no el mudo que muchos han apreciado sino aquel que activamente está a la escucha pero que siente que no puede ni ‘debe’ responder. Pero, ¿por qué ese silencio, al final roto? ¿por qué la única manera de admitir que si hubo diálogo es esta?:

“Yo no sé si tengo el derecho sin presunción, de hablar de un diálogo entre Gadamer y yo. Pero, por poco que yo pretenda, yo siempre repetiré que este diálogo fue en principio interior y *umheimlich* [intempestivo]. El secreto que lo hace *Umheimlich*, aquí en este mismo instante, es que este diálogo interior probablemente ha permanecido vívido, activo, alegre, y su tradición parece que lo ubica más allá, quiero decir, en particular, en el espacio público.”<sup>120</sup>

¿Quizás es porque el diálogo hermenéutico no sólo debe producirse en un espacio público? Para explicarlo utilizaré un pasaje de Jorge Luis Borges que refiere el paso de la palabra hablada a la palabra escrita y reproduce aquel instante en que Agustín descubre a su maestro Ambrosio leer en voz baja:

“Aquel hombre pasaba directamente del signo de escritura a la intuición, omitiendo el signo sonoro; el extraño arte que iniciaba, el arte de leer en voz baja, conduciría a consecuencias maravillosas. Conduciría cumplidos muchos años, al concepto de libro como fin, no como instrumento de un fin.”<sup>121</sup>

---

<sup>119</sup> Derrida, Jacques, *Béliers Le dialogue ininterrompu: entre deux infinis, le poème*. Paris: Galilée, 2003. “Saurai-je témoigner, de façon juste et fidèle, de mon admiration pour Hans-Georg Gadamer? À la reconnaissance, à l’affection dont elle est faite, et depuis si longtemps, je sens obscurément se mêler une mélancolie sans âge./ Cette mélancolie, je ne le diría pas seulement historique. Si du moins, par quelque événement encore difficile à déchiffrer, elle répondait à quelque histoire, ce serait de façon singulière, intime, presque privée, secrète encore en réserve. Car son premier mouvement ne l’oriente pas toujours vers les epicentres de séismes que ma génération aura les plus souvent perçus, dans ses effets plutôt que dans ses causes, de façon, tardive, indirecte, médiatisée, et dont Gadamer aura été, lui, l’immense témoin, voire le penseur” p.9 (Traducción propia.)

<sup>120</sup> op.cit. p. 19 “Je ne sais pas si j’ai le droit, sans présomption, de parler d’un dialogue entre Gadamer et moi. Mais, por peu que j’y pretende, je répéterais donc que ce dialogue fut d’abord intérieur et *umheimlich*. Le secret de ce qui entretient cette *Umheimlich*, ici, à cet instant même, c’est que ce dialogue intérieur a probablement gardé vivante, active, heureuse, la tradition de ce qui sembla le suspendre au dehors, je veux dire en particulier dans l’espace public.” (Traducción propia.)

<sup>121</sup> Borges, Jorge Luis, “El culto de los libros” en *Obras Completas*. Buenos Aires: Emecé, 1974. pp. 713 y ss.

Es evidente que el marco último del desencuentro entre Gadamer y Derrida es el hecho de la palabra escrita frente al discurso oral, es decir, los límites del texto. Para Derrida, como bien lo expone en su última intervención relacionada con Gadamer, el hecho se reduce a un no ‘querer hablar de ello’, actitud que no tiene que ver con la soberbia o con dejar al otro sin respuestas, para Derrida se trataba de un acto dialógico, íntimo, *umheimlich*:

“Se habla a menudo y con mucha facilidad de monólogo interior. Un diálogo interior lo precede y lo hace posible. Dividiéndolo y enriqueciéndolo, lo dirige y orienta. Mi diálogo interior con Gadamer, con el propio Gadamer, con el Gadamer vivo y aún vivo, si me atrevo a decirlo, no ha conocido interrupción desde nuestro encuentro en París.”<sup>122</sup>

Ahora voy a las puntualizaciones teniendo en consideración lo que he acotado. Las impresiones que se generaron a partir de este encuentro tenían como horizonte “(...) la oposición, que quizá se resuelve en transición, entre dos movimientos o modos de pensamiento de nuestra contemporaneidad: Hermenéutica y Gramatología”.<sup>123</sup> Y es que los derroteros que se abrieron a partir del encuentro de París tenían que ver, más con el rumbo del pensamiento contemporáneo que con el diálogo entre sus dos protagonistas; sin embargo, el colectivo de pensadores, lo que Derrida ha nombrado como espacio público, lo vivió de otra manera, “El (des-)encuentro de Hermenéutica y Gramatología viene ocupando a sus protagonistas (que aquí designaremos como Gadamer y Derrida) desde hace casi ya dos décadas”<sup>124</sup>, y continúa el autor de este artículo reseñando las impresiones más populares: ‘diálogo de sordos’ (Jean Grondin), o ‘debate improbable’ (Philippe Forget). Pero, siguiendo un procedimiento hermenéutico (la actualización), se puede conducir la comprensión de este ‘diálogo’ de otra manera, que es lo que propongo.

Para Derrida, lo que impidió una ‘respuesta’ como se esperaba fue, en primer lugar, la traducción y creo que en este punto no sólo se refiere a la diferencia idiomática entre uno y otro, sino a la ‘traducción’ entre los dos estilos del pensar, entre sus presupuestos y en su negativa a reducir o ‘traducir’ los conceptos de la Gramatología a los de la Hermenéutica. Esta negativa puede tener su razón en las preguntas hechas en “Las buenas voluntades de poder”. La primera pregunta estaba referida a la voluntad como fundamento último y si acaso ‘esta buena voluntad’ que guía al consenso no nos estaría remitiendo a una (de

---

<sup>122</sup> Derrida, J., loc.cit. “On parle souvent et trop facilement de monologue intérieur. Un dialogue intérieur le precede et le rend possible. Le divisant et l’enrichissant, il le commande et l’oriente. Mon dialogue intérieur avec Gadamer, avec Gadamer lui-même, avec Gadamer vivant, et vivant encore, si j’ose dire, n’aura pas connu cesse depuis notre recontre de Paris.” (Traducción propia)

<sup>123</sup> Peñalver, Mariano, “Gadamer-Derrida: de la recolección a la diseminación de la verdad.” *ER Revista de Filosofía*. Nº3. Año II pp.7-20

<sup>124</sup> v. Gómez Ramos, Antonio, art.cit.

nuevo) metafísica de la voluntad. Yo creo que esta pregunta se puede traducir de la siguiente manera: ¿considera la hermenéutica filosófica al sujeto como reducto último de la interpretación, si es así, qué tipo de sujeto? La segunda pregunta relaciona contexto y buena voluntad y propone la posibilidad de la ‘aparición de un ámbito de lo inconsciente’, en la medida en que no todo contexto es explícito. Pero, si el contexto es reductible a la vivencia, como parece desprenderse de la propuesta de Gadamer, ¿cómo es posible su ampliación? ¿es *continua* o *discontinua*? Esto quiere decir que si el término vivencia (contexto para Derrida) está referido a la vida del intérprete, cabría preguntar: ¿cómo se entiende esa vida si desde la continuidad de la historia o desde la discontinuidad de los acontecimientos que son significativos para el intérprete? La tercera pregunta apunta al *Verstehen*, a la comprensión. Si acaso se puede considerar el hecho de la comprensión como una interrupción dentro del texto mismo, o como un acto de ‘legitimación’ que sólo viene de cada intérprete en particular y que no puede suponer la comunidad entre los intérpretes, ya que no todos podrían compartir la misma experiencia. En este sentido, la pregunta gira en torno al hecho –no tan evidente– de la universalidad de la comprensión, una objeción que antecede (teóricamente) a la habermasiana sobre la universalidad de la hermenéutica. Derrida pone en claro que no tenemos ‘derecho’ a suponer el mismo tenor experiencial en todos los seres, so riesgo de caer, de nuevo, en una trampa metafísica o lo que él llamaría el ‘logocentrismo’: “¿No se vislumbra, a través de esta red de preguntas y de observaciones, que he expuesto de forma elíptica e improvisada, otra concepción del texto?”<sup>125</sup>

La respuesta de Gadamer comienza con un “Me cuesta esfuerzo comprender las preguntas que me han sido planteadas.”<sup>126</sup> Pero esta sinceridad de Gadamer tiene su fundamento en la exposición de los problemas ya hecha en “Texto e Interpretación”, pues está claro que la intención era tender un puente de significados comunes con el pensamiento francés contemporáneo, sobre todo entre la lectura de Heidegger y del Nietzsche de Heidegger y específicamente en lo referido al tema de la interpretación y del fin de la metafísica. Gadamer rechaza la aparición de un logocentrismo en Heidegger sólo por el hecho de que se pregunte por el ser, sin embargo, el discurso heideggeriano a mi modo de ver y su

---

<sup>125</sup> Derrida, Jacques, “Las buenas voluntades de poder. (Una respuesta a Hans-Georg Gadamer)” en *Diálogo y Deconstrucción. Los límites del encuentro entre Gadamer y Derrida*. Edición al cargo de Antonio Gómez Ramos. Cuaderno Gris nº3. Ediciones de la UAM. Madrid 1998. pp.195 y ss.

<sup>126</sup> Gadamer, Hans-Georg, “Pese a todo, el poder de la buena voluntad” en *Diálogo y Deconstrucción*. op.cit. p. 45



interpretación de Nietzsche parecía todavía muy sesgado por los problemas clásicos de la metafísica. Yo creo que Derrida (y la escuela francesa posterior a Hippolite) consideraban que en la lectura del Nietzsche de Heidegger faltaba todavía un giro más atrevido en cuya trayectoria se notara, por ejemplo, aquellos párrafos de Nietzsche dedicados a la ‘gramática’<sup>127</sup>, en los cuales denuncia hasta qué punto el platonismo (la metafísica de la verdad) no había sido superado en la medida en que aún se usara un lenguaje ‘gramaticalmente’ correcto, es decir con sus referencias a la verdad, a las verdades absolutas y al sujeto metafísico o sea, el ser en sentido trascendental.

Pero, el debate no puede ser reducido a una confrontación de interpretaciones heideggerianas o nietzscheanas, como algunos han pretendido, el debate cobra sentido cuando se hacen este tipo de afirmaciones:

“¿Hay una realidad que permita buscar con seguridad el conocimiento de lo general, de la ley, de la regla y que encuentre ahí su cumplimiento? ¿no es la propia realidad el resultado de una interpretación? La interpretación es lo que ofrece la mediación nunca perfecta entre hombre y mundo, y es en este sentido la inmediatez y el único dato real es que comprendemos algo como algo.”<sup>128</sup>

Así, para Gadamer, la interpretación tiene papel preponderante muy cercano al sentido nietzscheano, pero para Derrida esta idea todavía encierra una voluntad de poder de un sujeto como dador de sentido, que imposibilita la identificación del texto como tal. Y de allí sus preguntas, que se justifican también por esta otra afirmación de Gadamer:

“¿Qué relación guarda el texto con el lenguaje? ¿qué elemento del lenguaje puede desaparecer con el texto? ¿qué es el consenso entre los hablantes y qué significa que podamos coincidir sobre unos textos o incluso que el consenso de como resultado un texto común e idéntico para todos? ¿cómo ha podido alcanzar el concepto de texto un ámbito tan universal?”<sup>129</sup>

Pero, la intención de universalidad de Gadamer no tiene nada que ver con la ‘metafísica de la presencia’ aunque Derrida lo interprete así. Yo creo que el debate es una muestra clara del límite de un texto:

“(…) no se trata de tener razón a toda costa, y rastrear por ello, los puntos débiles del otro, antes bien, se intenta hacer al otro tan fuerte como sea posible, de modo que su decir se convierta en algo evidente. Me parece que tal comportamiento es esencial para cualquier entendimiento. Es una pura constatación, y no tiene nada que ver con una <llamada>, y para nada tiene que ver con la ética. Los seres inmorales también se

---

<sup>127</sup> véase por ejemplo Nietzsche, Frederick, “La Razón en la filosofía” §5 [“La razón en el lenguaje: ¡Oh, qué vieja hembra engañadora...! Creo que no vamos a desembarazarnos de la idea de "Dios" porque aún seguimos creyendo en la gramática.”] en *El Crepúsculo de los ídolos*, Madrid: Alianza, 1981.

<sup>128</sup> VM, II en “Texto e interpretación”. p.327

<sup>129</sup> op.cit. p.325

esfuerzan por comprenderse mutuamente. Me resulta imposible pensar que Derrida no esté en verdad, de acuerdo conmigo en esta constatación.”<sup>130</sup>

En lo siguiente, toca Gadamer no sólo este límite sino también el límite de la hermenéutica filosófica con relación a la hermenéutica de la sospecha, entre las cuales existiría una ruptura que no ha de ser necesariamente permanente. Y sin embargo, para Derrida la producción de la verdad como un continuo es algo que desde Nietzsche ya no es posible; es la diferencia entre diseminación y recolección:

“Por el contrario, el juego de la diseminación no es <el juego del lenguaje> de Gadamer (o de Wittgenstein): ‘El juego juega siempre la diferencia sin referencia, o mejor, sin referente’, es decir, sin interioridad ni exterioridad absolutas [*La Disémination*, 1972 p.248]. El juego como práctica de la diferencia carece de referentes y aparece en suma como una suerte de *práctica de la in-verdad*.”<sup>131</sup>

No hay manera de pensar la verdad como un continuum como hacen suponer dos conceptos gadamerianos: el de tradición y el de fusión de horizontes, aunque ambos sostienen otra noción ya criticada antes por Vattimo y por Habermas, la de *Wirkungsgeschichte*. Pero, esta vigencia de la historia no se refiere a una continuidad en la búsqueda de la verdad, sino a una sucesión de sentidos que procuran alcanzar el significado actual, pues para acceder al sentido es necesario considerar como su componente primordial al *Wirkung*, es decir al efecto o vigencia, que en tanto difiere según las épocas, comporta en sí mismo una historia y una tradición.

Pero Derrida no lo entiende así, considera que el planteamiento de Gadamer está orientado a la búsqueda de una verdad de tipo universal, mientras que lo único universal que sostiene Gadamer es el hecho de la comprensión. Tampoco en esto le concede razón, pues no hay modo de saber cómo cada uno ‘comprende’ la realidad. Y aunque Gadamer no está queriendo hacerse cargo de contenidos que se puedan igualar, sino del hecho de que si alguno quiere hacerse entender, ya es una señal de que todos aspiramos a ‘lo mismo’, lo que llama poderosamente mi atención es una cierta *naïveté* de Derrida, que parece olvidar el problema de la mismidad que yace presente en algunas interpretaciones de la doctrina del eterno retorno de lo mismo de Nietzsche. Se sabe que algunos han pretendido verla como una nueva teoría de la anámnese, en tanto que otros la han entendido como que lo único que puede retornar es la voluntad de ‘volver sobre el mundo’, o sea, de interpretar una y otra vez lo ya vivido, de querer una y otra vez lo ya querido, como una suerte de

---

<sup>130</sup> Gadamer, Hans Georg, “Pese a todo, el poder de la buena voluntad” en *Diálogo y Deconstrucción*. P.45 y ss.

<sup>131</sup> Peñalver, Mariano, art.cit. p.14

‘actualización de la historia’ en el más puro sentido gadameriano. Y aunque pueda parecer muy atrevida esta afirmación, nada indica que Gadamer no siga esta línea al hablar de una *verdad histórica* <sup>132</sup>.

De este modo, la acotación al mundo del texto hecha por Gadamer, le hace suponer que hay una falsa distancia entre éste y el lector, pues sea como sea, el texto en su dependencia está allí para ser comprendido y sirve al otro como excusa para el diálogo y el consenso: “Si un texto poético le ha tocado de tal modo que, al final, le entra (<eingeht>) y se reconoce en él, ello no supone asimilación (*Einvernehmen*) y autoconfirmación. Uno se entrega para encontrarse.” <sup>133</sup> Esta afirmación es la que encuentra resonancia en el sentido que tiene para ambos la poesía de Paul Celan.

Derrida ve aquí un sentido casi profético de lo que es el valor del diálogo, y dice en el 2003 que la tercera pregunta formulada a Gadamer encierra el verdadero sentido del debate: habría que considerar a la interrupción como condición para el diálogo. La verdad de la hermenéutica son líneas interrumpidas de sentido, de allí su rechazo al logocentrismo que se sustenta en la continuidad siquiera insinuada de la *Wirkungsgeschichte*. La posición crítica de Derrida también señala que una lectura sistemática de Nietzsche es contradictoria con las intenciones del autor y es por eso que ataca la interpretación de Heidegger, pero yo creo que el problema aquí es otro.

Considerando que Derrida tenga razón en el hecho de que la interrupción sea una condición previa a todo diálogo, suponiendo que una lectura sistemática del pensamiento de Nietzsche no le haga justicia a su comprensión, teniendo en cuenta que los contenidos ni la forma como se da una interpretación sean un hecho común, sino más bien un hecho íntimo; yo no veo la manera cómo estas objeciones puedan negar la labor de la filosofía hermenéutica y considero que justo por ello Gadamer continua el diálogo. No se trata de mostrar ni similitudes ni complementariedad entre una y otra forma de aproximarse al texto, se trata, creo, de algo más profundo en lo cual ninguno de los dos autores puede ponerse de acuerdo y esto es la noción de juego a la que someramente hice referencia arriba.

---

<sup>132</sup>Cabría recordar el sentido histórico al que Nietzsche alude relacionado con la interpretación. Este sentido también es el que se desprende de la crítica al historicismo en la Segunda Intempestiva.

<sup>133</sup> Gadamer, art.cit. p 47

Se puede entender que el origen de todo diálogo venga de un diálogo interior como reconoció Derrida veinte años después y que ya Gadamer había sugerido en el texto temprano del año 1981<sup>134</sup>, pero no puede reducirse a ello. Es cierto que a Derrida le gusta ‘jugar’ con los textos y ‘violentarlos’ como lo hace en “Interpretar las firmas...”<sup>135</sup>, pero no porque la hermenéutica padezca de una seriedad enfermiza y la Gramatología no, es la causa por la que no se encuentren, sino que habría que considerar que el desencuentro es un recurso gramatológico que designa un ‘no querer decir’ o ‘no tener nada que decir’. Por esta razón quiero hacer hincapié en la noción de juego que ambos manejan y que es donde yo creo que está el desacuerdo básico (o el espacio para el desencuentro).

Para Gadamer el juego, –adelantaré algunas de las tesis centrales de este trabajo– es un espacio donde es posible la experiencia de verdad hermenéutica. Pero, dicho así podría creerse que:

“En definitiva, si la hermenéutica concibe la interpretación como desciframiento y búsqueda de la verdad, Derrida la entiende como libre juego de los significantes; niega la estabilidad, porque sólo hay interpretaciones diferidas. La multivocidad del texto le lleva a afirmar que el objeto de la interpretación ha de ser simplemente un juego inventivo, una parodia en la que no importa encontrar la verdad o apropiarse de un significado: todo se reduce a la indecisión.”<sup>136</sup>

Ahora bien, ya en otro lugar hice mención a los sentidos que puede tener el juego: juego como ‘play’ (juego que se juega) o juego como ‘set’ (cosas que hacen juego entre sí dependiendo de la regla que se les imponga); a este segundo sentido pertenecen los ‘juegos de lenguaje’ de Wittgenstein cuando se ven desde la noción de *aires de familia*, pero también en Wittgenstein está la distinción de juego como aprender a jugar, es decir, comprender un significado ‘jugando’ de acuerdo a la situación dada. Esta distinción sirve para comprender porqué Gadamer en un momento dice que en su apreciación fenomenológica del juego, se siente cercano a Wittgenstein. Ahora bien, Derrida habla de un ‘jeu’ en el sentido nietzscheano, según dice López Sáez se trata de un juego “carente de fundamento y propósito que excluye la noción de progreso”<sup>137</sup>. Yo considero que no existe tal tipo de juego sino en nuestra abstracción. El juego que juega el niño, donde no

---

<sup>134</sup> VM,II en “Texto e Interpretación” p.331: “En todo caso el escritor, al igual que el participante en un diálogo, intenta comunicar lo que piensa y esto implica la atención al otro con el que comparte ciertos presupuestos y con cuya comprensión cuenta.”

<sup>135</sup> Derrida, J., “Interpretar las firmas (Nietzsche /Heidegger ) Dos preguntas” en *Diálogo y Deconstrucción*. op.cit. pp.49 y ss.

<sup>136</sup> López Saenz, M<sup>a</sup> Carmen, “Filosofía Hermenéutica y Deconstrucción” en *Revista de Filosofía*. Vol.X nº18 –1997 p.57-82. El subrayado es mío.

<sup>137</sup> *Ibid* p. 76

hay reglas ni participantes, el *daydreaming*, son juegos como todos: finitos, con espacios y reglas. En *Alicia en el País de las Maravillas*, Carroll, presenta un juego ‘muy difícil’: “Alicia pensó que nunca había visto un campo de croquet más raro: estaba ondulado de surcos y crestas, unos erizos vivos hacían de bolas de croquet, y los mazos eran unos pájaros flamencos, igualmente vivos, y los soldados formaban los arcos curvando sus cuerpos de naipe a cuatro patas.”<sup>138</sup>

Se podría hablar en este caso de antijuego, y diría que a la conclusión que llega Alicia de que ciertamente se debe tratar de ‘un juego muy difícil’, se debe a lo siguiente:

“No están jugando limpiamente (...) y se están peleando todo el tiempo, de forma que no hay quien oiga nada..., y además, nadie hace demasiado caso a las reglas del juego; parece **como si** no tuviera ninguna, o, en todo caso, si las hay, nadie parece que las esté siguiendo..., y ¡no puedes imaginarte lo pesado que es jugar con estos bichos! Por ejemplo, allá va el arco que me toca ahora, paseándose tranquilamente por el otro extremo del campo... ¡Y qué buen golpe le habría dado al erizo de la Reina sino hubiera escapado cuando vió que se le acercaba el mío!”<sup>139</sup>

El juego requiere de un espacio lúdico en el que sea posible la obediencia a las reglas del juego y para ello es necesario conocerlas. Si no se conocen de antemano, por lo menos se pueden ir deduciendo; pero, para el jugador es desconcertante constatar ese *como-si* no hubiera ninguna’, es decir, sospechar que eso que *parece* un juego no lo es. Hay algo ajeno a la naturaleza del juego que está siendo considerado y que por esa razón lo desnaturaliza, el juego se convierte en caos donde ‘no hay quien oiga nada’, es decir se pierde la participación que conjuntamente se debía alcanzar a través del respeto de las reglas, el espacio, y el tiempo del juego. He querido hacer énfasis en la expresión del *como-si* que es la expresión gramatical de la ficción, pero no como negación de la verdad sino como afirmación de la necesidad de una verdad (del tipo que sea) que se aproxime a un sentido del mundo.<sup>140</sup> Derrida pretende negar este movimiento ‘deconstruyendo’, pero la deconstrucción también tiene sus reglas, ya que el: “(...) placer del juego, en Derrida, es como un efecto flotante e inmotivado, mientras que, en Gadamer, es una confirmación de la verdad, porque el juego es modelo de la actividad humana que intenta comprender

---

<sup>138</sup> Carroll, Lewis, *Alicia en el país de las Maravillas*” Madrid: Alianza. 1983, p.137

<sup>139</sup> op.cit.p.139. Las negritas son mías.

<sup>140</sup> El desarrollo completo de este aspecto de la ficción se puede encontrar en Vaihinger, Hans *Der Philosophie des als-ob*; también en Currie, Gregory, *The Nature of Fiction*. Hay otros lugares donde ya he hecho desarrollos en torno a este tema, sobre ellos volveré más adelante. Véase bibliografía: “La actividad ficcional, entre la contradicción y la identidad”. ; “Sujeto y ficción. La muerte del sujeto como ficción”; “De la Ficción del Tiempo Histórico a la Posmodernidad: Aproximación al Ficcionalismo Hermenéutico”; “La Naturaleza de la Ficción”.; “Cinco Ordenes en torno a un problema de Ficción, Ilusión y Conocimiento”.

experiencialmente y no instrumentalmente.”<sup>141</sup>

Si el juego es absolutamente ‘libre’ puede ser anulado por esta potencia negativa, es el caso de la trampa que hace que el juego termine, pues el irrespeto a la regla produce sanción, la salida del espacio o del tiempo del juego lo acaba definitivamente, la indiferencia al ritual del juego lo llena de sin sentido... ¿en qué condiciones diferentes de éstas podemos estar hablando de juego aún? Es sobre este fondo que Gadamer no puede considerar como respuesta que la deconstrucción acabe en el texto y se niegue a construir un sentido más allá del mismo. Por eso intenta la ‘construcción de un sentido’ a partir de unos mínimos que le garanticen su alejamiento de la metafísica de la presencia; siguiendo en principio los pasos de Heidegger, pero sin dejarse llevar hasta el extremo de un logocentrismo nihilista, quizá porque según Gadamer, horada en parte al modo de ser del ser humano que es la comprensión. Pero, ¿es necesario un sujeto trascendental para sostener esto? Derrida cree que sí y es por eso que denuncia un logocentrismo implícito como defecto y propone la superación de ese ‘hombre’ –al más puro estilo nietzscheano– como si todavía estuviera cargado de las reminiscencias ‘platónicas’. Pero en Nietzsche la eliminación del mundo de la apariencia no condujo a un mundo verdadero sino sencillamente a un *mundo* con sus verdades y mentiras, sus valores y sus interpretaciones:

“(…)¿por qué es ya necesario el surgimiento del nihilismo? Porque al llegar hasta sus últimas consecuencias, los mismos valores que hemos tenido hasta ahora son los que lo hacen necesario; porque el nihilismo es la resultante lógica de nuestros grandes valores y de nuestro ideal; porque debemos experimentar en nosotros el nihilismo para llegar a comprender cuál era el verdadero valor de estos ‘valores’...Alguna vez necesitaremos valores nuevos.”<sup>142</sup>

El juego de Nietzsche es similar al juego de Gadamer, pues en la búsqueda del sentido todas las interpretaciones son válidas, mas no correctas. Lo que la hace correcta para Nietzsche es su relación con la Salud, en Gadamer es su conexión con la tradición. Este es otro problema al cual se le ha querido dar una respuesta rápida sin tener en cuenta este par de conceptos.

A Habermas se le planteaba el mismo problema con la tradición. Imaginemos, por un momento que las reglas del fútbol no hubieran cambiado desde el siglo V; ya la suposición remite inmediatamente a un imposible: hay una historia que ha variado entre entonces y hoy. Una historia de costumbres, de desarrollo físico, de manera de disfrutar el ocio, de

---

<sup>141</sup> López Saéz, M.C. art.cit.p.76

<sup>142</sup> Nietzsche, Friedrich,. *La Voluntad de Poder*. Madrid: EDAF. 1981. p.30 (Prefacio)

conformación y crecimiento de las ciudades y del papel de los ciudadanos y un largo etcétera. Eso es lo que se ha llamado la *Wirkungsgeschichte*, o la vigencia de la historia (historia efectiva), y eso es lo que hace que la tradición no sea una instancia anquilosada a la cual se recurre para cotejar los resultados de la interpretación. Cuando se juega, pasa exactamente lo mismo, y no sólo en un juego ‘concertado’ entre dos o más participantes; el movimiento lúdico de un niño pasa por una tradición que intenta comprenderle: ninguno de nosotros le devuelve al niño la bofetada que nos ha dado ‘jugando’, ninguno le prohíbe jugar con sus tacos de madera a sus anchas, pero no conozco a nadie que permita que esos tacos terminen en su frente o en la sopa, por el hecho de que se trata de un juego de ‘efecto flotante e inmotivado’:

“Por eso es injustificada la sospecha de que la hermenéutica sólo sea un tradicionalismo superior. Incluso si la hermenéutica de Gadamer puede, a veces, dar la impresión de abundar en el *páthos* de lo <siempre verdadero>, afanándose por poner en circulación los grandes temas de la *philosophia perennis*, el discurso hermenéutico nace a partir de la experiencia de la crisis, no solamente de los saberes tradicionales, si no también de la razón misma.”<sup>143</sup>

Si esta idea no está en el ‘prejuicio’ que conlleva a la comprensión de la hermenéutica filosófica, entonces se comprende el desencuentro al insistir en unas estructuras que evaden el sentido y sin embargo le persiguen en una suerte de pseudo *vale-todo*. Por eso lo que resulta sorprendente para Gadamer es el hecho de que intuyendo semejanzas e incluso complementariedad con los planteamientos derrideanos, sin embargo no se haya podido trazar ese punto de encuentro, debido a unas razones que no provienen de una lectura ‘comprensiva’ de la hermenéutica filosófica sino más bien de una suerte de gramatología que busca sustituir a la metafísica de la presencia, la cual no admite ni siquiera el sencillo hecho de que la comprensión sea un ‘acto humano’. Esta apreciación justifica la pregunta de López Sáez: “Nos preguntamos si es posible deconstruir los textos sin destruirlos, si es posible eliminar las máscaras sin sustituirlas por otras; si tras la deconstrucción, queda algo más que el silencio que sigue a la emancipación del texto de las interpretaciones doctrinales.”<sup>144</sup>

Y la respuesta es que la gramatología y la hermenéutica tienen un origen común que hay que reconocer más allá de las acusaciones entre hermeneutas y deconstruccionistas, puesto que:

---

<sup>143</sup> Greisch, Jean, “El conflicto de las universalidades” en *Diálogo y Deconstrucción...* op.cit. p.81

<sup>144</sup> López Sáez, M.C. , art.cit. p.77

“Partiendo de Heidegger, Derrida tomó en cierto sentido el mismo camino que yo. Sin embargo, me da la impresión de que lo enmascaró al hacer depender, de forma ontológicamente no aclarada, la contemplación del lenguaje del punto de partida semántico. La hermenéutica retiene una experiencia, no es un método para averiguar un sentido ‘verdadero’, como si este pudiera llegar a alcanzarse. Esto es lo que me interesa cuando me enfrento a Derrida. La diferencia está en la identidad, pues en caso contrario la identidad no sería identidad. El pensar contiene dilación y distanciamiento, pues en caso contrario, el pensar no sería pensar.”<sup>145</sup>

En conclusión, lo que muestra este debate entre Derrida y Gadamer a los efectos de este trabajo es, en primer lugar, que el origen de todo diálogo es ‘interior’ este reconocimiento de Derrida a una propuesta de Gadamer nos lleva a una reformulación del papel de los prejuicios y de la precomprensión. No habría entonces, posibilidad de comprensión del mundo si previamente no existe en nosotros un proceso de traducción y transcripción de nuestras propias ideas. Cada comprensión surge entonces de un primer acercamiento al mundo. Esta idea es la que vertebra la necesidad de la hermenéutica filosófica por encontrar una experiencia común a todos desde la cual sea posible hablar de vida, realidad o mundo sin caer en los exámenes fenomenológicos cuya pretensión positivista simplificaban en exceso el tenor de la vivencia humana. Más adelante expondré que para Gadamer el espacio donde se lleva a cabo esa ‘primera experiencia de verdad’ es el que abre el juego como experiencia común a todos los seres vivos y como modo ‘experimental’ de tomar contacto con la realidad.

En segundo lugar, el debate ‘improbable’ lleva a cuestionar la posición del ‘sujeto trascendental’ tanto de parte de la Gramatología como de la Hermenéutica. Pues, ambas posiciones dialogan e intentan ponerse de acuerdo en lo que es el sujeto (sea el intérprete, el que lee, el que habla); y ambas coinciden en un punto de vista que recuerda los planteamientos de la posmodernidad, que el sujeto trascendental no es aquel que comprende, que el sujeto como tal es un hecho gramatical, pero no mucho más. Y que según Derrida, en la medida en que la interpretación es una línea con interrupciones, como aquel que lee la mano y asume las interrupciones de las líneas como parte de un destino que se cumple, así el sujeto no es una construcción acabada, sino que se juega en el texto. Para Gadamer esa eventualidad del sujeto se percibe en la manera de autorreferencia, ya que la imagen de cada uno está traspasada por la *Wirkungsgeschichte*, por la vigencia de una historia que nos transforma toda vez que iniciamos una lectura de nuestras condiciones generada por la necesidad de comprender y actualizar nuestras vivencias. Esta

---

<sup>145</sup> GH, en “Romanticismo temprano, Hermenéutica y Deconstructivismo” p.71



descentralización de la subjetividad, provoca que entre la Gramatología y la Hermenéutica se busque un punto de encuentro, de complementariedad, tal como al final parece aceptar Derrida en el año 2003, donde además coincide con Gadamer en un ‘texto’, el de Paul Celan. Y así se pueden comprender las palabras de Gadamer del año 1981, no como desafío, sino como una manera de ver las cosas:

“El Carácter dialogal del lenguaje que yo intenté investigar deja atrás el punto de partida de la subjetividad del sujeto, incluido el del hablante en su referencia al sentido. Lo que se manifiesta en el lenguaje no es la mera fijación de un sentido pretendido, sino un intento en constante cambio, o más exactamente, una tentación reiterada de sumergirse en algo con alguien.”<sup>146</sup>

Pero, lo que me interesa es que el último homenaje de Derrida deja ver que el *hombre del texto* permanece como instancia con la cual todavía hay que hablar, de otro texto, de otros hombres, de Celan. El desarrollo del diálogo, tal como Derrida quiere mostrar, es una discontinuidad ajena a la hermenéutica que ‘juega’ al juego abierto de la deconstrucción. Si el sujeto del diálogo es Celan, o es la filosofía, o es uno de sus protagonistas, eso no es lo importante, lo que importa es el acontecimiento resultante. Y, aunque intenta evadir el tema del sentido, hay una temporalidad marcada por una interpretación, unos territorios delimitados por una línea de sentido en la cual no vale cualquier interpretación sino aquella que permita integrar la mayor parte de los elementos conocidos, incluyendo como dice Derrida a la propia indecisión<sup>147</sup>; por eso puedo concluir que con la Hermenéutica no hay la pretensión de dar con un único sentido.

En tercer lugar, hay que estar atento al carácter lúdico usado por ambos autores. Mucha de la literatura que he consultado se refiere al juego como una entidad teórica, se lo trata de definir como si éste fuera capaz de dotar de sentido a la realidad y allí es donde radica el error. Gadamer apunta al juego fenomenológicamente y ello quiere decir que está siempre ligado a una situación (espacio y tiempo) donde acontece algo, en la cual ocurre la experiencia de la verdad. Esta experiencia de la verdad corresponde a la verdad de la interpretación que no es universal ni absoluta. Aunque difieran en sus estilos expositivos, tanto para Gadamer como para Derrida en el juego algo se pone en juego, y ambos encuentran en el *como-si* ese tipo de ‘verdad’ provisional de la comprensión que moldea al mundo humano y que en su aspiración a comprender es siempre ‘proyecto’ o *Abgrund*, como diría Heidegger. Así, tanto la Gramatología como la Hermenéutica coinciden en

---

<sup>146</sup> VM,II en “Texto e Interpretación” p.324

<sup>147</sup> v. Derrida, Jacques. *Béliers Le dialogue ininterrompu: entre deux infinis, le poème*. op.cit. p.34 y ss.

llamar juego al mismo acontecimiento por eso se complementan, sólo que la primera lo trata de tal manera que anula su potencia lúdica (las reglas, el espacio, la duración y el ritual) y es allí donde radica la tensión entre ambas.

Después de esta presentación del debate, se puede seguir sosteniendo que no tuvo lugar, que no hubo respuesta, o acaso se confirma mi sospecha que a la revisión de los textos se va concretando: era una estela que quedaba siempre a merced de la experticia del próximo navegante.

- Lectura y Comprensión de Gadamer hoy.

Para mí es innegable la importancia que para el pensamiento contemporáneo tiene Hans-Georg Gadamer. No sólo cabe destacar su longevidad, como puede desprenderse de algunas acotaciones hechas anteriormente, sino que su actividad durante todos esos años fue de una constancia y de una ‘actualización’ continuada. En el año 1968 se jubila de su cátedra de Heidelberg y se puede decir que justo allí comienza una segunda trayectoria académica marcada por encuentros internacionales y cursos en Estados Unidos, Italia, y Francia. Son esos los años en que se dedica a hacer revisiones de su obra, a contestar interpelaciones y a explorar cuáles son los próximos derroteros de la hermenéutica filosófica. Gadamer ha tenido el *tiempo* de discutir directamente las polémicas que genera todo pensamiento vivo; en este sentido, cuando un hombre tiene la ocasión de preparar sus propias obras completas, de ordenar los aspectos surgidos de las conversaciones, de recibir homenajes sin haber muerto; provoca la sensación de estar asistiendo a un pensamiento ‘acabado’.

Y este es un primer inconveniente hermenéutico que hay que superar. Por ejemplo, cuando se tiene en las manos la biografía de Jean Grondin, o testimonios de los encuentros con otros intérpretes o entrevistadores, acosa la pregunta sobre qué es lo que se puede decir que no haya sido dicho en su momento, y sin embargo, siguiendo las huellas de la hermenéutica se sabe que siempre quedarán muchas ‘cosas por decir’; pues, “Mal hermeneuta el que crea que puede o debe quedarse con la última palabra”<sup>148</sup>. Quiero llamar la atención con esto sobre una especie de prejuicio ‘al revés’ en torno a la obra de Gadamer, que resulta de un conocimiento de primera mano que se traduce en el cotidiano

---

<sup>148</sup> VM, I p. 673

“yo sé tal cosa porque yo estaba ahí”. Y eso es lo que está ocurriendo actualmente con su pensamiento y es la causa de que haya una preocupación *condicionada* respecto de la hermenéutica filosófica gadameriana. Pues, un autor como Gadamer no puede ser leído desde una sola perspectiva, antes bien necesita que su lector tenga el buen ánimo de dialogar con él, así como de escuchar otras voces. Eso es lo que pretendo mostrar aquí: cómo Gadamer se ha visto a sí mismo, cuáles han sido según él los puntos más relevantes y problemáticos de su pensamiento, cómo ha sido su acogida en el mundo de habla hispana, y sobre todo de qué manera propongo su lectura a efectos de este trabajo.

### **Gadamer visto por Gadamer**

Cuando se lee la apreciación que Gadamer tiene de sí mismo se ve con toda claridad la imagen de un hombre que –como todos– considera que hay cosas que no ha hecho, otras que han sido insuficientes, además de algunas lagunas. En alguna ocasión en una entrevista con Jean Grondin se ve así mismo como un ‘anacronismo viviente’. Pero, lo que me interesa destacar aquí son esas ‘inflexiones’ de su diálogo que pocas veces son apreciadas y que él mismo tuvo la oportunidad de señalar.

Comenzaré diciendo brevemente lo que para mí son las influencias que siempre están latentes en la obra de Gadamer a partir de la publicación su obra principal *Verdad y Método* a los sesenta años, fruto de toda una vida dedicada a la filosofía. Es una obra gestada desde su experiencia en el ambiente antipositivista del Marburgo de los años veinte, desde las primeras luces arrojadas por las filosofías vitalistas de Nietzsche y Kierkegaard, desde el diálogo y la revisión del historicismo de Schleiermacher y Dilthey – y por supuesto–, mediada por su encuentro personal con Heidegger. A ello hay que tener en consideración la filosofía clásica en la que decidió refugiarse en los tiempos de guerra (Platón).

Quizá es por estas condiciones que Gadamer tiene una visión intempestiva de su obra capital –una visión inactual y a favor de todo tiempo por venir como diría Nietzsche–, por lo menos eso es lo que parece desprenderse de esta advertencia: “Cuando en 1959 puse fin al presente libro no estaba seguro de que no llegase <demasiado tarde>, de si el balance del pensamiento sobre la historia de la tradición que se hacía en él no se habría vuelto poco

menos que superfluo.”<sup>149</sup> Gadamer temía que la tradición positivista se estuviera haciendo campo en los temas ‘estrictamente humanos’ y que la tradición de la que él había partido ya no tuviera sentido para sus interlocutores actuales. Sin embargo, defiende la necesidad de una *praxis* en el sentido aristotélico: “El retorno a la tradición de la filosofía práctica puede ayudarnos a protegernos de este modo contra la autocomprensión técnica del moderno concepto de la ciencia.”<sup>150</sup> Gadamer no se ve a sí mismo como el filósofo teórico que posee un interés desligado de su vida, del mundo real, antes bien considera que su preocupación principal es la que se deriva de una cultura que equivoca sus pasos en el camino de su desarrollo civilizatorio. Y aunque las discusiones académicas le pueden llevar a medir con exactitud las palabras con las que titula su obra principal, o a distinguir los alcances de una hermenéutica de la facticidad de herencia heideggeriana, o a puntualizar los límites y tareas de la interpretación, e incluso a volver sobre el significado de la retórica, eso no le hace perder el horizonte eminentemente humano que las envuelve, ni le obliga a ignorar la realidad tal como la vive la gente de su tiempo y él mismo. De hecho, el último volumen de sus obras completas trata sobre el giro hermenéutico de la filosofía de nuestro siglo, y deja surgir sus dos grandes temas: la Filosofía Práctica, y la relación de la filosofía con su sociedad.

En su pensamiento desfila el siglo XX con sus contradicciones y sus logros, pero sobre todo se ocupa de una concepción de la realidad sesgada y enfermiza conducida por una pésima lectura de los avances y posibilidades de la ciencia. Por eso Gadamer rechaza las críticas contra la ‘ética’ que se puede derivar de su pensamiento hermenéutico, ya que toda filosofía en tanto teoría ya supone una ‘conducta’, una práctica que Gadamer no piensa hacer derivar de una concepción de la realidad de corte trascendental, a eso se debe el debate con Habermas y con el idealismo. Y esta cuestión que es central para el pensamiento de Gadamer se traduce en su estilo de argumentar, de escribir y de ocuparse de los problemas.

Pero, Gadamer tuvo tiempo de *explicar-nos* quién era, cuáles los puntos de partida de su pensamiento. Si se busca una base que lo sustente encontramos a la filosofía griega y a la hermenéutica. Según su propia descripción, la hermenéutica filosófica tal como aparece en

---

<sup>149</sup> op.cit. p.641

<sup>150</sup> ibid. p.648

“Autopresentación de Hans-Georg Gadamer”<sup>151</sup> ha sido vista como una refutación de la racionalidad metodológica, y para quienes abusan de la ‘interpretación’ sería una nueva metodología que legitime a la realidad, en tanto que para otros falta un elemento crítico-emancipatorio que proporcione una visión más útil de la historia. Pero para Gadamer se trataba de acercarse a modos de la experiencia que implicaran directamente la noción de la existencia<sup>152</sup>. Para ello dispuso de las reflexiones de Heidegger y de su crítica al idealismo y a sus tradiciones románticas:

“Vi con claridad que las formas de conciencia que habíamos heredado y adquirido, la conciencia estética y la conciencia histórica, eran unas figuras degradadas de nuestro verdadero ser histórico y que las experiencias originarias transmitidas por el arte y la historia no podían concebirse partiendo de ellas. La tranquila distancia en la que la conciencia burguesa gozaba de su cultura ignoraba hasta qué punto todos estamos en el juego y nos basamos en él. Por eso traté de superar desde el concepto de juego las ilusiones de la autoconciencia y los prejuicios del idealismo de la conciencia.”<sup>153</sup>

Sobre la base de la experiencia humana y proponiendo una comprensión *in extenso* de la misma se pretende entonces, que *Verdad y Método* sea entendida como la fórmula reducida de una pregunta: “¿Hasta qué punto el método es una garantía de verdad?” Esa respuesta parte del hecho evidente de que la filosofía es la que debe ‘situar’ a la ciencia en el conjunto de las experiencias humanas, pero también parte del hecho de que la hermenéutica filosófica no sólo ha de considerar a un solo tipo de experiencias ni a una única manera de manifestarse, antes que nada la hermenéutica filosófica ha de poder ir más allá de la falsa autoconciencia para alcanzar un grado de conciencia superior pero no trascendente, una conciencia crítica y hermenéutica que sepa ‘poner en juego’ a las realidades que le toca comprender<sup>154</sup>.

Con esta afirmación la lectura de Gadamer sufre un giro inesperado, pues parecería que si bien se considera necesaria la discusión académica de su propuesta (temas como la posibilidad emancipatoria de la hermenéutica, el límite de la interpretación, la ontología implicada, la influencia de Heidegger, la comprensión estética, la pertinencia del método, etcétera) por otra parte aparece la necesidad de entender el origen de esa propuesta desde una experiencia personal y común a todos: el juego. Pero, si seguimos a Gadamer en esto, no encontraremos referencias directas, con excepciones en la *Actualización de lo Bello*, y el Capítulo II de la Primera Parte de *Verdad y Método*; y sin embargo, paradójicamente las

---

<sup>151</sup> op.cit p.375

<sup>152</sup> cfr.op.cit. p.390

<sup>153</sup> loc.cit.

<sup>154</sup> Más adelante profundizaré sobre el sentido de la expresión ‘poner en juego’.

reflexiones sobre el juego se encuentran en todas partes, de forma inesperada y en los lugares ‘claves’, como por ejemplo aquellos en las cuales necesita aclarar el significado de su obra con relación a la Filosofía Práctica. Y no se trata de reducir a la hermenéutica filosófica a una Filosofía Práctica o viceversa, se trata de que toda reflexión sobre el ser humano (el sentido práctico de la filosofía) tiene que depender de una hermenéutica filosófica, es decir de un ‘ejercicio’ racional que no separe a la comprensión de la existencia <sup>155</sup>.

Además de lo dicho, Gadamer se ocupa de la poca importancia que se le da a la retórica, arte del cual pende la comunicación entre los hombres, y modo a través del cual se puede descubrir la articulación de la realidad que se hace a través del lenguaje; pues no sólo se interpreta sino que también hay que poder expresar lo vivido y comunicarlo, de allí sus reticencias a las pretensiones de algunos que ven en su propuesta una especie de acuerdo previo y necesario entre los hombres, ya que de ser así, ello implicaría un retroceso idealista: “(...) la objeción más grave que se ha hecho a mi esbozo de una hermenéutica filosófica es que, a partir de la vinculación al lenguaje de toda comprensión y todo consenso, yo extraigo como consecuencia el significado fundamental del <acuerdo>, legitimando con ello un prejuicio social en favor de las condiciones vigentes”. <sup>156</sup> Esto puede ser cierto siempre y cuando no implique borrar de un plumazo la capacidad crítica de la razón, por eso aclara que le resulta incierto poner todo el peso de la acción humana en la capacidad de la razón sin contar con ‘las motivaciones emocionales del ánimo’.

Otro aspecto que cabría destacar es el que se refiere a la universalidad de la hermenéutica. Considero que –a la luz de las interpretaciones conocidas– se ha hecho una lectura poco ‘hermenéutica’ de esta propuesta, pues sólo se ha reparado en lo explícito y no en lo implícito. La universalidad de la hermenéutica se refiere a la imposibilidad humana de prescindir de dos elementos conformadores de su realidad: el acontecer y el comprender, puesto que lo problemático está en la experiencia de la conciencia y en la experiencia de la conciencia de la propia historicidad –vigencia de la historia–, o lo que Gadamer denomina *conciencia de la vigencia de la histórica* (*Wirkungsgeschichte Bewusstsein*), y todo esto sólo tiene sentido en el mundo del lenguaje. Por eso no hay que ocuparse del malentendido

---

<sup>155</sup> Por eso encontraremos en su obra continuas referencias a Aristóteles y a términos claves como *phrónesis*, *techné*, *prohairesis*.

<sup>156</sup> VM, I p.659

sino de la posibilidad de la comprensión vista como una tarea universal. Así, Gadamer afirma que siempre hay un consenso básico como punto de partida para la comprensión ya que todos vivimos en el lenguaje, y presupone que aunque se hablen lenguas diferentes las personas deben poseer un repertorio determinado para expresar afectos, por ejemplo, y ha de ser un repertorio más o menos similar entre ellas y han de enfrentarse a problemas más o menos similares; por eso afirma: “(...) el entender y el malentender se producen entre un yo y un tú. Pero, la fórmula <yo y tú> indica una radical enajenación. No se da semejante realidad. No se da ‘el’ yo y ‘el’ tú; se da un yo que dice ‘tú’ y que dice ‘yo’ frente a un tú; pero son situaciones que presuponen ya un consenso.”<sup>157</sup> Y creo que de esa correlación con la vida cotidiana se ha simplificado el verdadero significado de la universalidad del problema hermenéutico, se trata de que a todos nos compete el mundo que habitamos y el modo como procuramos esa ‘habitabilidad’ es a través del lenguaje.

Sin embargo, Gadamer no deja reducir su propuesta a una exploración lingüística del mundo humano, como tampoco permite que se le conceda un salvoconducto a través de una teoría de la historia. Ya que ese elemento que se identifica como ‘universal’ si bien se apoya en un entramado histórico conformado por lo que en el mundo de la cotidianidad se entiende como ‘experiencia de la vida’ y que está presente en conceptos como tradición, actualización, fusión de horizontes o vigencia de la historia, no se agota en él, como tampoco en el lenguaje. Gadamer tuvo que sostener contra la tradición de su siglo el sentido de la *universalidad de la hermenéutica* y tuvo que defender que el sentido al que hizo referencia con ella no era de tipo epistemológico –como quien confiere un papel relevante a una disciplina en el saber humano– ni tampoco era de tipo dogmático –que propondría una directriz asumida por una disciplina– ni tampoco de corte ético –que equivaldría a decir que toda acción está supeditada a un cierto relativismo exegético–. El sentido profundo de la universalidad de la experiencia hermenéutica se encuentra en la innegable experiencia de ser que cada uno vive, y en ello se pueden reconocer las raíces heideggerianas de su pensamiento.

Este es otro punto al que ya hice referencia antes. Gadamer considera que su pensamiento sólo es comprensible a partir de una lectura de Heidegger que ahora sabemos que fue su privilegio. La pregunta por el ser, es la que hace aparecer al ser, para Gadamer ese

---

<sup>157</sup> VM, II en “Retórica, Hermenéutica y Crítica de la ideología. Comentarios metacríticos a *Verdad y Método I*” p.216

procedimiento devela unos elementos que son claves para su propia reflexión: la conciencia de la vigencia de la historia (*Wirkungsgeschichte Bewusstsein*) y la relación del hombre con el mundo técnico. Por eso es que Habermas se ha referido alguna vez a la ‘urbanización’ del pensamiento de Heidegger efectuada por Gadamer, porque el problema del pensador que en los años 20 hizo asombrar al mundo académico alemán, no podía estar referido ni al modo peculiar de usar el lenguaje ni a la abstracción con que manejara los problemas cotidianos, tenía que haber un poderoso elemento crítico en su pensamiento que advirtiera sobre los nuevos caminos y encrucijadas que esperaban a la filosofía del siglo venidero. Pero, algo más rescata Gadamer de su maestro, y eso es el uso de la tradición como quien mantiene un diálogo abierto y continuo; de este modo su propia labor tiene un sentido en el pensamiento filosófico occidental donde todos son interlocutores de un ‘diálogo infinito’ con la tradición y a eso de refería la hermenéutica de la facticidad de la cual me ocupé antes. Este es el punto central: entablamos un diálogo con esa historia que somos a fin de comprendernos.

Y como ese lector privilegiado de Heidegger, Gadamer invita a considerar lo siguiente:

“Pero, en el pensar de Heidegger había y hay vida. Vida, esto significa intento e intentar, riesgo y camino. Una de las paradojas más extrañas del efecto del pensamiento heideggeriano me parece que es la creciente marea de exposiciones que se le dedican, que a menudo tratan de poner en orden con gran meticulosidad el pensamiento de Heidegger y de reconstruir sistemáticamente su ‘doctrina’ (...)”<sup>158</sup>.

Sólo a través de esa consideración se comprende porqué la hermenéutica filosófica gadameriana puede ser vista como la continuación de los planteamientos de heideggerianos en la medida en que no se supedite esta consideración a una lectura de corte nihilista ni metafísico, ya que allí no se encontrará ninguna conexión entre ambas. De esta manera la lectura que Gadamer resiste es una que tiene en cuenta los siguientes elementos (lo muestro esquemáticamente a continuación).

- Intereses principales** → Filosofía Griega –Platón/Aristóteles  
→ Hermenéutica
- Intereses secundarios**→ Kant (*Crítica del Juicio-respuesta a Ambrosio*)  
→ Heidegger
- Otros intereses** → Interpretación de la poesía  
→ Reflexión sobre la ciencia.  
→ Filosofía Práctica

---

<sup>158</sup> CH, en “Martin Heidegger en su 75 cumpleaños”. p.31



Sin embargo, este esquema es incompleto si se toma en cuenta que a partir de los diálogos con sus contemporáneos entre ellos, Habermas, Derrida, Vattimo y también con Ricoeur, Apel o Jauss; o las lecturas hechas por Rorty, Palmer, Weinsheimer, Hoy, Madison confieren al pensamiento de Gadamer una actualización constante, por ello vuelve sobre el tema de la interpretación de la obra de arte, insiste en la idea de texto, profundiza en los dilemas de la praxis, y sobre todo relativiza el uso de las ciencias a un ámbito de mayor comprensión de lo humano. Cabe notar que Gadamer no cede a las presiones de las modas filosóficas, si bien parece estar detrás de las discusiones más actuales. El estructuralismo o el postestructuralismo no son expresamente mencionados, sin embargo casi podría encontrarse una lectura más cercana al final del humanismo (Foucault dixit) que a la desaparición del intérprete de Derrida. Del mismo modo, tampoco se le podría relacionar directamente, como ya he explicado antes, con el pensamiento posmoderno, aunque de algunas de sus afirmaciones pueda desprenderse un rechazo absoluto a un tipo de pensamiento ilustrado de corte positivista, como lo muestra a través del debate con Habermas. Y en el ámbito de la estética, la acotación que hace a Jauss lo sitúa en la reflexión historiográfica con un punto de vista ‘genealógico’ y no historicista.

Lo que me resulta interesante es que por encima de todos los problemas filosóficos que surgen como necesarios para afinar su propio pensamiento, Gadamer siempre reconoce la conveniencia del diálogo, por lo que sus preocupaciones filosóficas tienen origen en este hecho. Y si en este trabajo más adelante profundizaré en la noción de juego, ello tiene su sentido en que el “diálogo es el juego del lenguaje”<sup>159</sup>. Gadamer expresa con claridad su idea de diálogo que es la base de todo pensamiento e intercambio con el mundo:

“Por esto no podemos ocultar lo difícil y lo imprescindible que es vivir en el diálogo. No buscamos el diálogo para entender mejor al otro. Más bien somos nosotros mismos los que estamos amenazados por el anquilosamiento de nuestros conceptos cuando queremos decir algo esperando que el otro nos reciba. Mis propios intentos de pensar se guían aún por otra evidencia. Lo decisivo no es que no entendamos al otro, sino que no nos entendemos a nosotros mismos. Cuando intentamos entender al otro, hacemos la experiencia hermenéutica de que debemos romper una resistencia dentro de nosotros si queremos escuchar al otro como otro. Ésta es realmente una determinación fundamental y radical de toda existencia humana que domina aún nuestra llamada incompreensión.”<sup>160</sup>

### **Recepción del pensamiento de Gadamer en España.**

La búsqueda de bibliografía en castellano sobre Gadamer deja ver que su recepción no sólo ha sido tardía sino que ha estado marcada por el ambiente intelectual español. Haciendo un

---

<sup>159</sup> CHG. p.77

<sup>160</sup> CH, “Hermenéutica y Diferencia Ontológica” p. 368

poco de arqueología, la primera referencia que se tiene en España es el trabajo de licencia de J.M.Almanza en Roma (*La historicidad como fundamento de una hermenéutica filosófica según Wahrheit und Methode*) del año 1974, ello se debía básicamente al clima renovador derivado del Concilio Vaticano II y de la corriente teológica cuyo punto de partida se encontraba en el pensamiento del joven Heidegger y en la teología de Bultmann. En el año 1977 aparece *Verdad y Método* traducido no por filósofos sino por filólogos ya que pertenece de una colección sobre temas teológicos, bajo el marco de la nueva hermenéutica bíblica (Fuchs, Ebeling). Antes de este período el ambiente intelectual en España, excesivamente escolástico sólo podría interesarse en la hermenéutica gadameriana desde el punto de vista ya mencionado.

Pero antes del año 1974, apunta J. Esteban Ortega <sup>161</sup>, que quizá fue Ortega y Gasset quien preparó el terreno para la recepción del pensamiento de Gadamer en España, debido evidentemente, al diálogo fructífero que éste mantuvo no sólo con Heidegger, sino con otros filósofos como Dilthey, Simmel o Husserl: “En este sentido, podríamos decir que la recepción de Gadamer comienza siendo una extensión hermenéutica del raciovitalismo histórico y narrativo vía Heidegger”. Así mismo, señala dos períodos diferentes de recepción, uno que va de los 60 a los 80, que sería una suerte de recepción implícita y otra que iría de los ochenta al día de hoy, que es la explícita. Esta ‘clasificación’ por decirlo de alguna manera tiene que ver con la apertura que supuso la vuelta de España al estado democrático.

Se puede afirmar con seguridad que, el pensamiento de Gadamer llega a España de mano de un discípulo directo suyo, Emilio Lledó, a quien se puede considerar como un testigo directo del desarrollo de los contenidos de *Verdad y Método*.

Después de la publicación de *Verdad y Método*, ya aparecen otros trabajos de corte exegético que reflejan las preocupaciones de los especialistas, puedo nombrar entre ellos a algunos de los autores sin pretender con ello una lista definitiva: Santiago Guervós, Domingo Moratalla, J.M. Martínez, E. Ortega, C. Revilla, C. Zúñiga, J. Conill, M.Aguilar, D. Sánchez Meca, A. Navarro. Sin embargo, considero interesante destacar –como señala Santiago Guervós– que la hermenéutica filosófica de Gadamer es “una referencia esencial para el desarrollo de una concepción más dinámica y cualitativa de la filosofía y de las

---

<sup>161</sup> véase [http://www.uma.es/gadamer/Recepcion\\_1.htm](http://www.uma.es/gadamer/Recepcion_1.htm) actualizado 12/04/ 2005.

ciencias humanas en general en la medida en que la complejización a la que se ven sometidos el mundo y la vida en todos sus ámbitos está haciendo difuminarse las fronteras entre disciplinas.”<sup>162</sup>

Aunque, quizás en el panorama hispano, sea por el tenor de los problemas que se trabajan en la academia, o por la reorganización de los departamentos de filosofía en muchas universidades, Gadamer aún no ha encontrado su sitio, a ello se puede sumar que el diálogo con España ni con el resto de los países de habla hispana pudo ser tan fructífero como con los países a los que iba a menudo como invitado. Cabe añadir que en la medida en que la investigación filosófica se hace cada vez más cercana a las ciencias sociales, a la preocupación ética, a las teorías literarias, a la estética y a la política, su lectura se va haciendo constante y obligada.

De esta manera me parece interesante para reflejar esta recepción, la aparición de artículos de Gadamer traducidos en revistas especializadas; el primer artículo es del año 1983<sup>163</sup> – seis años después de la publicación en castellano de *Verdad y Método* –, luego le siguen “Fenomenología, Hermenéutica, Metafísica” (1985)<sup>164</sup>, “Estética y Hermenéutica”<sup>165</sup>, “¿Acceso Fenomenológico y Semántico a Celan?”<sup>166</sup> y “El drama de Zaratustra”<sup>167</sup> de reciente aparición. Esto debe llamar la atención si tenemos en cuenta que el tema considerado con mayor relevancia dentro de la academia es el relacionado con la hermenéutica tal como habíamos comentado arriba. Es probable que el legado de Gadamer en España no fuera de uso exclusivo a la filosofía y por esa razón se encuentran sus textos en diversas bibliotecas: arte, letras, derecho o arquitectura, lo cual no quiere decir que su presencia no sea acertada en estos lugares, pero particularmente creo que denota una especie de perplejidad ante un pensador filosófico que se expresa claramente sobre los problemas de su tiempo, cosa poco común.

Si a esto añadimos que las líneas de investigación que se siguen en el país pueden rastrearse a través de lo que recoge la base de datos del CSIC<sup>168</sup>, el resultado invita a una

---

<sup>162</sup> [http://www.uma.es/gadamer/Recepcion\\_1.htm](http://www.uma.es/gadamer/Recepcion_1.htm) actualizado 15/04/2005

<sup>163</sup> Gadamer, Hans-Georg, “Desbarnizado Por... Sobre El Ultimo Poema De Celan Del Ciclo Cristal De Aliento”: *Quimera*: 1983, (33): 45-46

<sup>164</sup> *Teorema*: 1985, 15 (1-2): 73-80

<sup>165</sup> *Daimon. Revista de Filosofía*: 1996, (12): 5-10

<sup>166</sup> *Archipiélago*: 1999, (37): 35-43

<sup>167</sup> *Estudios Nietzsche. Revista de la Sociedad Española sobre Friedrich Nietzsche*: 2003, (3): 115-130

<sup>168</sup> Última consulta: 25/05/2009.

reflexión <sup>169</sup>. A continuación muestro un cuadro-resumen de lo hallado:

<b>Materias</b>	<b>2000/2008</b>	<b>1990/1999</b>	<b>1980/1989</b>
Hermenéutica	21	12	2
Filosofía de la Historia	3	4	1
Teoría Literaria	3	3	1
Estética	8	2	2
Derecho	4	13	-
Gadamer y Otros Autores	8	7	6
Empresa	1	-	-
Epistemología y hermenéutica	2	2	1
Ética	2	3	-
Política	1	1	-
Antropología	1	-	1
Religión	-	-	2
<b>Total Publicados</b>	<b>54</b>	<b>47</b>	<b>16</b>

Si se observa la producción intelectual en torno al tema de la hermenéutica gadameriana, se puede ver cómo en la actualidad el interés sigue rondando lo más genérico de su pensamiento con relación a otras inquietudes que tratan los temas específicos.

Si se pudieran hacer predicciones sobre las tendencias de investigación en los próximos años –lo cual en filosofía no es usual–, según los números, parece que esta próxima década estaría llamada a continuar los estudios sobre Gadamer si se tiene en cuenta que en los últimos ocho años se ha producido casi el equivalente al 80% de lo que se había producido en la década anterior.

Otra cosa que llama mi atención, es que en la década anterior se relacionó a Gadamer con la hermenéutica legal, así como en la década de los 80 todavía aparecen estudios sobre hermenéutica religiosa, ambas corrientes parecen hoy descontinuadas. Por otra parte en la actualidad se van incrementando las relaciones entre la hermenéutica gadameriana con otras áreas como la estética, la ética o la pedagogía. También van apareciendo ciertos trabajos que relacionan a la hermenéutica gadameriana con la teoría literaria. Esta aproximación, ya dije, es poco común cuando se trata de dar una visión de conjunto en la recepción de la obra de un autor, pero resulta orientativa para comprender rápida y objetivamente el estado de la cuestión en España.

### **Ejes de esta lectura.**

---

<sup>169</sup> Si se compara con el número de entradas que nos da el *Philosopher's Index* que son de 744, se puede deducir que la mayor parte de las investigaciones sobre Gadamer no pertenecen al ámbito de la lengua hispana. Información actualizada el 20/04/2005.

En esta primera parte, he ido mostrando cuáles son los puntos de partida que articulan mi lectura de Gadamer a través de los aspectos destacados en los dialogantes escogidos; ha sido un modo de anunciar el camino y carácter de esta investigación. Supongo que todo aparato crítico conlleva un elemento biográfico que lo determina, por lo menos así es en mi caso y quiero dar razones para ello.

Hay –a mi entender– un elemento anterior a todo el pensamiento gadameriano que es el que he mostrado desde el principio y al cual Gadamer y sus críticos siempre hacen referencia: sus años de formación en Marburgo. Pero son años ambiguos en lo que respecta a las influencias intelectuales, por una parte parece que el movimiento neocrítico llega a su fin, que Husserl ha dado el carpetazo definitivo y que a ello ha ayudado la originalidad del pensamiento del joven Heidegger, pero por otro lado, parece que el diálogo del neocriticismo como ‘crisis de la filosofía’ con la tradición filosófica perdura tanto en las generaciones herederas directas como en las posteriores (llama mi atención que Gadamer haga suyo por ejemplo, las mismas críticas de Heidegger a la fenomenología, al idealismo y al positivismo).

De manera análoga encontré una conexión entre el Neocriticismo y Nietzsche (a través de la crítica a la tradición filosófica y al conocimiento) y fue entonces cuando, casi por obra del azar me encontré con Hans Vaihinger, un autor desconocido para nuestra tradición cuyo estudio sobre Kant es un referente, y cuya obra principal carece de traducciones o referencias importantes, y sin embargo en 1911, el año de su publicación, tuvo mucho éxito. Arthur Fine <sup>170</sup> expone las posibles causas por las que Vaihinger cayó en el olvido: la Primera Guerra Mundial, y la manera cómo el ficcionalismo (el nombre que Vaihinger dio a su sistema) sobrevivió mezclado con el pragmatismo. No es obvio trazar un vínculo entre este acontecimiento y una lectura de Gadamer, aunque parezca, de nuevo, que los elementos biográficos vuelvan a decidir.

El asunto cobra sentido porque mi interés hacia Vaihinger venía referido por un problema surgido de la búsqueda de la relación entre los conceptos de cuerpo e interpretación en el pensamiento de Nietzsche <sup>171</sup>; y ello me mantuvo entre dos extremos: el problema de la

---

<sup>170</sup> Fine, Arthur, art.cit.

<sup>171</sup> El título exacto de la investigación a la que estoy haciendo referencia es “Cuerpo e interpretación en la Filosofía de Nietzsche”, fue el trabajo presentado para obtener el título de Licenciada en Filosofía de la Universidad Central de Venezuela en Caracas, 1983

verdad (la verdad como ilusión) y el problema del sentido histórico (la interpretación de la historia).

De ese modo toda la literatura que revisé sobre Nietzsche me remitía a los temas clásicos del neocriticismo: el conocimiento científico, los valores, el lugar de la verdad. Eso me obligó a tomar alguna posición en torno a la posibilidad de considerar a Nietzsche un ‘neokantiano’, esto me resultaba difícil de pensar, pues por aquel entonces tenía fijada mi atención en las críticas nietzscheanas contra de Kant. Allí fue cuando me topé con Vaihinger y una formulación reveladora: la verdad es una ficción que se traduce a la fórmula del *como-si*. Poco a poco se comenzaron a articular las críticas y reconstruí lo que se puede percibir como el signo de una época: la crítica al conocimiento, el final del idealismo.

Este asunto con la ficción me llevó a investigar sobre la <ficción><sup>172</sup>, y descubrí que en general lo que se encuentra en el apartado que lleva ese nombre son trabajos referidos a la teoría literaria, a la novela, y sobre todo al ámbito de la estética porque se relaciona con la mimesis. Pero este no era el tema que buscaba, y allí apareció Gadamer por primera vez cuando a la lectura de la *Actualización de lo Bello* descubrí el elemento lúdico del arte.

Como se puede apreciar mi lectura de Gadamer parte de un hecho empático, y forma parte de un *puzzle* filosófico, al cual debo, a través de esta investigación darle coherencia y fundamentación, pues con ello también puedo mostrar un modo particular de hacer filosofía que busca recuperar la tradición de la filosofía como práctica y ensayo.

Ahora bien, mi lectura, que no pretende ser ambiciosa pero si original, propone abrir una vía de comprensión al pensamiento de Gadamer desde una perspectiva que toma unos elementos del neocriticismo –ejemplificada a través de una crítica al idealismo por parte de Nietzsche y Vaihinger–, y desemboca en una coincidencia: el problema de la verdad y del método.

Gadamer reconoce sus deudas con el pensamiento de Nietzsche, de hecho en casi todos sus escritos relacionados con la descripción de su trayectoria intelectual, o sus años de formación, hace hincapié en la importancia que tuvieron tanto Kierkegaard como

---

<sup>172</sup> Base de datos del Philosopher’s Index.

Nietzsche en su proceso de crítica al idealismo y al positivismo; aunque confiese que nunca tuvo su etapa nietzscheana, y lo ilustra con una anécdota personal <sup>173</sup> que no resta validez a la capacidad de Nietzsche de ser “una provocación para el pensamiento actual” por tres razones: ha sido un experimentador radical del pensamiento, un parodista consciente y “un sicólogo genial que atraviesa la superficie de las cosas para ver lo que se oculta detrás de ellas, lo secreto, lo disimulado, lo no dicho. Enseña a interpretar la superficie, lo que está en un primer plano como máscara”. <sup>174</sup>

Y justo allí es donde yo percibo una relación de tensión con el elemento neocrítico y el elemento romántico todavía latentes en el pensamiento nietzscheano y la hermenéutica filosófica de Gadamer. Entiendo al primero como la necesidad de fundamentación del conocimiento, de someter aún a la verdad a una crítica, y por eso Gadamer evita expresamente tocar el problema de la verdad en su obra capital *Verdad y Método*, aunque suene a un contrasentido, sin embargo en la última parte del libro señala que hay una posibilidad de aproximación a la verdad y es a partir del concepto de juego.

La consecuencia inmediata de esta afirmación llevó a Gadamer a buscar semejanzas con los *juegos de lenguaje* de Wittgenstein, a ello me referiré más adelante. Sin embargo, no parece evidente el hilo conductor y se siente forzada la relación, pues hay un elemento común entre ambos autores que sigue sin estar explícito, pero que implícitamente conforma el núcleo del concepto de juego. También en Nietzsche la referencia al ‘juego’ apunta al mismo concepto nuclear, y no tiene nada que ver con la interpretación derrideana de ‘jeu’, como ya lo dije antes.

Ese elemento que parece sostener la crítica a la verdad en pos de una concepción diferente del conocimiento es específicamente el *como-si* de la lúdica, el mismo que Nietzsche denota como ‘la ilusión del conocimiento’, ficción, o sentido extramoral de la verdad; y es también el centro de la preocupación de Vaihinger. Ese elemento es el único que puede sostener a la interpretación de Gadamer, de Wittgenstein y de Nietzsche. De este modo parece que se puede resolver la primera tensión entre los planteamientos gadamerianos y el elemento neocrítico de la crítica a la verdad cuya tarea es encontrar aquellos vértices sobre los cuáles se fundamenta el conocimiento sean elementos estructurales o constructos

---

<sup>173</sup> v. Gadamer, Hans-Georg, “El drama de Zaratustra”. *Estudios Nietzsche*, 3 (2003) p.116

<sup>174</sup> *ibid.*p.117

lógicos, aquí es obvia la herencia kantiana.<sup>175</sup>

Ahora bien, tal como lo he sostenido no creo que Gadamer reconociera, al menos no tengo ningún documento, herencia alguna con el neocriticismo de la época de Vaihinger. El auge de *La Filosofía del como-sí*, se produce en los años anteriores a la Primera Guerra, Gadamer apenas está comenzando su formación y el ambiente de posguerra no era idóneo para continuar con los devaneos de los críticos de la cultura (los neokantianos), considerados como una suerte de profetas del desastre. Y he aquí cuando aparece el segundo elemento de tensión. Al hacer un poco de historia de este período se siente un vacío que tiene también como causa la rivalidad entre las dos escuelas alemanas más importantes del momento: Marburgo y Baden, de hecho Gadamer se refiere a la segunda, no por su nombre propio sino por su topónimo, Vaihinger pertenece a Baden-Heidelberg. Este hecho, relativamente insignificante determina la actitud todavía romántica que se percibe en la filosofía gadameriana: la advertencia sobre los abusos de la ciencia y el lugar de la tecnología, que genera el carácter extraordinariamente humanista de sus preocupaciones.

Y justamente esta tensión es la que hace comprender que la búsqueda de la verdad, aunque fuera una ficción necesaria, es una condición primordialmente humana o existencial como se diría en un lenguaje aprendido por el joven Gadamer de su maestro Heidegger. Parece que el romanticismo también cuestionado por su generación termina reconvirtiéndose en una 'tragedia' que asume al nihilismo como su gran final. Gadamer evita este final trágico, pero no puede evadir el viaje épico que conforma su experiencia hermenéutica de la verdad al convertirla en existencial.

Pero los únicos referentes de mi lectura no están en los rasgos inspiradores del neocriticismo, ni del pensamiento nietzscheano. También he utilizado a otros autores contemporáneos en los cuales he visto que se destacan los puntos verdaderamente problemáticos del pensamiento gadameriano: el diálogo mantenido con éstos ha conformado un tipo de lectura del pensamiento de Gadamer bastante limitada y que resulta más un espejo del pensamiento de los otros que del propio Gadamer.

---

<sup>175</sup> cfr. Scharper, Eva, "The Kantian Thing-in-itself as a philosophical Fiction", *Philosophical Quarterly*. July 1966. pp. 233 - 243.



Por eso elegí ubicarme en primer lugar, desde el oteadero de la posmodernidad aunque para algunos pueda resultar un poco forzado. Muchos de los autores que influyeron en esa consideración (la existencia o no, la posibilidad o no de una posmodernidad), no sólo han dejado a Gadamer a un lado de la discusión, juzgándole de ‘conservador’, si no que además (y en esto insisto) han influido en su lectura más reciente sin reparar en el elemento de actualización significativo que tiene la hermenéutica gadameriana para una comprensión de los problemas propios del presente. Por ejemplo, hoy en día no es posible hablar de transdisciplinariedad sino es a través de una concepción dialógica de la razón que la facilite.

Ocuparse de las aporías de Dilthey ayuda a entender la pregunta esencial de donde parte mi preocupación y refleja la de Gadamer: la cuestión de la historia. Pasar por el tamiz de Heidegger deja en claro donde está el encuentro y el desencuentro entre Gadamer y su maestro: la hermenéutica de la facticidad. Las críticas de Vattimo sirven para ubicar al nihilismo que Gadamer sólo acepta en forma de infinitud de la comprensión, pero reafirma siempre que puede que ‘nadie puede vivir sin esperanza’, como quien desea dejar claro que un análisis descarnado desde la filosofía no puede arrasar con el elemento humano que reclama sentido para la existencia aunque sea temporal. El tratamiento de Habermas esclarece cuál ha de ser el lugar de la ética normativa en esta propuesta. Las respuestas de Gadamer apuntaron siempre hacia la comprensión de una necesaria universalidad de la hermenéutica que no acarrearán una visión acrítrica y conservadora de la realidad como interpretó Habermas. Y por último el diálogo con Derrida mostró la posibilidad del diálogo hermenéutico aunque el otro parezca no responder, pero ese silencio generó material importante para afinar la posición con relación al texto y a la interpretación. Sin los silencios de Derrida quizás no tendríamos los valiosos textos de Gadamer, y esos silencios (como otra forma de diálogo que desafía a la lingüisticidad) es a lo se ha llamado diálogo interior y que está siempre presente en el discurso, es el juego que se juega en el borde del tablero de ajedrez, tal como decía Derrida.<sup>176</sup>

El diálogo con otros autores hasta ahora no mencionados ha quedado fuera de lo que es el tronco central del aparato crítico que estoy esbozando, pero aparecerán más adelante (en

---

<sup>176</sup> A este respecto más adelante aparecerá la diferencia entre diálogo y conversación. Entre Derrida y Gadamer las conversaciones no se dieron facilidad, pero el diálogo no fue roto, por eso pudo generarse una respuesta y una apreciación sobre el problema conjunta aunque asincrónica.

algunos casos indirectamente), entre ellos: Apel, Jauss, Rorty, Ricoeur. Así como hay otras cuestiones que el mismo Gadamer consideró indispensables para el desarrollo de su hermenéutica y que yo considero lo suficientemente explicitadas con relación a sus fines; son las relacionadas con autores como Platón, Aristóteles, Dilthey, Hegel, Husserl y Heidegger; y temas tales como la ética, el historicismo, la antropología, la filosofía griega, la teoría literaria, la poética.

En resumen podría decir que la cuestión que seguiré a lo largo de esta investigación es de carácter enteramente hermenéutico y se relaciona con la comprensión, la interpretación y con la verdad. La manera cómo se llega a una experiencia de verdad y con ella de mundo, cómo a partir de esa experiencia construimos una idea de realidad con el fin de ser comprendida. Por eso es indispensable rescatar el sentido del espacio lúdico y a la ficción como elemento determinante en la estructura de la comprensión.

Esta es mi vía de acceso a Gadamer, y estos los ejes que van marcando mis lecturas y la ordenación de las respuestas irán surgiendo desde esta lectura al problema que las originó: ¿es la ficción el concepto a partir del cual Gadamer está pensando a la verdad?

## SEGUNDA PARTE:

### LA ESTRUCTURA LÚDICA DE LA COMPRENSIÓN

*“Pues, ¿cómo considerarlo un simple juego, sabiendo como sabemos que, de todos los estados del hombre, es precisamente el juego el que lo hace perfecto, y el que despliega de una vez su doble naturaleza?”*<sup>177</sup>

#### 1. Sobre el concepto de *Juego*. Aproximaciones.

Las definiciones o usos del concepto *juego* en filosofía recogen una variedad de experiencias y consecuencias que el investigador debe poder ordenar para establecer con claridad a qué se refiere cuando trabaja con este concepto. En este capítulo aclararé el aspecto recuperado por Gadamer y que sirve como figura heurística en la exposición de su hermenéutica filosófica.

Encuentro que en el juego yace un tema común a la base de todos los usos que se hacen de él, y es la relación entre verdad y representación. Esta relación establecida dentro del marco *lúdico* lleva consigo el cuestionamiento del concepto de verdad y una crítica a la filosofía de la reflexión<sup>178</sup>, en tanto se considere que toda comprensión del mundo se recorta siempre sobre el marco de la duda, y la incertidumbre y en ese caso que la experiencia de la verdad surgida de la interpretación pueda explicitarse a través de conceptos como *mimesis* o *ficción*. Sobre este escenario Gadamer se ocupa del juego; pero también cabe considerar a la tradición que yace detrás de este concepto. Sobre ello me limitaré a hacer una breve reflexión.

A través del desarrollo de esta investigación me he percatado de que la noción de juego en filosofía ha servido hasta ahora sólo como plataforma heurística, por ello se diferencia de conceptos clásicos como lo son el ser, el tiempo, la verdad, por ejemplo. Estos conceptos, a

---

<sup>177</sup> Schiller, Friedrich, *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona: Antropos, 1990. p.237

<sup>178</sup> v. Marzan Trujillo, Carlos, “Sobre el concepto de juego en Gadamer”. *Laguna Revista de Filosofía*, n° 6 (1999) pp.315-328

mi entender, son los que conforman los contenidos de los sistemas donde se encuentran, en tanto que el juego sólo describe un proceso que hace funcionar internamente esos sistemas. Por ello se explica que el juego, a diferencia de otras actividades no persiga un fin fuera de sí mismo, es decir, no se refiera a otra cosa sino a él mismo, pues, comienza en sí mismo y en sí mismo acaba. Para que haya juego, no es necesario cumplir con ninguna otra condición que *jugar*, pues no se trata de funcionar para otro orden distinto, ya que el juego sólo debe someterse a sus propias reglas que quedan circunscritas al espacio que se conforma a partir de este. De esta forma, el juego aparece como un *recorte de realidad*, sugiero mantener esta idea pues será muy útil en el desarrollo de esta investigación.

- *¿Qué es el juego? (Bally, Huizinga, Callois, Fink, Gadamer).*

Según el DRAE <sup>179</sup> se define al juego como un “ejercicio recreativo sometido a reglas”. Para la *game theory* el juego cobra un sentido más amplio ya que se lo considera siempre referido a toda actividad humana libre reglada que hace uso de representaciones simbólicas y cuyo fin es alcanzar a través de la participación de bienes o placeres no estrictamente biológicos.

Para los filósofos, en cambio, el juego como actividad humana plantea problemas respecto de su finalidad, de su relación con lo real e incluso de orden lógico, dicho en otras palabras: ¿para qué se juega?, ¿por qué el juego supone un ámbito característico de realidad? ¿qué lógica siguen sus reglas?

Para hacer una breve referencia histórica, se sabe que Platón hace coincidir el juego con la educación a través de la cercanía etimológica entre los términos *paideia* (educación) y *paidiá* (juego) por ello el juego resulta ser parte del aprendizaje, es ensayo, es decir un probarse constante con la realidad. Esto hace que la *paidiá* no se pueda confundir con la *spoudé* que es su contrario, aquello que pertenece al ámbito de lo real, lo serio, lo noble. Debido a la influencia de la teoría platónica de las ideas en la cual Platón establece que la copia, la imagen y el simulacro son cosas que no existen en absoluto <sup>180</sup>, el juego se considera opuesto a lo ‘serio’ (*spoudé*) ya que es cercano a la mimesis y no puede –como actividad– proporcionar verdadero conocimiento. Sin embargo, se podría advertir que

---

<sup>179</sup> DRAE. . Vigésima segunda edición. Madrid. Espasa-Calpe, Tomo II.

<sup>180</sup> Platón, Timeo, 28c

cuando el juego *imita* a la realidad se convierte en una actividad conducente a la verdad en la medida en que exige una conciencia de su carácter de *simulacro*.

Por su parte, Aristóteles sostiene que el juego es diversión <sup>181</sup>, pues se trata de una actividad necesaria pero secundaria, realizada con el fin de descansar, pero que no conduce a un fin, sino como algo que se hace –por necesidad– en medio del trabajo. El fin del juego está en sí mismo, eso brinda una sensación de *autonomía* que lo libera del pasado y propicia la confusión entre el placer brindado por el juego y el que es propio a la felicidad.

Las posiciones de Platón y Aristóteles representan dos perspectivas diferentes del fenómeno que hago notar a continuación. La primera lo ve como una actividad y sostiene que el juego aparece sin restricción en la realidad humana. Se trata de una función muy cercana a la ficcionalidad referida por Vaihinger, ya que en el fondo toda realidad humana parecería ser una mera imitación si se parte de la imposibilidad de aprehender directamente a la realidad. La alegoría de la caverna platónica nos viene a decir que es necesario estar ‘atados viendo esa pared de sombras’ para poder desatarse y acceder al conocimiento. Es una lectura que considera la necesidad de la ficción y del simulacro en un mundo humano donde el completo de la realidad resulta inaprensible. Platón asume esta situación cuando deja al juego como una actividad cuyo fin es la aproximación a la realidad, siendo así que recupera su valor no sólo heurístico sino gnoseológico, en tanto se convierte en una instancia anterior a todo conocimiento <sup>182</sup>. Este ‘juego de sombras’ es ficcional, pero es necesario en la medida que se tiene como el único medio de acceso a la verdad. Se trataría de una especie de ‘verdad del simulacro’, o ficción. Siguiendo esta línea de argumentación la *paidia* (juego) tienta a la realidad pues ensaya con ella y busca la adecuación entre pensamiento y objeto, pero no produce conocimiento ya que para Platón hay sólo una adecuación posible, la que identifica al bien con la verdad y la belleza. Ahora bien, la tradición filosófica contemporánea ve a estas *adecuaciones* como perspectivas y por ello será para nosotros más fácil comprender la necesidad de verdades provisionales o ficciones como un paso necesario para alcanzar la verdad.

---

<sup>181</sup> El término diversión asociado al juego resulta interesante si consideramos que viene del latín *diversio*, *diversionis* que viene del verbo *diverto* (*di* y *verto*). *Diverto* es separarse, alejarse. Una diversión sería por tanto un ‘distanciarse’ o ‘alejarse’ de la realidad.

<sup>182</sup> Estoy consciente de que esta lectura de la alegoría platónica resultará un poco arriesgada en el sentido en que no se apega completamente a la tradición, pero por otra parte hace pensar que el modo de acceder a la verdad (si nos liberamos de las cadenas) sólo es posible habiendo tenido la visión de las engañosas sombras.

En lo que respecta a la posición aristotélica llama mi atención el concebir al juego sólo como diversión –si es distanciamiento de lo cotidiano o rutinario. Esa diversión además tiene el carácter de necesidad, pero induce al error de confundir lo *divertido* con la felicidad. Es *como-si* una situación que no es real –que está en la vida pero no es parte de su proyecto– pudiera arrasar con todo el sentido de realidad que la vida comporta. Quizá a esto se refería Aristóteles cuando advertía que el juego era un fin en sí mismo, pues el juego no quiere nada que esté fuera de sí y en ese sentido es una actividad vacía, no se juega para algo. Sin embargo, cabe acotar que también se puede entender al juego como fin en sí mismo en la medida en que está inserto en una trama creadora de sentido, pero sobre esto volveremos más adelante.

Ahora bien, pese a que el juego implica diversión tampoco se juega para divertirse, y aunque se pueda ser feliz jugando, tampoco se juega para lograr la felicidad. Se juega por jugar, para hacer un paréntesis en la realidad. Esto me hace reflexionar sobre la condición de *como-si* propia del juego que favorece un espacio en el que se dejan de lado las ocupaciones y se inicia una actividad ‘inútil’, ‘improductiva’, que proporciona placer y la oportunidad para poder continuar con las actividades productivas y útiles. Si se toma en cuenta este vaivén, se podría decir que frente a la verdad que persiguen las prácticas de la vida se hace necesaria la ‘ficción’. Ambas posiciones, la de Aristóteles y Platón conducen a los dos usos que tradicionalmente se han dado al juego en filosofía.

En uno de los pocos estudios que he encontrado en castellano sobre el tema –*La Región de lo lúdico*<sup>183</sup>–, su autor repasa en estas dos definiciones clásicas considerándolas un hecho bastante particular, pues para él se trata de “(...) un determinado tipo de acciones humanas, que ocurren en un ámbito en el cual el hombre no siempre puede permanecer.”<sup>184</sup> Siguiendo a Aristóteles en este planteamiento, concluye que el juego pasa a definirse a través de una antítesis entre placer y trabajo (o seriedad). En este sentido considero que la posición de Yepes es conservadora pues no se arriesga a considerar la posibilidad de una actitud lúdica ante el trabajo que se traduzca en por ejemplo en creatividad.

---

<sup>183</sup> Yepes, Ricardo, *La región de lo lúdico*. Pamplona: Cuadernos de Anuario Filosófico. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra S.A. s/f

<sup>184</sup> op.cit. p.7

Ante este panorama la posición de los filósofos se va perfilando entre considerar el juego como ensayo o como evasión, para decirlo en términos sencillos. Pero si el juego proporciona placer, lo hace de un modo diferente, pues la actividad misma se agota en su hacer ya que no persigue otra cosa que esté fuera de ella y sólo basta con competir, ganar, perder o distraerse como parte de aquello que conocemos como *el placer del juego*. Esta actitud frente al juego marca a la mayoría de los análisis; así, hay que esperar hasta la visión romántica de Schiller quien lo ve como *exuberancia de la vida*, para él se trata de un instinto lúdico (*spieltrieb*) que conecta al hombre con la experiencia estética en tanto ambas actividades son desinteresadas y placenteras.

A partir de la defensa schilleriana de la actividad lúdica como una de las más perfectas que puede acometer el hombre, Spencer –según refieren la mayoría de los diccionarios temáticos– establece que se trata de una energía biológica que se manifiesta de dos modos en el juego (nótese que ya no se trata de un instinto sino de una energía). O bien es inferior si se refiere al deporte, porque expresa un deseo de dominio o de competencia; o bien es superior si está relacionada con el arte, pues de ese modo es consecuencia de un impulso irreprimito de imitar a lo real. Siendo así cabe preguntarse: ¿hasta qué punto el juego pasa a ser una actividad enteramente desinteresada?

Estas posiciones que se orientan sobre el problema de la finalidad del juego o de su función en la vida humana, son complementadas por el estudio de Karl Groos publicado en 1896 que ofrece la primera aproximación psicológica al juego animal y ha servido de referencia para comprender el fenómeno del juego en general. El estudio establece como tesis fundamental que “todas las manifestaciones que no parecen perseguir inmediatamente una finalidad vital pueden considerarse como juegos” – así lo refiere también G. Bally.<sup>185</sup> Esta afirmación que hace hincapié en el aspecto biológico es reinterpretada por Bally desde el punto de vista de la libertad a través del siguiente razonamiento. Si el juego – aparentemente– es una conducta sin fin en sí misma, deja entonces al ser humano en cuanto jugador a merced de una actividad ‘descontrolada’ que ocurre de un modo gratuito y que se enfrenta a una realidad siempre exigente de intención y sentido; pero si es una actividad con un fin propio, entonces el jugar sería un acto libre por naturaleza en el cual el hombre no tiene que hacer ninguna decisión ni yuxtaponer ningún otro proyecto ajeno.

---

<sup>185</sup> Bally, Gustav, *El juego como expresión de libertad*. México:FCE, 1958 p. 51

Ahora se introduce un giro en la reflexión sobre el juego que lo relaciona con la libertad y con la vida, si se comprende esto se puede acceder a la importancia que tiene este concepto para la filosofía contemporánea. Nombres como el de Wittgenstein, Foucault, Deleuze o Gadamer han reparado en esta estructura; y Gustav Bally<sup>186</sup> es el primero en concebirlo como un espacio en el cual el hombre ejerce su libertad. El hombre ‘prueba’ a la realidad y con el juego va abriéndose campo hacia lo real; pero no lo hace intencionadamente, lo hace por *instinto*. El juego es la vía que conforma a la conciencia porque ve reflejado en su ‘ir y venir’ al mundo tal como él se lo representa, para decirlo más claramente: el juego guiaría a la conciencia hacia la realidad. Si es así, el juego estaría al servicio de la representación del mundo y puede dar cuenta de éste a través de aproximaciones. Quizá por eso es que la tradición filosófica occidental reconoce a la verdad como  $\alpha$ -ληθεια, lo des-cubierto, como algo que sin estar próximo hay que develar, y por eso en la práctica del juego se aprecia una actividad que obliga a la contemplación mientras se repiten las acciones que van tejiendo significados (no conocidos), y por otra la conformación de una conciencia que necesariamente se relaja y se deja ir, *como-si* tratara de descubrir alguna cosa:

“Por encima del mundo que se desarrolla sobre la base del constante ‘parecerse a sí mismo’ en la actividad humana, en el trato con las cosas, surge así para el contemplativo una *imagen del mundo*, tramada de muchas relaciones particulares ideales. En esta imagen del mundo el hombre busca llegar a su fondo como a través de un espejo. Este aprender y dejar *jugueteón*, este juego aprehensor y conmovedor con el mundo sólo puede efectuarse sobre la base de algo necesariamente escondido en este mundo.”<sup>187</sup>

Mas, visto como una conducta instintiva –con ello se sigue al concepto de *Spieltrieb*– el juego también adquiere una dimensión óptica importante: sólo a través de la seguridad que provoca (los seres vivos en estado de relax se permiten jugar), es posible sentirse libre. El juego vuelve a ser un ámbito que posibilita una acción, en este caso el ejercicio de la libertad.

“El hombre que juega da estabilidad al espacio del doble ambiente; jugando en su límite, llena de nuevos tesoros, con sus creaciones, cada vez más al espacio de la libertad en que llegó a sí mismo y a su mundo, espacio que el mismo en cuanto ser humano constituye ya desde el principio. El hombre a través del juego, se muestra a la altura de la libertad; la asegura y le proporciona durabilidad.”<sup>188</sup>

---

<sup>186</sup> Wittgenstein y los *juegos de lenguaje*; Foucault y *juegos de verdad*; Deleuze con el uso de conceptos venidos de la lúdica: *sentido, azar, jugada*. También Nietzsche hace referencia al *juego* de un Dios que lanza los dados (para caracterizar la máxima arbitrariedad) siguiendo a Platón.

<sup>187</sup> *ibidem*.

<sup>188</sup> *op.cit.* p.97



Se entiende por *doble ambiente* la existencia de un espacio que ocupa el hombre como ser vivo, una suerte de espacio vital que es transformado ‘con sus creaciones’ para adquirir un sentido a partir de sus ideas y representaciones. El hombre sólo puede hacer un mundo con significado si lo habita y para habitarlo tiene que poder reproducir en él las estructuras que comprende o que le sirven para comprender. Esta teoría de los dos ambientes deja en el aire una idea constante en esta investigación: que el juego crea un ámbito de realidad que imita a la realidad sin falsificarla. Da la sensación de que se ‘dobla’ a lo real, pero lo que verdaderamente acontece es que se trata de des-velar mediante la imaginación lo que está velado para la inmediatez de la mirada.

Ahora bien, este ámbito abierto por Groos, Bally y Buytendik <sup>189</sup>, deja aparecer una concepción del juego que justificará a los dos planteamientos sobre el tema más influyentes en la filosofía actual: el de Johan Huizinga y el de Eugen Fink.

Johan Huizinga publica su *Homo Ludens* en el año 1954, aunque se encontraba trabajando en este tema desde sus primeras conferencias en 1903. La nota histórica se hace necesaria para podernos situar en la historia de la filosofía contemporánea que es –como ya he mostrado– importante a efectos de esta investigación. Huizinga reconoce al juego desde un punto de vista cultural, pues su principal afirmación es considerarlo como “un factor en todo lo que se da en el mundo”. <sup>190</sup> De esta manera el juego es un fenómeno social antes que una función biológica, cosa que se opone ya a los planteamientos anteriormente señalados. El trabajo de Huizinga marca un giro importante en la idea de juego pues hace que se repare en las características que lo conforman como el fenómeno más importante para la vida humana. Al rechazarlo como fenómeno metafísico y como fenómeno biológico, conduce a pensarlo formalmente como un hecho antropológico:

“(…) el juego en su aspecto formal es una acción libre ejecutada ‘como-si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.” <sup>191</sup>

---

<sup>189</sup> cfr. Bally, op.cit.

<sup>190</sup> Huizinga, Johan, *Homo Ludens*. Madrid: Alianza de Bolsillo, 1999.p.8

<sup>191</sup> op.cit.p.26

Es por eso que el juego puede hacer que se considere al hombre no sólo como *homo faber* sino también como un *homo ludens*, ese que juega para ser hombre. Esta definición choca con las tesis biologicistas de finales del XIX que consideran el juego como un fenómeno propio a todos los seres vivos. Se le puede objetar a Huizinga que los animales cuando juegan lo hacen también para probarse con el mundo al igual que el hombre, y miden sus fuerzas y exploran de este modo el límite de sus recién adquiridas capacidades; mas, lo que resulta novedoso de su planteamiento es que valora la dimensión antropológica por encima de la biológica (por no decir zoológica); y es por eso que hace referencia directamente a la conciencia fantástica.

El juego sale de la realidad para abrirse un espacio diferente en ella y es tan poderosa esta conducta que el jugador puede olvidar a la realidad ‘real’. Lo que llama grandemente la atención es que –de nuevo– no es la prosecución de un fin lo que seduce al jugador. El espacio, el tiempo, las reglas, la representación lúdicos son los elementos que dan al hombre la sensación de control y a la vez de sometimiento. El *homo ludens* vive con el acento trágico de ser un demiurgo víctima de sus propias creaciones. Pero, el punto positivo yace en que para Huizinga, este juego es el que hace cultura, es decir, construye y hace habitable el mundo humano. A diferencia de las posiciones antes señaladas, Huizinga propone un análisis del juego que puede ser usado como una herramienta heurística para comprender la realidad humana. Y esta será la tendencia en la filosofía actual –el juego como ámbito en el cual se despliegan los diferentes modos de ser del hombre. Gadamer sigue muy de cerca el trabajo desarrollado en el *Homo Ludens* y aunque no tenemos una afirmación que le haga justicia en la *Actualización de lo Bello*, el de Huizinga es el texto básico que guía esa propuesta. Gadamer, por su parte está ocupado con el juego del arte, con la manera como el arte produce sus verdades, o dicho con más exactitud: el arte es una de las formas en que la verdad se manifiesta. La dificultad del ‘como-si’ –esa especie de comodín que activa la fantasía– es que parece robar el lugar a la verdad por un momento y permite que se manifieste un aspecto antes no considerado, *que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual* y así, de nuevo, seguimos apuntando a la verdad de la interpretación.

Ahora dejo a Huizinga para fijarme en otro teórico contemporáneo interesante por sus aportes sobre el juego: Eugen Fink. Para éste el juego es un objeto filosófico si se opone a

lo ‘serio’, siguiendo así la influencia platónica que contraponía *spoudé* y *paidiá*.

La línea argumental de Fink no es fácil de seguir a menos que sea considerada desde un punto vista fenomenológico. Su primera argumentación para defender la legitimidad del juego resulta ser en apariencia circular:

“Si el juego es un objeto posible de la meditación filosófica y no se opone en su ingenuidad inmediatamente vital al espíritu crítico de la filosofía, y si la ingenuidad de la vida en tanto tal significa un tema para el pensamiento, queda preguntarse si el juego nos da un objeto digno para la filosofía.”<sup>192</sup>

La vida es un problema filosófico en la que aparece también el ámbito lúdico, ello conduce a la advertencia de que si no atendemos al juego como una preocupación legítima para el pensamiento quizá estemos ignorando *ex profeso* una parte importante de la vida. Detrás aparece un sentido cósmico profundo, pues se trata de aceptar a la vida como un todo y no por partes, pues la relación de nosotros con ella tiene que ser *incondicionada*. Su posición recuerda a aquella –también platónica– que refería a la vida humana como el juego de los dioses, por eso dice que el juego humano tiene una significación mundana y una transparencia cósmica, pues sólo a través de él puede salir el hombre extáticamente fuera de sí para buscar el sentido del todo en el mundo.<sup>193</sup> Siguiendo un planteamiento fenomenológico, nada sucede en el mundo si no estamos para comprenderlo, pero este conocimiento o comprensión de lo real, si bien puede ser objetivo –porque haya objetos sobre los cuales descansa la experiencia– aparece en el hombre como un sentimiento, el del orden del mundo, un sentimiento cósmico. Se trata del juego del mundo en el cual se ha de participar; esto es formar parte del juego activamente (*methesis*). El hombre entra así en el proceso de la vida, en él ocupa un lugar, pero también un rol, conforma una dinámica, espera a la suerte o a la desgracia y en ello se descubre el auténtico sentido de lo lúdico: la experiencia del mundo es una experiencia abierta.

Desde este planteamiento Fink llegará al juego en el cual los símbolos pueden ser dispuestos no sólo en representación del mundo sino como piezas de un juego cósmico: los rituales, la danza, el teatro, la fiesta son ámbitos lúdicos en los cuales el hombre busca

---

<sup>192</sup> Fink, Eugen, *Le Jeu comme symbole*. Paris: Les éditions de minuit, 1966. p.9 “Si le jeu est un objet possible de la méditation philosophique et ne s’oppose pas dans sa naïveté immédiatement vitale à l’esprit critique de la philosophie, puisque la naïveté de la vie en tant telle signifie thème de pensée il reste à se demander si le jeu nous donne un objet digne de la philosophie.” (Traducción propia).

<sup>193</sup> cfr. op.cit. p.23

complementar el sentido que ya tiene de sí y del mundo. Como juegos que son, están controlados con poca fuerza y con el uso de la imaginación, esto los diferencia del trabajo que requiere del esfuerzo necesario para moldear la naturaleza.

Es con Fink que el tema del juego adquiere la profundidad filosófica que actualmente tiene en la medida en que puede continuar las líneas clásicas de problematización e incorporar a la vez matices que son relevantes; por ejemplo cuando sigue el planteamiento aristotélico que relaciona al juego con el trabajo. Porque, en el juego a diferencia del trabajo parece haber un *double fond* que está compuesto por las acciones de aquel que juega que a la vez son las mismas acciones del jugador que está interpretando un rol en el juego. Un jugador de fútbol juega según las reglas y el entrenamiento que ha seguido, pero tiene que conseguir convencernos de que está jugando al fútbol: con sus gestos, con su esfuerzo e incluso con alegría o indignación sea que se gane o se pierda. Esta doble actuación lleva a lo que Fink llama la *contemporaneidad de los dos planos*: “Es un comportamiento real de un hombre del <mundo real> y a la vez, una actividad conforme a un rol dentro de un <mundo aparentemente irreal>”.<sup>194</sup> Siguiendo el ejemplo del teatro, el actor que interpreta [play] Hamlet sabe que no lo es, al igual que los espectadores, pero no puede dejar de convencerlos de la ‘realidad’ del drama y a la vez que ellos se dejen convencer, es lo que algunos autores llaman el [make believe] fingir.<sup>195</sup> Parecería –esta es la observación de Fink– que en este caso la separación entre lo que es real y lo irreal no es tan clara y que entre una situación y otra lo que hay es la ‘nada’, por eso se pregunta: “¿Qué es esta apariencia curiosa y singular que pertenece al espectáculo y a la vez de cierta manera al juego en general, que es real sin duda, pero que no muestra nada de lo real?”<sup>196</sup> Fink establece que esta pregunta es la que conforma a la cosa misma en la cual encontramos la pluridimensionalidad de los fenómenos, la vida humana tiene sentido en este tránsito y este descubrimiento, en esta duda y búsqueda. El juego como estructura nos lleva al corazón mismo de la reflexión filosófica que sólo es posible en el ámbito de la libertad que provoca el juego, de los actos “(...) independientes de la libertad, resultado de las irrupciones

---

<sup>194</sup> op.cit p.64 –65. “(...) c’est un comportement réel d’un homme du <monde réel> et, à la fois, une activité conforme à un rôle dans un <irréel monde apparent> (Traducción propia).

<sup>195</sup> v. Currie, Gregory, op.cit

<sup>196</sup> ibidem p. 65. “Qu’est-ce que cette <apparence> curieuse et singulière qui appartient au spectacle et même d’une certaine façon au jeu en general, qui est sans doute réelle, mais ne montre rien de réel?” (Traducción propia).

creadoras dentro de la complejidad de los acontecimientos que no han sido determinados por reglas”.<sup>197</sup>

Como se puede ver, en el siglo XX el juego pasa a ser un concepto filosófico en la medida en que se va convirtiendo en un registro heurístico importante para describir una situación que define a la reflexión humana y que trae a la luz dos problemas fundamentales para este siglo: la relación entre verdad y falsedad –no del hombre con ellas, sino de la función que esta oposición genera para el mundo humano–, y la condición del ser libre.

Huizinga y Fink tienen puntos de vista diferentes y métodos de análisis distintos del mismo fenómeno. Para el primero es un fenómeno cultural, para el segundo es cósmico; pero ambos parecen toparse con la difícil situación del hombre que crea, que inventa una realidad y puede efectivamente vivir en ella, por decirlo de un modo accesible. El *como-sí*, expresión gramatical de la ficción vuelve a hacerse con lo real, sustituyéndole con conciencia de verdad efímera y preparando al hombre para alcanzar sus verdades más profundas. Por eso es que quiero poner el acento en esta situación de doble fondo, doble ambiente, o conciencia fantástica, en la que parecen detenerse todo los autores hasta ahora mencionados. Creo que ya no cabe discutir sobre la finalidad del juego, tampoco sobre su seriedad, sin embargo creo que si se debe definir con más precisión ciertos aspectos puramente técnicos que tanto Huizinga como Fink no tocan.<sup>198</sup>

---

<sup>197</sup> Ibidem p. 69 “(...)actes independants de la liberté, étant des irruptions créatrices dans des complexes d’évenements par ailleurs déterminés par des règles” (Traducción propia)

<sup>198</sup> Cabe hacer una mínima referencia al uso del juego en relación a la decisión, que es conocida como ‘teoría de los juegos’ (*game theory*). La teoría de los juegos se ocupa del problema de la decisión no en tanto referida a un individuo que decide desde sus valores sino en tanto esta decisión afecta a otros individuos, por lo que se busca una manera de hacer la decisión que suponga un uso máximo de la racionalidad. La estructura lúdica en este caso es despojada de lo que Aristóteles consideraba su característica fundamental, la falta de fin (*telos*) y se conserva la forma protocolar del juego: el azar o probabilidad, el uso o función, sus partes (jugadores, reglas, espacio), la competitividad y el reconocimiento de la pauta lúdica. En lo relativo a la semántica, también hay un uso del juego que se llama teoría semántica del juego (*game-theoretics semantics*) que se vale de conceptos venidos de la teoría de los juegos para probar la verdad o la falsedad en relación a las expresiones mínimas del lenguaje (conjunctores o disjunctores). Estos usos del juego están fuera del alcance e intenciones de esta investigación pero no quería dejar de mencionarlos pues podrían ser considerados para futuros análisis comparativos. Posterior a los trabajos mencionados aparecen otras formulaciones, entre ellas la de Gadamer. Yo diría que no se tratan de estudios específicos sobre el tema del juego, y sin embargo no es posible hablar de este tema sin conocer estas propuestas: Wittgenstein, Foucault, Deleuze, todos ellos herederos de algunas ideas antes esbozadas por Nietzsche. Sólo quiero comentar la importancia de esta noción para la contemporaneidad y cómo quizá todas ellas están bañadas por la misma preocupación. Los *juegos de lenguaje* de Wittgenstein que tanto llamaron la atención a Gadamer, querían reflejar dos cosas diferentes, al contexto y a la situación de habla, dos sentidos que en inglés se pueden comprender por la diferencia de significado entre las palabras *set* y *game*; el lenguaje se convierte en un *juego* que remite directamente a la realidad (compleja en reglas y en usos) de la que se habla. Foucault, por su parte, hablaba

Desde fuera de la filosofía considero interesante el trabajo de Roger Caillois, el cual me ha sido muy útil para comprender las diferencias y todo lo que caracteriza al fenómeno del juego. Caillois en *Les Jeux et les Hommes*<sup>199</sup> clasifica, define, y describe con muchísima claridad lo que es el juego. Su estudio posee la ventaja de no sostener ninguna teoría que explique el papel del juego para los hombres, pero si explica cómo se comportan los hombres cuando juegan, qué tipo de juegos hay y cual es la esencia de lo lúdico. Pienso que sin un esfuerzo como éste, esta parte de la investigación quedaría huérfana de un aparato crítico que sirva de orientación para seguir utilizando el concepto **juego**, por lo menos, de un modo más clarificador.

El análisis propuesto en *Les Jeux et les Hommes* comienza por investigar las referencias a las que apunta la palabra juego. Llama la atención que no son simples características sino que cada una de ellas conlleva a una actitud, a una situación humana particular. Si se piensa en el contexto que les da sentido se ve cómo ellas originan –a su vez– situaciones existenciales reconocibles que se dan cotidianamente, que presentan problemas de comprensión y de decisión para el ser humano y que no tienen ninguna relación, así aisladas, con el juego. Ello me hace pensar que el espacio abierto por el ámbito lúdico –que es una de las tesis centrales de esta investigación– provoca una reflexión profunda sobre los aspectos más relevantes del mundo humano: el juicio, la diversión, la fantasía, la seriedad, la libertad, la productividad, y la divinidad. Por ello, me permitiré examinarlas a la luz de la intención de este trabajo.

El juego como actividad aislada supone las siguientes situaciones o características que analizaré a continuación:

---

de *juegos de poder* y con ello no se estaba refiriendo a estrategias, quizá influenciado por *L'école des Annales* quería reflejar en estos juegos una especie de correspondencia sistémica, orientada por un sentido que podía ser interpretado como profundamente hermenéutico. En el caso de Gilles Deleuze me remitiría a recordar los desarrollos y la estructura de la *Lógica del Sentido*, una reflexión hecha a partir de las paradojas carrollianas, es decir, de juegos, absurdos, personajes de ficción y tramas que se yuxtaponen a la realidad y que son usados para explicar el perspectivismo y una ontología de la posible (no de lo dado). Sería legítimo hacer notar que la influencia nietzscheana está presente en todos estos desarrollos, a excepción de Gadamer quien reconoce expresamente nunca haberlo leído pero a la vez sentirse profundamente atraído por el estilo y las imágenes del Zaratustra ( v. Gadamer H.G., “El Drama de Zaratustra”, *Estudios Nietzsche*”,3 (2003) pp.115-130). Justamente en el Zaratustra Nietzsche hace alarde de su capacidad lúdica: la aparición de símbolos y situaciones lúdicas, la recuperación del espíritu libre como opuesto a la seriedad, son indicaciones de hacia adónde puede ir el pensamiento a fin de explorar, ese *double fond* que conforma a la realidad compleja.

<sup>199</sup> Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes*. s/l: Gallimard, 1977. pp.374.

- 1- Ausencia, riesgo, habilidad.
- 2- Atmósfera de relax y diversión.
- 3- Actividad sin contrariedad y sin consecuencias para la vida real.
- 4- Opuesto a la seriedad.
- 5- Opuesto al trabajo. (tiempo perdido vs. tiempo bien empleado).
- 6- No produce ni bienes ni obras.
- 7- No crea riquezas, las desplaza.
- 8- Envuelve las figuras, símbolos e instrumentos utilizados.
- 9- Está regido por un sistema de reglas que son convenciones arbitrarias, imperativas, sin apelación y que no pueden ser violadas sin pretexto.

Primera situación: *ausencia-riesgo-habilidad*. El ámbito generado por esta situación produce necesariamente un acercamiento al mundo que requiere la *indiferencia* ante las consecuencias de las acciones en un estado cercano a la conocida **epojé** husserliana. Esta indiferencia sólo es posible para el entendimiento como *ficción*, pues no se trata de ignorar las condiciones verdaderas de la existencia, de hecho hay conciencia del *riesgo*, pero parece que arriesgar siempre exigiera actuar *como-si* el peligro no existiera, confiando de esa manera en la única cosa que se posee, que es la *habilidad* para superar la prueba a la que nos sometemos en esa especie de paréntesis puesto adrede en nuestras vidas. De esta primera situación se desprende el hecho de que los primeros análisis sobre el juego lo vean como prueba, –el animal joven que juega para ‘probar’ sus habilidades. En este primer momento no hay todavía configurada una situación ficcional, como posteriormente se verá en la creación de un espacio simbólico, pero se produce el primer encuentro entre dos tipos de realidades que se refleja en poder alejarse o arriesgarse para usar las habilidades, o renunciar a participar en la experiencia.

Segunda situación: *atmósfera de relax y diversión*. Según Aristóteles este es uno de los atractivos inmediatos del juego, la promesa de descanso después del trabajo y la necesidad hacer un alto en la ocupación para seguir trabajando. El problema estriba en confundir esta necesidad de reponer fuerzas con la felicidad, a causa del placer inmediato que proporciona. Esta *atmósfera* particular se necesita para poder configurar un ámbito lúdico. Como contra ejemplo pensemos en los juegos del Coliseo en la Antigua Roma. Hoy en día nos cuesta entenderlos como ‘juegos’ pues nos parecen una cruenta ejecución. Pero, si aquella práctica debe ser entendida como un juego que proporciona una atmósfera de relax y diversión, la pregunta por el tipo de sociedad que se relaja de esta manera no se hace esperar. Quiero mostrar con este ejemplo que como todos los conceptos, *relax y diversión* no han significado lo mismo para todas las culturas, y si no se quiere entrar en situaciones

ambiguas quizá lo más importante sea quedarse con la idea de que la diversión y el relax son situaciones que por una parte sólo son posibles cuando no se siente ninguna amenaza, es decir cuando se siente seguridad y –siguiendo a Bally– ésta propicia el ejercicio de la libertad. Entendiendo la libertad no como una situación que pone al límite derechos y deberes, sino como una que hace posible *cualquier elección*.

Tercera situación: *actividad sin contrariedad y sin consecuencias para la vida real*. Todas las actividades traen consecuencias para la vida cotidiana, pero muchas de ellas requieren de un esfuerzo adicional para ser llevadas a cabo. El juego no quiere esfuerzo, quiere ser libre y no agónico, aunque este elemento de la competencia siempre esté presente y sea casi imposible pensar un juego sin contrariedades. Pero, en principio, el ámbito exigido por éste tiene que estar claramente definido y responder a su lógica interna. El juego, aunque admita la instancia competitiva debe propiciar un ámbito de libertad, pero la línea que demarca los límites entre este ejercicio y la existencia cotidiana es muy delgada. No me atrevería a afirmar como hace Caillois, de la falta de consecuencias para la vida real. Pues, aunque de manera indirecta, el juego está presente en nuestra cotidianidad porque las suposiciones, las fantasías que no sólo provocan a la ensoñación sino a la imaginación y la creatividad, sólo son posibles desde el ámbito de lo lúdico. Sin esta fantasía, esta suerte de ilusión necesaria, las verdades que luego sometemos a juicio nunca podrían ser tenidas por verdades. Pues, ¿cómo hacemos para acceder a la verdad?, ¿de qué manera podremos dudar, probar, experimentar? Es evidente que sin la conciencia fantástica (*como-si*) nos estaría vedado el conocimiento y en este sentido el juego tiene consecuencias para la vida real y provoca contrariedades inversamente a lo que considera Caillois.

Cuarta situación: *es opuesto a la seriedad*. Esta idea, como ya hemos visto anteriormente viene de la dicotomía propuesta por Platón y seguida de alguna manera por Aristóteles, el juego frente a la seriedad, el juego opuesto al trabajo. Interpretaciones posteriores apuntan al hombre como juguete de los dioses. Dice Yepes al respecto: “Lo más serio del hombre es precisamente ser juguete de Dios: lo nuestro es jugar el juego divino de las marionetas (...). Ser un juguete inventado por la divinidad es lo mejor que hay en el hombre, lo más humano”.<sup>200</sup> Pensar al hombre no como lo serio sino como un ser que quiere alcanzar la seriedad en una vida que es *fuego fatuo*, es una idea que resulta de la experiencia lúdica. El

---

<sup>200</sup> Yepes, R, op.cit p. 31



juego no es opuesto, es antes bien, complemento. La falta de seriedad del juego es un paréntesis que se abre en nuestra vida cotidiana y que nos pone en la condición de imaginar 'otra' seriedad, pero para hacerlo hemos de transitar el camino de lo lúdico, en el cual suspendemos todo plan y sentimos que algún otro mueve los hilos de nuestro destino (condición humanamente imposible). Juego y seriedad no pueden ser opuestos porque si no el juego sería imposible, el no tomarse el juego en serio lo destruye.

Quinta situación: *el juego es opuesto al trabajo. (tiempo perdido vs. tiempo bien empleado).* Sin embargo, se sabe que la conciencia lúdica también se desarrolla durante el trabajo, pues la productividad es posible si la conciencia reflexiva tiene espacio para el discurso, y discurrir viene a ser un movimiento que va de un lugar a otro. La dicotomía entre trabajo y juego cada vez es más corta en una sociedad cuya mayor preocupación es el tiempo del ocio, por lo que la alternancia entre tiempo útil y tiempo perdido conforman la parada que hace el pensamiento como parte de sus propios procesos. En este sentido no habría oposición entre realidad y fantasía, sino sólo una diferencia óptica sin la cual ambas serían inconcebibles.<sup>201</sup>

Sexta situación: *No produce ni bienes ni obras.* Es extraña esta formulación después que en otro lugar de este trabajo he indicado la importancia del juego para la creatividad; y aunque, es cierto que el juego no produce nada, sin embargo abre un espacio para 'producir'. Muchas veces alternando entre juego y trabajo se suceden asociaciones libres que producen ideas que de otra manera no verían la luz. El juego produce bienestar social, es señal de que hay un tiempo de ocio, no hablemos de las industrias que lo soportan. En nuestra sociedad actual no hay ninguna actividad inútil, así resulta difícil comprender el punto de vista propuesto por Caillois, y sólo se puede entender desde una perspectiva que diferencie tajantemente entre bienes materiales y bienes espirituales, por una parte y entre actividad productiva y actividad lúdica, por otra.

Séptima situación: *No crea riquezas, las desplaza.* El hecho de desplazar la riqueza nos lleva a preguntarnos por el tipo de sociedad productiva que yace detrás, pero también nos propone un esquema diferente de producción de bienes que es quebrantado por el juego.

---

<sup>201</sup> v. Goodman, Nelson, *Maneras de hacer mundos*, Madrid: Visor, 1990.

Los hombres producen bienes y obtienen la riqueza de su venta: ¿cómo es que por un sencillo acto pueden saltarse todo este proceso y obtener riqueza sin producir nada a cambio? En este sentido, el juego llena al mundo humano con una expectativa inesperada; en la que sólo cuenta el azar que aparece como creador de riqueza sin esfuerzo. Esta situación propicia en el ser humano la creencia en una cierta 'magia', un hado que puede elegir sin ninguna lógica conocida al afortunado; así el mito de la Rueda de la Fortuna se actualiza. Visto de este modo, el juego transforma a lo real enajenándolo y le impone una lógica desconocida a la cual es mejor entregarse que renunciar. Mas ¿qué premia el juego: la constancia, la entrega ciega, la habilidad, la honestidad, la suerte? No se sabe, pero la dinámica a ratos absurda de la existencia humana, emula esta situación y quizá allí radica su atractivo. Se trata de la declinación total de la voluntad al azar.

Octava situación: *Disimula las figuras, símbolos e instrumentos utilizados.* En el juego todo es representación, pero no una representación falsificadora como podría parecer, es falsificación necesaria. Pues, como ya lo he ido desarrollando en otros puntos, la realidad que crea el juego es un 'ámbito' que le es propio. No basta con una conciencia fantástica que asuma las reglas y la lógica diferente que se contraponen a la realidad cotidiana, también hay que 'transformar' a la realidad a través de los símbolos, de los instrumentos y de toda clase de artefactos y artificios que representen el ámbito creado desde el juego. Es *como-si* su lógica interna se materializara. Esta cualidad de verse en el mundo de lo real, lo medible, lo predecible es lo que hace que el juego cobre importancia en los procesos creativos. Por eso Gadamer, cuando usa al juego para explicar a la experiencia estética (como otro tipo de experiencia de verdad) no sólo lo entiende como participación sino que recupera la capacidad transformadora de la realidad tanto en su nivel simbólico, como en el ámbito real: la producción que yace detrás de la obra, la atmósfera de relax o diversión que significa mucho para el espíritu resulta en la imposibilidad de clasificarla como una mercancía. Esta situación ejemplifica el poder transformador de lo simbólico.

Novena situación: *aparición de un sistema de reglas que son convenciones arbitrarias, imperativas y que no pueden ser violadas sin pretexto.* La única manera de hacer que el juego se manifieste en la realidad con contundencia es creando un **espacio lúdico mediante reglas**, que le dé apariencia de real a lo artificial. Éstas no son convenciones 'arbitrarias imperativas' como las llama Caillois, son reglas acordadas y reconocidas por

los participantes del juego que sea. Me referiré a un ejemplo extremo como los juegos del lenguaje referidos por Wittgenstein, en ellos hay unas reglas que han de respetarse a fin de poder funcionar como juegos, en este caso específico no se reconocen expresamente las reglas aludidas pero la noción de ‘aires de familia’ ayuda. Yo lo entiendo como el reconocimiento expreso de un contexto de significaciones al cual seguimos la pista con un fin determinado: comunicar y ser comprendidos. Un juego sólo se puede desarrollar con normalidad si se cumplen sus reglas, éstas obedecen a la lógica interna del mismo, pueden por ello parecer arbitrarias pero sólo en relación a un contexto mayor, como cuando de niños hablamos sólo con la ‘e’ (“Medred se queme..”, por ejemplo), y todos nos entendemos y nos reímos porque es parte del juego. Lo que resulta interesante es que siendo una actividad libre, sea porque carece de fines –en un sentido clásico–, sea porque ofrece un espacio para ejercer la libertad, no puede carecer de reglas y éstas –más que en cualquier otra actividad humana– no pueden ser violadas so pena de anular por completo el sentido del juego. Si reparamos en la vida cotidiana, la observancia de la ley es siempre relativa, por una razón u otra vamos saltándonos ciertas reglas: un stop en una calle solitaria, diez minutos tarde en una cita, una mentira... ninguna de éstas situaciones acaba con el juego de la vida a menos que intervenga la fatalidad. El juego magnifica la intervención de *fata morgana*, por ello resulta imprescindible el respeto de las reglas pues se vive en el espacio lúdico con una intensidad artificial que pone a prueba cada una de las acciones ofreciendo un castigo o una consecuencia inmediatos. Eso hace que el espacio lúdico se convierta en un espacio de ‘prueba’ de la realidad, se controla al destino a través del desafío constante, pero todo se hace *como-si*. No perdemos nuestra fortuna ni vamos a la cárcel verdadera en el juego del *Monopolio*, no morimos porque nos alcance una bala de juguete, pero actuamos *como-si*. Resulta por ello interesante resaltar el respeto a las reglas como la condición mínima indispensable para que se dé una situación lúdica de la índole que sea.

Como vemos tras la enumeración y discusión de estas nueve situaciones generadas por el juego, considero que se puede intentar una primera definición de qué se entiende por juego en el contexto de esta investigación. En primer lugar recuperaría cinco características básicas del juego, que sólo se dan en su conjunto en la situación lúdica, estas son la participación, las reglas, la finalidad, el espacio-tiempo determinado (y reglado) y la necesidad de una intervención constante y búsqueda del azar. Esto quiere decir que en

ninguna otra situación humana se reúnen todas estas características juntas. Para jugar es necesario participar (*methesis*) del juego, formar parte del ámbito que cada juego propone y con ello aceptar las reglas, la finalidad, el universo simbólico y sus pautas (*mimesis*), y por encima de todo –como consecuencia– vivir la experiencia de ‘retar/controlar’ al destino. Se trata de la experiencia hermenéutica fundamental porque recuerda que la condición humana necesita moldear a la realidad para buscar su sentido profundo. Gadamer se siente atraído por esta idea que como he podido mostrar en la primera parte de este trabajo tiene una profunda influencia heideggeriana. El juego puede ser una de esas actividades originarias que mostraría este quehacer humano frente a la vida.

Así el juego para Gadamer es la vía de encuentro con la verdad. Gadamer parte del trabajo de Huizinga y relaciona el jugar humano con el jugar del animal para conferirle al hombre una especie de *instinto lúdico*<sup>202</sup> y afirma que constantemente creemos estar jugando a algo.<sup>203</sup> No sólo se juega como lo hacen los niños (por placer o a veces sin darnos cuenta con un bolígrafo o con una improvisada pelota de papel mientras caminamos) sino que en la medida en que nos hacemos más conscientes de nosotros mismos entramos en el espacio lúdico propiamente dicho; el de las reglas, los espacios, los tiempos, los símbolos y el azar. Por eso la participación en un juego supone la aceptación de unas reglas vinculantes que sólo tienen validez en el universo de ese juego. En ese momento el ser humano se presta, por decirlo así, a otra realidad creada por conveniencia, con una intención pero sin fines fuera de ella. Esta condición especial genera una actitud de total entrega ante el juego. Gadamer llama la atención sobre esta intencionalidad de la conciencia y sostiene que toda actividad humana se canaliza a través de un juego, de un *ponerse en juego*. ¿qué quiere decir con esto? Ponerse en juego (intencionalmente) es *hacer-como-si* esta realidad que convenimos es la única realidad posible, aunque sepamos que tiene una duración y unas reglas y que siempre seremos co-partícipes de un juego.<sup>204</sup> Esta extraña actividad lúdica o de *como-si*, despierta curiosidad porque implica que la entrega al juego se hace sin importar nada más, es como parcelar un pedazo del mundo y quedarse en él obviando al resto, es imponerse “una cierta autorrestricción del libre capricho”.<sup>205</sup> Ante esta situación Gadamer insiste en el carácter animal e instintivo del juego y dice que lo hace para evitar

---

<sup>202</sup> Gadamer no abandona la noción de *spieltrieb* de Schiller.

<sup>203</sup> cfr. EH en “El Juego del Arte”

<sup>204</sup> a esta condición hace referencia la conciencia trágica en Nietzsche.

<sup>205</sup> EH. art.cit p.130

“el esquema interpretativo del cartesianismo dogmático de la autoconciencia”.<sup>206</sup> Esto quiere decir que de este modo evitamos entrar en el problema de la verdad o la falsedad porque en el espacio lúdico este problema es irrelevante.

En un escrito reciente<sup>207</sup> en el cual considera los temas más relevantes de su obra, Gadamer reconoce que no logró la consistencia teórica de su propósito porque no ha dejado claro cómo armonizan los dos proyectos básicos que están a la base del concepto de juego y cómo *contrasta con el subjetivismo del pensamiento moderno*. Y confiesa que necesitaba unir el juego del lenguaje (una noción que reconoce como cercana al Wittgenstein de *Las Investigaciones Filosóficas*) con el juego que juega el arte, el cual había sido concebido como modelo para su hermenéutica<sup>208</sup>. Y afirma que la dimensión hermenéutica tiene que ir más allá de un pensamiento fundado en la conciencia, pues la otredad no queda disuelta en la comprensión. Es por ello que el juego en el que se participa conduce necesariamente a una situación hermenéutica en la cual la búsqueda de la verdad puede ser sustituida por la búsqueda del sentido. Pero esta tarea se sostiene en un planteamiento típicamente gadameriano que el propio autor formula de esta manera, y que ha de servir como norte de esta investigación: “La pregunta es, entonces, cómo el jugar el juego del lenguaje, el cual es para cada persona también el jugar el juego del mundo, se relaciona con el juego que el arte juega, ¿Cómo se relacionan unos y otros?”<sup>209</sup>

Gadamer se plantea la necesidad de volver sobre esta relación y lo hace casi cuarenta años después de la publicación de *Verdad y Método*, tiempo en el cual explicó todo lo relativo al método y a su rechazo a la verdad en términos restringidos, pero ¿en qué términos podía concebirla sin que fuera tachado de relativista como hicieron algunos? La respuesta es que Gadamer sabe que tanto la conciencia estética como la conciencia histórica son formas alienadas del ser histórico pues están moldeadas por los discursos aceptados y promovidos por la cultura, así la posibilidad de llegar a experiencias originarias es muy difícil por lo

---

<sup>206</sup> ibidem. p.131

<sup>207</sup> Gadamer H.G., “Reflections on my Philosophical Journey” en Hahn, Lewis (ed) *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*, Chicago and La Salle: Open Court. 1997.p.3 y ss.

<sup>208</sup> op.cit. p. 42: “I needed to unite the game of language more closely with the game art plays, which I had designated as the model for hermeneutics”[Yo necesitaba unir el juego del lenguaje más íntimamente con el juego del arte, el cual había elegido como modelo para la hermenéutica. (traducción propia)]

<sup>209</sup> op.cit. p. 43 “The question, then, is how the playing of the language-game, which is for each person also the playing of the world-game, goes together with playing the artwork-game. How do both relate to each other?” (Traducción propia).

que será necesario superar la experiencia de autoconciencia y los prejuicios del idealismo en torno a la conciencia usando para ello el modelo de juego/jugar (Spiel) <sup>210</sup>: “Las disciplinas históricas y artísticas, ambas, se nos presentan con modos de experiencia en el cual nuestra particular comprensión de la existencia entra directamente en juego.” <sup>211</sup>

De este manera ya no sólo se trata de definir al juego como un concepto útil sino como un **modelo** que sirve para traer a la superficie la experiencia de la verdad. Gadamer necesita inquirir a la conciencia de verdad la manera cómo esta se relaciona con el mundo, porque si es a través del juego que nos relacionamos con el mundo será interesante que esa relación no lleve a la mera ilusión, fantasmagoría, o delirio, sino que represente una relación auténtica. Gadamer está pensando en un mundo humano que a veces traspasa los sentidos convencionales, los juego establecidos, y que es capaz de generar algunos todavía desconocidos, por eso dice que “El hacer humano conoce una poderosa variabilidad en probar y desechar, tener éxito o fracasar. El arte comienza justamente allí donde se puede hacer algo también de un modo diferente.” <sup>212</sup>

Pero, ¿cómo se puede participar en un juego que no se conoce? Estando siempre dispuestos a entrar en juego porque es nuestra naturaleza fundante y dentro de este devenir lúdico, diría yo, hay una conciencia de *como-si* que se manifiesta. Esta conciencia de *como-si* –esta ficción– no tiene ninguna relación con la falsedad, porque es mimesis, apariencia y por eso: “ (...) queda claro, que en cualquier caso, que allí donde vaya implícito un sentido del ser-jugado, la apariencia que así se manifieste pertenece a la dimensión de lo que se llama participación, en su sentido de comunicación.” <sup>213</sup>

Considero que cabría puntualizar que el juego como modelo obedece ya no a un concepto, como había dicho en un principio sino que es antes bien, una plataforma heurística: está siempre referido a una actividad y como tal no está eximido de los problemas que acarrea toda actividad porque desde un enfoque fenomenológico, estas actividades propias del ser humano corresponden a un mundo perceptual e intelectual que las integra y las articula como experiencias de ser en el mundo.

---

<sup>210</sup> v. p.25 y ss.

<sup>211</sup>p. 26 “Both art and the historical disciplines present us with ways of experiencing in which our own understanding of existence is directly brought into play.” (Traducción propia).

<sup>212</sup> EH, loc.cit.

<sup>213</sup> EH. p.134

- (Modos del juego: *Paidiá* y *Ludus*)

Considero necesario exponer los dos modos en que se manifiesta el juego pues se trata de momentos inseparables del mismo fenómeno. Sin embargo, aclaro que puede haber *paidiá* sin *ludus*, pero no al contrario, y es por ello que me extenderé en esta diferencia, para mostrar de una manera más precisa las características del juego como modelo útil para entender la estructura de la comprensión propuesta por Gadamer.

En el apartado anterior había referido la idea platónica de que el juego se relaciona con la educación según una cercanía etimológica que se hace entre *paideia* y *paidiá*. *Paidiá* es puerilidad<sup>214</sup> y es por esa razón que encontramos a *paidiá* relacionada con *spoudé*, [lo serio]. Esto quiere decir que por una parte *paidiá* es *cosas de niños*, pero es también una manera de pasar el tiempo diferente al de la *spoudé*, quizá de allí venga la oposición posterior hecha por Aristóteles que considera al juego como una pausa necesaria al trabajo. En otros contextos también aparece la palabra *paignón* que es juguete, para referirse a los hombres como juguetes de los dioses. Por otra parte *ludus* es una palabra que en griego tiene un significado opuesto al latín, lo cual ha llamado mi atención<sup>215</sup>; pues *λοιδοζ* que viene de *λοιδορεω* tiene un origen oscuro en el griego y quiere decir insultar, injuriar e invectivar (inventar cosas injuriosas). En latín en cambio *ludus* hace referencia a diversas cosas como pasar el tiempo, broma, diversión, chiste, burla, risa; y también designa esta palabra a un sitio o lugar donde se ejercitan las fuerzas intelectuales o corporales.<sup>216</sup>

Estas dos referencias me servirán para explicar porqué el juego posee estos dos modos de manifestarse y aclararán a su vez la importancia o el sentido que se debe conceder a lo lúdico como modelo para entender la estructura de la comprensión. En primer lugar *paidiá* –si se conserva la referencia clásica– es la actividad propia de los niños que juegan por curiosidad, por probar al mundo. La etimología en este caso es decisiva, pues jugar se hace por jugar y no mide sus consecuencias, de hecho en muchos casos los padres o los maestros deben estar atentos a los juegos de los niños, no para controlarlos sino para evitar accidentes derivados de este no saber medirse con la realidad. En los adultos la *paidiá* se da como puerilidad, como una actitud no seria frente a la vida. Es lo que conocemos por

---

<sup>214</sup> v. Platón, *Leyes* 808e-864d

<sup>215</sup> cfr. Chantraine, Pierre, *Dictionnaire étymologique de la Langue Grecque. Histoire des Mots*. Paris: Klincksieck. 1980.

<sup>216</sup> Cfr. Blánquez f., agustín, *Diccionario Latino-Español*. Barcelona: Ramon Sopena. 1960

tontear o no tomarse las cosas en serio. La *paidiá* en los adultos no es un juego, así como la inquietud que muestran los niños tampoco lo es. El lanzamiento repetitivo de un objeto, o los ruidos raros y sin sentido de un niño no son juegos, pero van conformando la estructura de los mismos y de la realidad con relación a ellos.<sup>217</sup> En el adulto la actitud pueril reproduce el deseo de no involucrarse con la realidad, de vivir en la fantasía del mismo modo que se vive lo real. Esta conducta se acerca a la que muchos autores apuntan como instinto o conducta antropológica básica, así se podría afirmar que la *paidiá* obedece a una conducta constitutiva humana, no es cultural y puede equipararse a la conducta que nosotros llamamos ‘juego’ en los animales.

Por su parte el *ludus* es el modo que ha de estar presente siempre para convertir a la *paidiá* –la experimentación propia del niño con el mundo– en un juego propiamente dicho al someterle a reglas, imponerle escenarios y mostrarle el modo cómo se vence el obstáculo. Lo que es relevante en su esencia es que se trata de entrar en el juego para entenderlo y controlarlo pero no para competir y vencer.

Si se define al juego como una actividad **libre** porque para jugar nadie necesita ser obligado, **separada** de la realidad ya que está circunscrita a un tiempo y a un espacio convenido, **incierta** pues su desarrollo no está previsto y requiere de la invención del jugador, **improductiva** al no crear de manera inmediata o conciente bienes o riqueza, **reglada** si se somete a las convenciones que suspenden a las leyes ordinarias y que instauran momentáneamente una legislación nueva y, **ficticia** puesto que la acompaña una conciencia específica de segunda realidad o de abierta irrealidad con relación a la vida cotidiana; entonces se puede distinguir qué tipo de actividades son propiamente lúdicas y cuáles obedecen a un impulso propio de la *paidiá*.

Ahora considero interesante referirme a la relación que puede haber entre la palabra griega λαιδοζ y el término *ludus* (del latín). En el primer caso llama la atención de que recuerde una actitud que tiene relación directa con el insulto porque significa inventar injurias –*invectivar*–, a veces también puede relacionarse con la sátira, pero conserva un componente interesante cercano a lo lúdico que es la invención. Aquel que insulta puede

---

<sup>217</sup> v. Freud, Sigmund, “Más allá del Principio del Placer” en *Obras Completas*. Barcelona: RBA, 2006. p. 2.507-2.541



estar respondiendo a una ‘puerilidad’ (probar o tentar al mundo), o puede estar en medio de una situación lúdica al querer imponer un sentido ficticio sobre uno real. Digo esto pues aunque parezca oscura la relación entre un término y otro, ambos apuntan al núcleo de una relación particular entre el juego y la realidad, entre el juego y la verdad. Por otro lado *ludus* es también un lugar, (además de chiste o broma) entendido como una manera de pasar el tiempo, siendo así hace referencia a dos características propias del juego: la designación reglada de un espacio y un tiempo y la yuxtaposición de un sentido diferente a la realidad. Dice Caillois al respecto:

“Esto que llamo *ludus* representa en el juego el elemento en el cual la capacidad y la fecundidad cultural aparecen como lo más extraordinario. No traduce una actitud psicológica tan categórica como el agón, la alea, la *mimicry* o el *ilinx*, pero al disciplinar la paidia, trabaja indistintamente para darle a las categorías fundamentales del juego su pureza y su excelencia.”<sup>218</sup>

Por esta razón resulta interesante mostrar lo que es el *ludus* dentro de una descripción del juego y el espacio lúdico que éste abre, porque permite reconocer la manera en que se moldea la actitud instintiva humana. Aunque con este planteamiento estoy reconociendo *ex profeso* posiciones de origen biologicista, como las del siglo XIX, estoy aceptando también propuestas más contemporáneas que ven al juego como una función totalmente cultural que se conjugan con la manera en que se transforma el mundo humano a partir de este modo específico de la actividad humana: el *ludus* define a la realidad y a las ideas que nos hacemos de ésta posibilitando el intercambio entre fantasía y realidad, verdad y ficción.<sup>219</sup>

Así, cuando el *ludus* ya configura al juego en un sentido amplio permite que se le pueda clasificar en juegos de agón, de alea, de *mimicry* y de *ilinx* (competencia, azar, imitación, vértigo). Esta división lo que pretende mostrar es que, pese a las diferencias entre ellos, todos aspiran a crear una condición única de igualdad entre los hombres. Así, la competencia establece unas reglas que al ser seguidas pone en igualdad de condiciones a los competidores, lo que decidirá la victoria será la habilidad y la oportunidad. El azar en cambio, da una condición de igualdad en el hecho de que la fortuna puede favorecer a cualquier jugador sin distinción de ningún tipo. Los juegos de imitación establecen, en

---

<sup>218</sup> Caillois, R.op.cit. p.87“(…) ce que j’appelle *ludus* représente dans le jeu l’élément dont la portée et la fécondité culturelles apparaissent comme le plus saisissantes. Il ne traduit une attitude psychologique aussi tranchée que l’agôn, l’alea, la *mimicry* ou l’ilinx, mais en disciplinant la paidia, il travaille indistinctement à donner aux catégories fondamentales du jeu leur pureté et leur excellence” (Traducción propia).

<sup>219</sup> Quiero resaltar que no estoy oponiendo realidad a irrealidad ni verdad a mentira; fantasía y ficción corresponden a constructos que pueden funcionar simultánea y perfectamente aunque con una lógica distinta, con la realidad y la verdad sin negarlas ni ser negados. Véase, tercera parte de este trabajo.

cambio la posibilidad de empezar desde cero, es decir, desde un proceso desidentificador igual para cada jugador (Ej. yo juego a un papel y para que esto suceda he de poder olvidarme de mí, de quien soy y asumir que mi compañero de juego hace lo mismo). Los juegos de vértigo, suponen una igualdad de condiciones en el sentido en que sus participantes entran en ellos convencidos de la igualdad de respuesta ante lo inesperado (el riesgo). Por eso apunta Caillois lo siguiente: “Porque nada en la vida es claro, sino precisamente que todo es problemático en principio, tanto las oportunidades como los méritos. El juego, *agôn* o *alea*, es una tentativa por sustituir, la confusión normal de la existencia corriente, con situaciones perfectas”.<sup>220</sup>

Ahora cabe acotar que actividades lúdicas como la representación de un papel, la búsqueda del riesgo, la competencia por habilidad o la ilusión de controlar al azar ya no pueden ser comprendidos como *paidiá*, pues no agotan su sentido en el desarrollo de habilidades o sencilla distracción, sino que en tanto juegos poseen reglas y fines propios y definidos. Para entenderlo me resulta interesante seguir una idea de Caillois derivada de relacionar los distintos *ludus*, de ello resulta que existen dos combinaciones prohibidas: la de vértigo-competencia y la de azar-competencia; ello se explica porque nadie puede competir con lo indomable, ni hacer del dominio del vértigo una cuestión de habilidad, en ese caso tampoco habría igualdad de condiciones pues siempre estaría en clara ventaja quien propusiera los límites del vértigo anulando con ello al elemento propiamente lúdico. En el segundo caso tampoco nadie compite por azar, es decir, sin poder medir aunque sea someramente sus habilidades para la competencia e incluso sus ganas de entrar en ella. Dicho esto tenemos que cada tipo de juego conlleva a una manera de conducirse frente al mismo. Los juegos de competencia son sostenidos por la ambición de triunfar en una competición reglada, gracias al mérito, en ella sólo se cuenta con las habilidades individuales. Los de azar, en cambio, requieren de la dimisión de la voluntad para abandonarse a la suerte y a los poderes externos. En los juegos de imitación (o de rol) prevalece el gusto por *hacer como-si* se es una persona diferente con un universo ficticio que habitar. Y en los juegos de vértigo se reta a la estabilidad del cuerpo, la tiranía de la percepción y la derrota de la conciencia. Y sin embargo, siendo tan disímiles todos son

---

<sup>220</sup> Caillois, R. op.cit. p.60 “Car rien dans la vie n’est clair, sinon précisément que tout y est trouble au depart, les chances comme les mérites. Le jeu, *agôn* ou *alea*, est une tentative pour substituer, à la confusion normale de l’existence courante, des situations parfaites”.(Traducción propia).

*ludus*, ello podría resumir entonces que el juego siempre supone alguno de estos cuatro elementos: competencia, azar, mimesis y vértigo, que pueden darse en combinación a excepción de los casos ya mencionados.

Esta diferencia entre los dos modos del juego (*paidiá* y *ludus*) remiten al centro del problema que desde un principio había apuntado, que es la dificultad de manejar el concepto juego con propiedad, pues no sólo la palabra con los sentidos que conlleva tiene orígenes imprecisos, sino que ello también ha contaminado la experiencia lúdica. Por eso no resulta fácil tratar este tema como una experiencia humana capaz de determinar la percepción de la realidad hecha por la conciencia mundana, si se tiene en cuenta que la mayoría de los trabajos consultados tratan al juego como un fenómeno aislado. Ahora bien, para los efectos de esta investigación considero que en este punto lo que resulta productivo es que superando la clásica posición que ve al juego como origen y hecho descriptivo básico de la conducta humana –ideas que están presente en Huizinga, Freud o el mismo Gadamer–, el juego puede considerarse también como un *momento* tal que al ser aislado reproduce la estructura de la comprensión y posibilita distintas experiencias de verdad como lo mostraré más adelante.

- *Ámbitos del juego*

Los ámbitos del juego son los espacios de significación que abre el hecho lúdico y eso nos ayudará a comprender su importancia para la vida humana. Los *ámbitos* muestran evidentemente maneras de comprender al mundo y permiten la aparición de diferentes experiencias de *verdad*.<sup>221</sup> Como la actividad lúdica genera los ámbitos, ellos posibilitan el acceso a un concepto relacional de realidad que contribuyen a distinguir diversos modos y estratos de realidad, pues los recortes son bien entendidos como espacios independientes entre sí. En segundo lugar, ayuda a alcanzar una actitud gnoseológica ‘verdaderamente’ comprensiva, atenta a los diferentes niveles de realidad de los objetos de conocimiento al

---

<sup>221</sup> El asunto que ocupa el tema principal de *Verdad y Método* es que no se necesita de un método para llegar a la verdad, tal afirmación conduce a lo que se ha dicho en otro lugar sobre la importancia de la verdad de la comprensión frente a la verdad de la ciencia. Si bien es cierto que Gadamer no reduce el problema a esto, pues como según confiesa es cierto que su imagen de las ciencias había sido bastante parcial probablemente porque en ese momento –durante la redacción de *Verdad y Método*– todavía se discutía sobre el fisicalismo y la unidad de la ciencia, sin embargo, Gadamer hace notar que ya redactada no tuvo tiempo de revisar los trabajos del último Wittgenstein ni los de Popper. Esta circunstancia posiblemente explique porque queda la sensación de que aún la exégesis de la obra gadameriana no explore la posibilidad de un concepto de verdad sostenido en la ficción, que es la experiencia básica que está detrás de lo lúdico.

descubrir cuáles son sus funciones características. En tercer lugar, y en consecuencia no se extrapolan las categorías ni los esquemas en el tratamiento conceptual de la realidad conocida y por tanto se puede practicar una especie de ‘epojé’ que deja en libertad a lo lúdico, y por último eso permite que el juego pueda relacionar libremente conceptos y realidades que podrían parecer diferentes entre sí y que en otras circunstancias no podrían relacionarse.

Esta caracterización de la capacidad lúdica como creadora de ámbitos es lo que me permite referirme al juego ya no como un fenómeno aislado en la actividad humana sino como la actividad humana que posibilita ver al ser humano en tanto “(...) ser eminentemente creador que debe hacerse en vinculación al entorno, sobre todo a las realidades envolventes.”<sup>222</sup> Por eso decía Wittgenstein que *a jugar de aprende jugando*, porque la realidad creada por el juego es ‘ambiental’. Pero este ámbito sólo puede ser creado desde una estructura ficcional, desde el *hacer como-si*, o lo que se entiende como *make believe*. Pues, ningún ámbito puede ser comprendido como una realidad última, antes bien es una apreciación, un *como-si-fuera-cierto* que no nos abandona a la ilusión sino al logro de una conciencia de realidad que hace posible captar otras realidades irreductibles, singulares y dotadas de intimidad.<sup>223</sup>

Porque al parecer el juego, con su carácter desinteresado, con su independencia de la vida cotidiana, con esa especie de obediencia interna a unas reglas aceptadas como inflexibles y con una condición festiva provocada por el ambiente y el espacio necesarios, hace que se produzca un efecto de *koiné*, es decir de comunidad abierta a la comprensión donde los participantes disponen de unas condiciones comunes de entendimiento. Para ilustrarlo propongo examinar con atención el siguiente comentario:

“La actividad lúdica es una actividad creadora de sentido (...) por ser una actividad reglada que somete al jugador a unas normas determinadas con el fin de promocionar su libertad y su creatividad. El juego es todo él un ámbito resplandeciente, campo de luz, donador de sentido y engendrador de belleza porque tiende esencialmente a crear un campo de libertad, de opciones siempre nuevas dentro de un cauce de posibilidades.”<sup>224</sup>

De este modo se entiende que el juego es una posibilidad dialógica privilegiada en la medida en que promociona la libertad y la creatividad. En el espacio propio de la

---

<sup>222</sup> López Quintás, A., *Estética de la Creatividad*. Madrid: Cátedra, 1977. p.31

<sup>223</sup> cfr. op.cit. p.35

<sup>224</sup> op.cit.p.31

interpretación – es decir, el ámbito de la posibilidad–, se genera una riqueza de sentidos y se selecciona el más adecuado. El asunto es complicado y contradictorio cuando se hace aparecer necesariamente al juego relacionado con la ficción, porque si ésta es entendida como mera fantasía ello haría imposible comprender qué tipo de ámbito se está construyendo ni con qué criterio se puede elegir un sentido. De hecho, la sensación que se desprende de los autores trabajados es que la definición de juego necesariamente pasa por una suerte de ‘extrañamiento’ de la realidad: “Su desvinculación de la realidad cotidiana le confiere libertad en orden a fundar tramas de ámbitos (...)”.<sup>225</sup> *Como-si* para propiciar otras perspectivas de la realidad fuera necesario ‘fantasear’, en vez de imaginar, desvincularse en vez de articular.<sup>226</sup> La visión negativa de la fantasía que condena su participación en la conformación de la realidad niega a la vez la relación que tiene el juego con la realidad y la manera en que la enriquece y hace más accesible. Por eso Gadamer, utiliza al juego para mostrar la experiencia de verdad desde otra óptica, en la que podemos forzar la interpretación hasta el punto en el cual descubrir la estructura formal de la organización de la realidad que se da en la lúdica.

Lo que me interesa hacer notar aquí y que es uno de los núcleos importantes de esta investigación es si acaso existe un acontecimiento real que no tenga una estructura lúdica, si acaso la conciencia fantástica no está siempre moviéndose en los terrenos del *como-si*, si acaso –y por último– el ser humano se mueve exclusivamente en los ámbitos provocados por el juego, que son aquellos que él hace *habitables*;<sup>227</sup> son los ámbitos de lo serio, de lo libre, de lo simbólico y de la divinidad.

### **El ámbito de la seriedad.**

El ámbito de la seriedad es paradójicamente el primero que no es producido directamente por el juego sino que viene dado por su oposición. La tradición aristotélica como ya lo acotamos, relaciona al juego con la diversión, y entiende su función sólo en tanto sirve para recuperar fuerzas para el trabajo, de esta manera se reconoce la necesaria carencia de fines de lo lúdico, pues sólo sirve como reposo, pausa en las actividades con fines. Así su primera relación con la seriedad se la da el hecho de que no es una actividad productiva.

---

<sup>225</sup> op.cit.p.51

<sup>226</sup> este movimiento envía a la distancia hermenéutica.

<sup>227</sup> *habitable, habitabilidad*: sobre esta noción volveré más adelante.

¿Se puede en cambio admitir que la seriedad es un ámbito posible de la lúdica? Para Platón como ya expliqué, existe una oposición entre la *spoudé* y la *paidiá*. Interesa explorar el término utilizado que se opone al de los juegos de niños y que tiene como función principal el aprendizaje. En griego el término [σπουδῆ] *spoudé* tiene que ver con ser activo, diligente, celoso, obrar o hablar en serio, tomar partido o estar referido a algo importante o conveniente. De este modo, el término parece negar a lo lúdico si éste no es considerado como algo importante, serio o conveniente para la realidad humana.

Algunas posturas que parten tradicionalmente de este planteamiento no ven problema en considerar una división entre el trabajo y el juego, lo primero es serio lo segundo no. El trabajo no conlleva placer y el juego sí. Ello es muy discutible sobre todo después de la lectura de la obra de Freud,<sup>228</sup> o de existencialistas como Camus.<sup>229</sup> Ahora bien, considerar el juego en relación exclusiva con la diversión hace eco a uno de los sentidos latinos de *divertio* que se refiere a ‘alejarse’ o ‘separarse’, por lo que en este caso el ámbito de lo lúdico estaría separado de lo práctico en un sentido aristotélico. Siendo así, lo serio no es divertido, lo serio es práctico porque apunta a fines, y en tanto el juego es carente de fines –según algunos autores–, puede ser considerado entonces opuesto a lo serio.

Sin embargo, no considero que esto sea del todo correcto pues hay un elemento de seriedad a considerar en el juego y es el que se refiere al *make believe* (hacer *como-si* se cree y hacer creer). Pues, paradójicamente si el juego es considerado como una actividad ‘divertida’ sólo puede serlo si es tomada seriamente, es decir, si responde a los fines para los que es ejecutada. Y tal como habíamos dicho en otro lugar, el fin del juego es crear sentido y por eso se hablaba de un fin en sí mismo. El ámbito de seriedad que provoca el juego tiene que ver con la necesidad absoluta de que se respeten sus condiciones básicas mínimas: que es una actividad libre, con reglas y espacio propios. El respeto y la seriedad indicadas son las únicas posibilidades de ser del juego. Y sin embargo, esto no restringe la aparición de la pausa entre las ocupaciones impuestas por la realidad, tampoco deja de un lado al humor y al absurdo. En este sentido la seriedad a la que nos referimos tiene un carácter ficcional ni más ni menos, pues la lógica heurística impuesta desde el juego tiene que ver con la mimesis o imitación. Cuando Platón advierte una contraposición entre la

---

<sup>228</sup> v. Freud, S., op.cit.

<sup>229</sup> v. Camus, a., *El Mito de Sísifo* Madrid:Alianza, 2001

*paidiá* y la *spoudé*, está ubicando lo real en el lado de la seriedad, ya que el juego, cercano a la mimesis, imita al absoluto y sus productos, es decir que el *ámbito* que genera no es reflejo fiel de lo real.

Ahora bien partiendo de una hermenéutica filosófica de corte gadameriano, la experiencia de verdad no se circunscribe sólo a las oposiciones real/irreal, verdadero/falso. La experiencia de verdad que se tiene a partir del juego del arte, del juego de la historia o del juego del lenguaje,<sup>230</sup> indica –y ese es uno de los fines de esta investigación– que el espacio lúdico es el lugar en el cual se gesta la verdad para el ser humano, y que no hay un ámbito opuesto a la seriedad (por ejemplo, lo no serio o lo lúdico) en el cual haya cabida para otro tipo de productos de la razón –pues al fin y al cabo, todos ellos: falsedades, incertidumbres, fantasías y ficciones– son interpretaciones más o menos exitosas de la realidad.

De lo dicho se puede deducir que el juego genera un ámbito de seriedad que impone la participación con lo real por la vía de la interpretación y que tal seriedad, en este sentido no puede pensarse en contraposición a la ligereza, a la alegría (elementos presentes frecuentemente en el juego); así como tampoco a la informalidad, la imprudencia o la desmesura. Sin el ámbito de seriedad que genera el juego no es posible entender la estructura de lo lúdico, ni tampoco puede existir una experiencia de verdad válida. Cuando este ámbito es pasado por alto como característica propia de lo lúdico, entonces se desvirtúa su sentido y se rompe el juego.

### **El ámbito de la libertad**

Una de las condiciones necesarias para el juego es la libertad. La tesis sostenida por G. Bally, a la cual ya he hecho referencia, daba por sentado que esta condición además generaba situaciones de la misma índole: “Guiados por el tema del juego, descubriremos el límite de la libertad y lo que la amenaza, e intentaremos finalmente esbozar la imagen de la libertad constante.”<sup>231</sup>

---

<sup>230</sup> v. Marzán, C., art.cit.

<sup>231</sup> Bally; G., op.cit. p.10

Vale la pena preguntarse qué tipo de libertad es posible desde la perspectiva propuesta por este trabajo, ya que libertad es un término vago en filosofía debido a sus múltiples acepciones y problematizaciones, es decir no por defecto sino por exceso. La libertad según el contexto del que estoy partiendo no tiene relación ni con la decisión, ni con la autodeterminación (el ser uno mismo libre de coacciones). Tampoco está relacionada con la necesidad. Yo diría que se trata de un sentido de la libertad más cercano a una idea de Naturaleza, es decir, el modo cómo natural y espontáneamente el hombre se relaciona con la realidad. Esta idea, tiene un representante en Bergson quien considera que la libertad humana se manifiesta por su imposibilidad de regirse mediante esquemas mecanicistas o de especialización que son propios de la praxis tecnológica, es posible que el origen de esta idea ya lo encontremos en el discurso antipositivista propio de finales del siglo XIX.

A diferencia del ámbito de la seriedad, el cual según argüí, era absolutamente necesario para la manifestación del espacio lúdico; el ámbito de la libertad no sólo es necesario sino que es generativo. Para jugar se precisa de la libertad, nadie entra en un juego forzosamente, es decir, ignorando su capacidad de decisión y de autodeterminación. Si eso sucede, la acción que se ejecuta aunque tenga todas las características del juego no será jamás un juego, pues éste precisa de la libertad para que pueda darse la participación. El mismo hecho de participar en un juego supone la aceptación de unas reglas (someter la voluntad por la vía del libre arbitrio), de un espacio y un tiempo (renunciar a la independencia), de un universo simbólico (aceptar ciertas convenciones), y en general privarse de un sentido íntimo ya construido para conquistar uno nuevo.

En este sentido el ámbito de la libertad que se alcanza a través del juego es generativo, pues si bien por una parte se entrega la propia voluntad para someterla a los requerimientos del espacio lúdico, por otra se logra una libertad ficcional que, por la vía de la catarsis, permite exhibirse en otros sentidos que la vida cotidiana en su sentido más práctico no contempla. En el espacio abierto por el juego podemos ejecutar acciones que liberan tensiones, que amplían la comprensión de la realidad, y que nos entrenan para algunas tareas prácticas. Es justamente lo que Gadamer entendía como un tipo diferente de experiencia de verdad probable a través del juego. La libertad que se conquista para la autorrealización sólo es posible en ese ámbito abierto desde la acción lúdica. Y esa libertad, ahora conquistada a través del juego genera a su vez otras libertades: el yo interior



enriquece su comprensión de la vida y de sí mismo, la relación con la naturaleza se hace más fluida o puede adquirir un sentido desconocido hasta el momento, la capacidad de decisión se fortalece y entrena, la contemplación puede encontrar un espacio para el desarrollo de sus capacidades y la independencia gana en sentido a través de la interacción con otros.

De este modo el juego requiere y produce libertad: “Su desvinculación de la realidad cotidiana le confiere libertad en orden a fundar tramas de ámbitos que constituyen una fuente privilegiada de luz para comprender el sentido de la existencia.”<sup>232</sup> En el juego del arte se da el ejemplo clásico de catarsis, en el deporte el de entrenamiento y en otras actividades de ocio el de contemplación. Estas actividades preparan y fortalecen la vida práctica del individuo, aunque en apariencia tengan un fin en sí mismas. El fin que está fuera de sí y que hace que la acción lúdica y el espacio que ella genera sean tan importantes radica en que no existe otra forma de entrenamiento, autodescubrimiento e interpretación de la realidad.

### **El ámbito de lo simbólico**

Si el juego propicia el ámbito de lo simbólico ello sólo se puede comprender por su doble naturaleza. Por un lado necesita de la realidad para poder jugarse, pero por otro sólo se puede jugar a través del *como-sí*, es decir, de la ficción, del hacer *como-sí*. Tal como he señalado el juego carece de sentido si no se juega en un universo que permita su manifestación. Las categorías de verdad no le explican, las categorías de mentira le anulan. En la vida humana el movimiento y los ámbitos que se cruzan en la acción lúdica sólo son posibles si se abre el ámbito de lo simbólico. Y lo simbólico está relacionado directamente con el modo como ‘vemos’ las cosas:

“Para ver, hay que llevar a cabo una actividad muy especial: hay que sintetizar personalmente las diversas facetas cuyos trazos aparecen en el lienzo; y luego, tal vez sea uno arrebatado y elevado por la profunda armonía y corrección de la obra, igual que ocurría antiguamente, sin problema alguno, sobre la base de la comunidad de contenido del cuadro.”<sup>233</sup>

---

<sup>232</sup> López Quintás, A., op.cit. p.51

<sup>233</sup> AB, en “La justificación del arte”. p. 39

Este modo de ver es posibilitado por el ámbito simbólico abierto desde lo lúdico, pues se representa una cosa para comprender otra. Pongamos un ejemplo, *Las Meninas*. Después de admirar la maestría de Velásquez y el juego de las perspectivas, hacemos el recorrido por el cuadro: recorrido al que somos obligados por el artista y que la comprensión exige. Nos prestamos al juego de las miradas y los reflejos. Al momento recordamos a Foucault:<sup>234</sup> el autor nos está exigiendo ver, pero a la vez hay un universo simbólico que descubre una ilusión y que nos pide participar. Entonces recorreremos las distancias y las miradas para comprender que Reyes y Autor están frente a frente y que el espacio se deja ‘representar’.<sup>235</sup> El espacio simbólico sólo es perceptible si previamente nos hemos puesto en juego con el autor. Si no fuera el caso, veríamos a *Las Meninas* como un cuadro desordenado en el cual se representa confusamente la escena de una familia real.

Ahora bien, el símbolo, tal como refiere Gadamer en *La Actualización de lo Bello*, tiene su origen en la costumbre griega de la <tablilla de recuerdo>, una especie de pasaporte ofrecido por un anfitrión a su huésped que garantiza su acogida por parte de sus descendientes en el futuro: el huésped siempre será reconocido si conserva la mitad de la tablilla [συμβολον] dada por su anfitrión. El símbolo une dos mundos diferentes que en este caso intenta recuperar no sólo la identidad de quienes protagonizaron el encuentro sino del encuentro mismo. Por eso me interesa rescatar dos sentidos de lo simbólico en esta afirmación:

“(…) La experiencia de lo simbólico, quiere decir que este individual, este particular, se representa como un fragmento de Ser que promete complementar en un todo íntegro al que se corresponda con él; o también, quiere decir que existe el otro fragmento, siempre buscado, que complementará en un todo nuestro propio fragmento vital”.<sup>236</sup>

En primer lugar, se establece la correspondencia entre dos mundos diferentes, unidos por una convención (la tablilla). El juego propone convenciones que han de ser aceptadas, de lo contrario el juego no sería posible, es el espacio abierto por el *como-sí*. Lo lúdico es posible en un universo simbólico que le proporciona su sentido en el mundo humano. Así, para algunos la *Corrida de Toros* es el asesinato público de una bestia indefensa, una especie de versión contemporánea del Circo Romano; pero para los aficionados a la *Fiesta*, ella está plena de símbolos que hacen posible el disfrute. Nadie en una *Corrida de Toros*

---

<sup>234</sup> cfr. Foucault, M., *Las Palabras y las Cosas*. Buenos Aires: Siglo XXI, 1968 (Capítulo 1, “Las Meninas”)

<sup>235</sup> v. op.cit. pp.24 y 25

<sup>236</sup> AB, en “El Simbolismo en el Arte”. p.85

grita: <¡mátalo, hunde la espada, acaba con él!>, para animar al torero, ni lo contrario para salvar al animal. Uso este ejemplo –consciente de que puede herir algunas sensibilidades–, porque me parece que conduce a una situación hermenéutica desde la cual a pesar de los prejuicios se puede ver con claridad que sólo es posible recuperar el sentido de la *Fiesta* –sea para participar con el disfrute o el rechazo– si se es capaz de cohabitar el ámbito simbólico de ésta. En general el juego es posible si se entiende el ámbito simbólico abierto por él que procura la participación sea como jugador o espectador.

En segundo lugar, como consecuencia de la búsqueda de ese fragmento perdido se encontrará, una conexión entre el mundo lúdico y nuestra propia vivencia, algo que nos pertenece, una vivencia íntima que añade un nuevo sentido a nuestra vida. Lo lúdico brinda la oportunidad de descubrir una experiencia no evidente pero que está allí para ser revelada. Quizá por eso Gadamer recupera el significado de la percepción, como parte de ese ‘ponerse en juego’, por lo que: “Percibir no es recolectar puramente diversas impresiones sensoriales, sino que percibir significa (...) tomar (...) algo como verdadero”;<sup>237</sup> ese *como* es el enlace entre el mundo de la vida y el universo simbólico.

Por eso, la configuración del espacio lúdico depende del entramado simbólico que lo sostiene, ello se justifica por la estructura de comprensión que dicho espacio necesita y a la vez genera. El símbolo, es una señal a la cual se le ha añadido un significado que en principio le era ajeno. Se trata de unir dos naturalezas diferentes –como ya lo he dicho– acoplarlas según un sentido, una convención y un contexto: así, la copa pintada en la caja siempre advertirá de la fragilidad de su contenido. Es una operación de la razón que conocemos bajo el nombre de ‘asociatividad’. Pero esto es sólo aclaratorio para comprender el planteamiento que hace Fink al respecto:

“El proceso de individuación se piensa según la imagen del juego. El juego pasa a ser <metáfora cósmica> para el todo de la aparición y la desaparición de las cosas, los seres, en el espacio-tiempo del mundo. El flujo de la vida, ebrio, espumeante, que en la alegría del engendramiento conduce a los seres a la vida, se identifica misteriosamente con la ola negra que precipita a lo vivo en la muerte. Vida y muerte, nacer y morir, entrañas y tumbas están fraternalmente unidos: es el mismo poder moviente de todo, que produce y aniquila, engendra y mata, que une la alegría suprema y el dolor más profundo.”<sup>238</sup>

<sup>237</sup> op.cit. *El elemento lúdico del arte*. p.78

<sup>238</sup> Fink, Eugen, *Le Jeu comme symbole du monde* Paris:Les Éditions de Minuit, 1966 p.62 “Le processus d’individuation est pensée selon l’image du jeu. Le jeu devient <métaphore cosmique> pour le tout de l’apparition et de la disparition des choses, des étants, dans l’espace-temps du monde. Le flux de la vie, ivre, écumant, qui dans la joie de l’engendrement porte les êtres vivants, s’identifie mystérieusement à l’onde

La doble naturaleza del juego, recupera de manera inmediata la unión entre los dos episodios vitales más consistentes: el nacimiento y la muerte y lo hace a través de la figura del jugador. El juego selecciona al jugador, le echa si no sigue las reglas, le excluye si pierde, lo anula en su ser si no se adapta a sus reglas o si no logra superar las pruebas. El jugador se somete a esta condición sólo porque entiende que en el ámbito simbólico él *es* cuando juega y *no es* cuando deja de hacerlo. Un torero no va matando toros por el campo como en la *Fiesta*. Un futbolista no entra al campo a menos que le llamen y coloquen. La individualidad –que es el punto especialmente tratado por Fink en este fragmento– es posible por esa interacción facilitada en el ámbito simbólico abierto desde lo lúdico. Si no hubiera este elemento la participación sería imposible toda vez que participar [*methesis*] requiere de una naturaleza que se desdobra en el *como-si*.

### **El ámbito de la divinidad**

La risa, el juego, lo ligero se han emparentado con los dioses. Una especie de puerilidad [*παιδια*] parece unir el destino humano al de la divinidad. El hombre recupera la inocencia a través del juego y se despoja de su soberbia para ponerse a la disposición de los dioses. Esta consigna funcionaba en la Grecia antigua y ha sido la base de la cultura cultural tanto en las sociedades más desarrolladas como en las más primitivas.

Se relaciona la experiencia lúdica con la divinidad de dos maneras. Por un lado está la experiencia lúdica que hace que el hombre se sienta como un juguete [*paigón*] de los dioses y por otro el de acercarse a los dioses a través del juego [*mimesis*]. Esta idea aparece en su doble acepción en Nietzsche. En un escrito de juventud, *Fatum e Historia* considera lo primero como la situación humana a merced del fatum:

“El *fatum* predica continuamente el principio: «sólo los acontecimientos determinan los acontecimientos». Si éste fuese el único principio verdadero, el hombre no sería más que mero juguete de fuerzas ocultas desconocidas, no sería responsable de sus errores, se hallaría, por lo tanto, libre de todo tipo de distinciones morales, sería un eslabón necesario como miembro de una cadena. ¡Qué feliz sería si no se empeñara en examinar su situación, si no se debatiera convulsamente en la cadena que lo aprisiona, si no mirara con loco placer el mundo y su mecánica!”<sup>239</sup>

---

noire qui précipite le vivant dans la mort. Vie et mort, naître et mourir, entrailles et tombeau son fraternellement unis : c'est la même puissance mouvante du tout, qui produit et anéantit, engendre et tue, qui réunit la joie suprême et la plus profonde douleur . » Traducción propia. El subrayado es mío.

<sup>239</sup> Nietzsche, F., *De mi vida. Escritos autobiográficos de juventud* (1856-1869) en “Fatum e Historia”, Valdemar, Madrid, 1997 p.320

Estas fuerzas ocultas hacen referencia a los dioses, pero en lo que me concierne, Nietzsche está considerando la posibilidad de supeditar la voluntad y la libertad humanas a una dinámica lúdica en la que se puede ocupar el lugar del juguete, y no del jugador. La segunda idea, también la encontraremos en Nietzsche cuando se refiere a su juego con los dioses: “Si alguna vez jugué a los dados con los dioses sobre la divina mesa de la tierra (...) pues una mesa de dioses es la tierra, que tiembla con nuevas palabras creadoras y con divinas tiradas creadoras (...)”<sup>240</sup> y con ese movimiento muestra la otra cara que relaciona al hombre con la divinidad a través del juego; en esa situación el hombre conquista su igualdad frente a la divinidad jugando el juego que le llevará a comprender su destino si está dispuesto a interpretarlo siguiendo la jugada entregado al azar.<sup>241</sup>

Sentirse un ‘juguete de los dioses’ o un ‘jugador con los dioses’ refleja la capacidad de entregarse al ámbito de libertad que no necesita el establecimiento previo del valor de la conciencia racional, sino que necesita recuperar a la conciencia fantástica, pues el mundo deviene significado elocuente a quien desea interpretarlo, y la divinidad es sólo una metáfora que refiere la capacidad de movernos en el mundo del simulacro. Aquí valdría la pena recordar la situación planteada en la Caverna Platónica en la cual los hombres están condenados a ver sombras y uno de ellos tiene la oportunidad de ver los objetos reales. Los hombres entregados al juego de las sombras son como juguetes, quien ha visto la luz se pregunta cómo volver y comunicarles la verdad a los otros. Éste ve a sus compañeros esclavos como ‘juguetes’ [paignón] porque están completamente engañados por el ‘juego de las sombras’ ya que lo verdadero no lo pueden ver, y toman lo aparente por lo real. La recurrencia a este ‘juego’ está siempre presente en Platón debido al tratamiento de la mimesis, hacer *como-si* una cosa es lo que aparenta. Esta conciencia de falsedad convierte a los hombres en juguetes de los dioses y abre en sus conciencias la posibilidad de la mera creencia, esa creencia en su expresión más pura es la fe. El ámbito de la divinidad aparece tímidamente esbozado en la teoría de las Ideas, y corrobora la indisoluble relación entre apariencia y verdad en la medida en que se recupera esa conciencia de ‘falsedad’ que acompaña necesariamente a lo lúdico.

---

<sup>240</sup> Nietzsche, F. *Así habló Zaratustra*. Madrid: Alianza Editorial, 1981. p.315

<sup>241</sup> Aquí también cabría considerar las aportaciones de Camus sobre el absurdo y las de Pascal sobre la apuesta.

Veamos el segundo aspecto, el de la participación. Si bien los hombres se pueden considerar juguetes de los dioses, sin embargo, hacen *como-si* esta condición no tuviera que interferir con sus planes humanos, ellos quieren intentar de todos modos contactarse con sus dioses a fin de liberarse o comprender a cabalidad esta condición de [paigón]. Para ello han inventado los juegos culturales que son posibles por vía de la mimesis y la méthesis, componentes fundamentales del ámbito de la divinidad en el espacio lúdico, pues la participación complementa a la imitación.<sup>242</sup>

Si la esencia de los juegos es una transformación latente del *como-si*, esta transformación se lleva a cabo en el juego cultural cuando al *pretender* conectarse con la divinidad se aprovecha su superioridad ontológica y se logra dicha transformación como efecto de la *mimicry*. Así el sacerdote juega [play] el rol de ser el emisario del mensaje de Dios, empieza a comunicarlo con conciencia de *como-si* –de intermediario–, pero llega un momento en que se produce el *salto* mediante el cual se convierte en *verdad*.

Al transformarse el *como-si* en una verdad –tal como sucede en los juegos culturales– lo divino tiene la posibilidad de ‘romper’ la regla básica del juego que es la conciencia fantástica que lo sostiene; es por ello que si se renuncia a esta conciencia fantástica se habla entonces de tentación o posesión, es decir, se ha perdido el control del culto: hemos salido del juego cultural ya que la característica propia a los juegos sacros o jurídicos según J. Bentham<sup>243</sup> es la necesidad de ser poseído por la estructura lúdica y no salirse nunca de ella.

Ahora bien cuando el juego deja de ser ‘juego’ se pueden haber producido dos cosas. Primero, que ya no se trate de un juego simple, y que la conciencia fantástica se haya transformado en conciencia hermenéutica que construye escenarios de interpretación, de *como-sies* a fin de ir elaborando realidades o interpretaciones válidas. O que se haya atravesado el umbral de la conciencia fantástica para caer en el vacío de la alucinación equivalente a la conciencia alienada por la propia conciencia, es decir, al engaño –o la locura–.

---

<sup>242</sup> “La representación sacra es algo más que una realización aparente, y también algo más que una realización simbólica, porque es mística. En ella algo invisible e inexpressado reviste una forma bella, esencial, sagrada. Los que participan en el culto están convencidos de que la acción realiza una salvación y procuran un orden de las cosas que es superior al orden corriente que viven” Huizinga J., op.cit.p.27

<sup>243</sup> v.Ogden, C.K., (ed) *Bentham’s Theory of Fictions*. London:KeganPaul, Tranch, Tubner &Co., 1932

Me gustaría llamar la atención en el siguiente aspecto. Si se considera que el juego es una manera de acceder a realidades superiores al hombre ,<sup>244</sup> y se toma en cuenta el aspecto de la divinidad, ello posibilitará entender que el problema planteado por el juego no está relacionado con la consideración de una estructura lúdica de la comprensión en un sentido *funcional*, sino que se trata –antes bien– de una estructura *procesal* que hace emerger otros contenidos a los que no se tiene acceso por la vía del razonamiento lógico, pues lo lúdico abriría el paso a la asociación libre de ideas, al juego entre conceptos y a la conciencia fantástica.

Ahora bien, si el hombre cuando juega tiene acceso a otras realidades, pues: “Hay realidades a las que sólo se puede ‘jugar’, porque desbordan al hombre de tal modo que éste no puede lograrlas por medio de su trabajo ni de su capacidad creativa”,<sup>245</sup> entonces se deduce que el juego ha de ser entendido como una estructura que permite la comprensión del conjunto de acciones simbólicas que pueblan la vida humana, –y me permito citar de nuevo a Yepes– en el cual “resuena la voz de una realidad lejana y a veces innombrable, que no puede ser dicha más que imitándola. Jugar es traer a un presente lúdico aquella realidad a la que se juega: se ‘llama’ a esa realidad, se actúa ‘como-si’ estuviera presente.”<sup>246</sup>

La divinidad es un tema obligado dentro del espacio lúdico, pues supone tres elementos importantes que lo componen y definen: la mimesis (imitación), la *mimicry* (mimetización o personificación), la methesis (participación). Es por eso que ninguna actividad cultural puede tener lugar si no hay una imitación de las condiciones de la situación que se ‘recuerda’, así mismo quien dirige el culto abandona su verdadera identidad y personifica al mediador entre la divinidad y los fieles devotos bajo la condición de que éstos participen sin dudar de que el ‘juego cultural’ está teniendo lugar y ellos son partícipes de éste. A diferencia de los otros ámbitos del juego, la divinidad aparece como el último eslabón que posibilita que el juego ‘transforme’ a los contenidos de la realidad, no sólo mediante la interpretación libre o no de éstos, sino como posibilidad última del *como-si*, es decir, la fantasía se convierte en contenido de fe. La divinidad suscita una concepción de la realidad

---

<sup>244</sup> cfr. Yepes p.49

<sup>245</sup> ibidem

<sup>246</sup> ibid.p.50

que no requiere de la comprensión sino sólo de la aceptación del *como-si*, y con ella –extrañamente– nuestra razón permanece satisfecha.

- *Las formas lúdicas*

Los modos del juego generan unos ámbitos que le dan un sentido particular que lo relacionan directamente con la realidad humana a la que pretende *imitar* o *representar*,<sup>247</sup> estos ámbitos se construyen por acción de las formas lúdicas que son las que posibilitan la manifestación del juego. Esta imitación es el primer paso que hace posible al juego en relación a la realidad, casi esperpénticamente el juego recupera unas características de la realidad que parecían perdidas, por eso: “El juego no nos desvincula de lo real, sino que impide que nos fusionemos y nos empastemos con ello”.<sup>248</sup> La imitación, que es la conformación de una acción según el modelo de otra acción precedente, o en su defecto la intención de reproducir la apariencia de algo,<sup>249</sup> es una de las maneras que posee el conocimiento de acercarse a la realidad. Por eso, las formas lúdicas de las que me ocuparé a continuación (ficción, *mimicry* y transformación) son las que tejen los contenidos de lo real y lo fantástico a fin de hacer posible el despliegue del juego como acontecimiento. Sin ello no se podría jugar ni moldear lo real con el único fin de construir una versión comprensible del mundo.

### **La Ficción.**

Algo que sorprende respecto de este concepto es la poca claridad con que la filosofía le define, debido quizá al hecho de que usualmente se lo considera o en oposición a la verdad o a la realidad. Contaminado por el habla común se dice que alguien que está fuera de la realidad ‘vive en la ficción’ o ‘de ficciones’. Otras veces se entiende por ficción la manera en que un autor recrea a la realidad a través de una trama y de unos personajes. Al iniciar mi investigación sobre la ficción, encontré que la mayoría de las referencias apuntaban a la teoría literaria, (la creación de personajes, tramas y su sentido), y lo más cercano que hallé fueron aquellos textos –entre los cuales destaco el trabajo de Gregory Curie<sup>250</sup>– sobre el

---

<sup>247</sup> Se trata de dos acciones muy distintas entre sí según sea el referente v. EH “Palabra e Imagen.” p. 279 y ss. Donde distingue entre *Bild* (imagen) y *Abbild* (copia).

<sup>248</sup> Muñoz García, Juan José, “Hermenéutica, Juego y realismo”. *Thémata* N° 27, 2001 p.267

<sup>249</sup> Véase. Souriau, Etienne, *Diccionario Akal de Estética*. Madrid. Akal, 1998

<sup>250</sup> Curie, Gregory, *The Nature of Fiction*. Canada:Cambridge University Press, 1990



valor de los enunciados de ‘ficción’ y su relación con lo real, es decir el campo semántico de la ficción. Sin embargo, la obra de Hans Vaihinger, sobre ficcionalismo –fuente inspiradora de esta investigación– merece un tratamiento especial.

Siguiendo esta línea argumental hay que considerar a la ficción sin oponerla a la realidad ni a la verdad, y como resultado tampoco es legítimo relacionarla con la mentira. Para comprender esta afirmación vale seguir la etimología del vocablo *ficción*. Se dice que procede de dos formas idiomáticas de origen latino, la primera  *fingere*  (fingir) que es heñir, amasar, modelar, representar, inventar, y la segunda *fictio- fictionis*, (posteriormente ficto) que es el participio del verbo y se puede traducir por *fingido*. Así cabe la pregunta: ¿qué es lo fingido? ¿aquello que se modela, se representa o se inventa? Si se atienden como legítimas estas cuestiones desde la definición etimológica, entonces el estatus de falsedad que se le atribuye queda a un lado para dejar pasar a un elemento que, venido de la realidad, ocupa un lugar similar al de la verdad conformado por contenidos venidos de lo real y de lo no-real; y así el problema de la ficción es que trata sobre un concepto imposible <sup>251</sup> –bajo la óptica de una lógica clásica–, que no se conforma con ser tratado como una mera paradoja, sino que requiere ser revisado a fin de poder dar cuenta de su relación con el pensamiento y con la realidad.

Hay quienes encuentran que la referencia más cercana al problema de la ficción para la filosofía aparece en Kant. Dice Eva Sharper:

“Una ficción filosófica no es por necesidad filosóficamente inútil. Al contrario, muchos constructos ficticios son indispensables como artificios metodológicos y aceptados como tales en procedimientos tanto filosóficos como científicos. Ver a la cosa en sí kantiana como un artificio no es acusar a Kant de haber inventado un cuento de hadas.”<sup>252</sup>

Así también quiero recordar que en la obra de Vaihinger, la ficción como constructo [*Gebilde*] cobra un verdadero protagonismo filosófico que se muestra a través de la historia del uso filosófico de las ficciones y su utilidad para el pensamiento. Vaihinger puntúa que ya que en Parménides –por ejemplo– se puede encontrar un uso de la ficción en un sentido

---

<sup>251</sup> V. Guzmán, Rayda, “Más allá del principio de no contradicción” en *Cuadernos de Postgrado 7. Lenguaje, Epistemología y Ciencias Sociales*. Caracas. Fondo editorial Tropikos 1994 (p.125-141)

<sup>252</sup> Sharper, Eva, “The Kantian Thing-in-itself as a philosophical fiction”. *Philosophical Quarterly*, vol. (July/1966), pag.233. [“A philosophical fiction need not to be philosophically useless. On the contrary, many fictive constructs are indispensable as methodological devices, and accepted as such in philosophical and scientific procedure. To see the Kantian *Ding an sich* such a device is not to accuse Kant of having invented a fairy-tale.” (traducción propia)]

filosófico al afirmar que el mundo de las apariencias puede ser considerado *como-si* estuviera compuesto por fuego y tierra. Esa ficción sólo necesita ser tomada en cuenta a los efectos de la propuesta global de Parménides y no es una hipótesis porque no puede ser asumida sin caer en contradicciones.

Ahora bien, dejando a un lado –por los momentos– la consideración filosófica sobre la ficción; en lo concerniente a la forma lúdica la ficción representa el *como-si* preliminar a todo juego que es la fórmula a través de la cual se inicia la acción lúdica. A través del *como-si* se propone que todo lo que allí va a acontecer no es ‘de verdad’, pero si se quiere participar en el juego ha de ser tomado *como-si* y con toda seriedad; por eso, la ficción es la primera forma que hace posible el juego como acontecimiento. No se trata de un concepto legitimador y sin embargo tiene la facultad de hacer aparecer un proceso que genera verdades y falsedades, leyes e infracciones, espacio y tiempo, identidad y acción. La ficción hace posible la existencia simultánea de lo verdadero y lo falso, facilita la convivencia de la realidad con la fantasía. Fingir, o sea, moldear la realidad es la esencia del juego que propone un ‘recorte’ en ella para funcionar de manera casi autónoma a lo establecido en el mundo cotidiano. ‘Casi’ con esta expresión quiero dejar en claro que el juego no puede sustituir con sus formas las de la realidad, pero puede moldearlas según sus reglas.<sup>253</sup>

La conciencia de falsedad que necesariamente se asume cuando se inicia un juego se ve transparentemente cuando un niño nos invita a jugar “hagamos *como-si* tu eres el vaquero y yo el indio”. Aceptar esta propuesta no implica ningún peligro para nuestras vidas. Pero si el niño excede sus límites entonces “no juego más”, es la orden que rompe con la forma lúdica de la ficción y por consiguiente con el juego pues es la renuncia al *como-si* aceptado.

Si recuperamos las características del juego: participación, sometimiento a reglas, fin en sí mismo, necesidad de un espacio y tiempo propios, nos damos cuenta que ninguna de ellas es suficiente si no se contempla a la más importante que es el *como-si*. Ya Huizinga habla

---

<sup>253</sup> Un caso en el cual la forma lúdica de la ficción es desvirtuada serían los juegos de rol que terminan en un asesinato real. El *como-si* es cambiado por el *es efectivamente así*.

de una acción ejecutada *como-si*<sup>254</sup> que tiene la capacidad de transformar la realidad de quienes intervienen en ella como es el caso de las acciones culturales.

Pero, ahora quisiera reconstruir el papel de la ficción en los diferentes autores mencionados. Bally proponía el juego como el lugar donde la libertad se hacía efectiva. Recordemos que en su hipótesis del doble ambiente decía que el jugar humano tenía lugar en el límite de estos dos ambientes y por eso el hombre podía llenar ese espacio con sus tesoros y sus creaciones. Bally alude aquí a la capacidad humana de ‘recortar’ un espacio en la realidad en el cual se reconoce en toda su libertad. Esta libertad del juego parecería tener relación con lo que Fink acusa de <falta de seriedad>, es decir un tipo de producto humano que no se adecua a las exigencias inmediatas de lo real, y sin embargo, se refiere a él a través de sus ‘creaciones’ (ficciones, *Vaihinger dixit*). Al respecto, *Vaihinger* advertía que esas ficciones tenían su fundamento en una función biológica del conocimiento que las necesita para entender la realidad cumpliendo un papel análogo a los jugos gástricos en la digestión. Pero, aunque los trabajos que inspiran a Bally son de un corte biologista muy marcado (el estudio del juego en los animales de *Groos*, por ejemplo) éste tampoco dedica su atención a la ficción, si bien es cierto que afirma que la función lúdica estaría sostenida también sobre funciones biológicas y la capacidad de ficcionar del ser humano sería una de ellas.

Eugen Fink atraído por la antigua tradición platónico-aristotélica, busca en el juego la manera de hacer comprensible ese espacio ‘libre’ que el ser humano es capaz de disfrutar; pero no le es posible establecer una relación con el planteamiento de Bally, pues parte de una noción de libertad muy ceñida a lo existencial en la cual el juego aparece como un modo de autodeterminación del hombre que propicia una comprensión menos sesgada del ser humano. Si ubicamos a Fink como un lector de Nietzsche y Heidegger entenderemos cuál es su preocupación: abrir un espacio para una experiencia ‘lúdica’ de la verdad y con ello a un reconocimiento más completo (y complejo) de la realidad humana. Visto bajo esta tradición, Fink ha de tener presente que lo ficcional interactúa necesariamente con lo real y lo irreal, tal como propone Nietzsche en su tesis sobre la verdad como ilusión.

---

<sup>254</sup> Huizinga, J., op.cit. p.26 “el juego es una acción libre ejecutada <como-si> (...)”

En este caso la ficción aparece recuperada desde su negatividad al ser considerada *como-si* fuera una actividad no seria, sin compromiso –yo misma estoy usando adrede la fórmula ficcional para referirme a la ficción. Pero, en Fink no hay más problematización que ésta y por eso me he permitido el doble juego en la enunciación, pues con ello lo que quiero mostrar es que si la ficción no es tomada como una categoría difícil, entonces se puede caer en el error de trivializarla, como parece ser el caso. Para Fink la recuperación de lo lúdico es tan importante que descuida las categorías esenciales. Por eso Zúñiga,<sup>255</sup> afirma que para Fink el juego, con relación a otros comportamientos “extrañamente se separa de las referencias futuras que tienen la muerte, el amor, el dominio o el trabajo; no se dirige a la *meta final*. Es como un oasis en el medio de la vida”.<sup>256</sup> Este *oasis* es la recuperación por vía negativa de la ficción, la cual sólo es posible si los jugadores muestran la seriedad del juego, es decir, se comportan conformes a una conciencia de *como-si*. Y sólo desde esta perspectiva es que Fink concibe a la ficción como conciencia de **falsedad**. Por eso afirma lo siguiente: “Lo lúdico es una categoría conocida de la actividad inauténtica, no seria, de <hacer-*como-si*> sin compromiso ni obligación”,<sup>257</sup> y así se justifica la acotación hecha por Zúñiga: “(...) se juega cuando se actúa ‘como-si’ fuera de verdad. En este ‘como-si’ el juego parece estar afectado por un peculiar carácter de irrealidad”.<sup>258</sup> Se puede decir entonces que en este caso la ficción sigue relacionada con lo irreal y con la falsedad, pero ¿es realmente así, si sólo a través de ella se puede conquistar el espacio lúdico el cual, tal como sostengo en esta investigación, puede propiciar la comprensión?

El estudio de Roger Callois es uno de los más detallados sobre el fenómeno del juego, y en tanto su aproximación no es filosófica hay que tratar de aislar los conceptos claves. Considérese por un momento que el juego sirve para disciplinar los instintos, –esta es una idea cercana a las propuestas de Schiller (*spieltrieb*), quien es el primero en relacionar el juego a una respuesta instintiva– y que en tanto entrenamiento hace de motor de la cultura. Tal como había hecho la diferencia anteriormente, este movimiento corresponde al *ludus*. Si se sigue el razonamiento más cuidadosamente se puede inferir que a través del juego el hombre estaría diseñando una especie de mundo paralelo al mundo real en el cual se

---

<sup>255</sup> Zúñiga, José Francisco, “¿Qué tiene que ver el arte con el lenguaje? Juego y Símbolo en Gadamer y Fink. *Volúbilis* 3 (mes/año) pp.120-151

<sup>256</sup> *ibidem* p.123

<sup>257</sup> Fink, E., op.cit. p.75“Le <ludique> est une catégorie connue de l’activité inauthentique, non sérieuse, du <faire-comme-si> sans engagement et sans obligation” (Traducción propia).

<sup>258</sup> Zúñiga, J., *ibidem*.

sustituye a la existencia defectuosa con situaciones perfectas y controlables, y en las cuales hasta el azar tiene un papel asignado obedeciendo con ello quizá a la aspiración de controlar al destino. En el mundo del juego se vive *como-si* los hombres todos participaran de la misma condición de igualdad (tras el sometimiento a las reglas y el azar). Sin embargo, también para Caillois es importante considerar la existencia de una conciencia específica de segunda realidad o de abierta irrealidad en relación a la vida cotidiana. En este sentido ya la ficción no aparece como una falsedad, sino que adquiere el carácter de doble realidad, por eso:

“Muchos juegos no tienen reglas. Así no existen los medios fijos y rígidos para jugar a la muñeca, al soldado, a los policías y ladrones, al caballo, a la locomotora o al avión, en general a los juegos que suponen una libre improvisación en los cuales el principal atractivo viene del placer de jugar un rol, de conducirse *como-si* se es cualquiera o cualquier cosa (...) , yo diría que aquí la ficción, el sentimiento de *como-si* reemplaza a la regla y cumple exactamente la misma función. Desde sí misma la regla crea una ficción.”<sup>259</sup>

Y justo en este punto es posible pensar que esto no sólo acontece en los juegos de rol, sino que ocurre en toda situación lúdica en la cual se plantea un conjunto de reglas que igualan la condición de los jugadores a fin de crear una situación ideal donde se prueban el azar, la destreza, el vértigo y la capacidad de imitar una situación real. Por eso dice que es a partir de la regla que se crea una ficción, un *como-si*. Aunque sobre este asunto Caillois no se muestra especialmente partidario de concederle a la ficción un papel tan importante.

Ahora bien, esta situación artificial, que es entendida como el motor de la cultura, es la que hace posible la distancia que necesita la conciencia para vérselas con el mundo, y por eso la ficción es la forma que se encuentra para lograr esa apariencia de verdad que no necesita ser corroborada y que hace que nuestros juicios ‘prueben’ su efectividad.

Me extenderé todavía sobre un punto que me parece interesante. A diferencia de Caillois pienso que esta postura genera reglas en la medida en que se prueba su referencia con lo real. Pues, al hacer *como-si* la acción resultante puede producir efectos sobre la realidad, y

---

<sup>259</sup> Caillois, R., op.cit.p.40 “Beaucoup de jeux ne comportent pas de règles. Ainsi, il n’en existe pas, du moins de fixes et des rigides, pour jouer à la poupée, au soldat, aux gendarmes et aux voleurs, au cheval, à la locomotive, à l’avion, en général aux jeux qui supposent une libre improvisation et dont le principal attrait vient du plaisir de jouer un rôle, de se conduire *comme si* l’on était quelqu’un ou même quelque chose d’autre (...) je dirai qu’ici la fiction, le sentiment du *comme si* remplace la règle et remplit exactement la même fonction” (...) “Par elle même la règle crée une fiction” (Traducción propia).

esos efectos reales pueden convertirse en verdaderos. De lo que se trata es de poder describir el tránsito de nuestra conciencia hacia las cosas, por eso Vaihinger defendía la posibilidad de una fenomenología de la conciencia fantástica. A ello parece unirse la necesidad de ir hacia una especie de metarreglas, unas reglas que propicien una cosa diferente a aquello para lo cual están diseñadas. Las reglas en este caso no sólo sirven como reguladoras del 'juego de rol' sino que conforman un espacio en el cual el jugador tiene que crear ámbitos distintos que se adecuen a las reglas pero que no estaban considerados desde el principio por éstas. Sin embargo, una vez en el juego no se hace *como-sí*, se actúa convenientemente a las reglas.

La posición de Callois obliga a pensar en la identidad, pues cuando se sigue un rol se pierde la identidad como referente para entrar en el juego (mientras se está en el juego). Así sucede en el teatro por ejemplo, el actor [*the player*], interpreta [*play*] a otro que no es él, durante el tiempo que dure su 'papel de actor', su persona real no cuenta, sólo la representada tiene sentido para nosotros. Se elige una identidad en función del ámbito creado por el juego. Y así parece ser que sucede en la vida cotidiana. Los actores sociales que cada uno de nosotros somos elegimos una identidad en función del juego o (situación) en la que elegimos estar: filósofa o esposa, tanto da. Y cuando soy, soy de una vez eso elegido, pero no puedo representar ambos papeles a la vez. Los ámbitos de significación que crea la elección de una identidad no permiten la simultaneidad (aunque la encarnemos y pueda referirle a mi esposo lo que pienso como filósofa). En el juego infantil, aquello que se es tiene como referente las conductas de la vida real, este tipo de juego goza de una conciencia de irrealidad que sólo puede ser destruida cuando se irrumpe violentamente en el juego diciendo: 'tú no eres un detective de verdad, así que a la cama', o cuando se usa dentro de la realidad provocando el absurdo: 'los buenos detectives se duchan todos los días'. En el juego de roles sociales se crean ámbitos de significación, y pueden darse situaciones similares a las del juego infantil: 'tú no eres una filósofa' o 'tú no eres una esposa', que en la vida del adulto pueden generar una situación violenta, tanto como cuando en el juego alguno se salta una regla. ¿Por qué? Porque lo que sostiene este entramado de las identidades es la ficción. Y como la ficción no es verdadera ni falsa, tampoco real, sólo es ficción, entonces se puede ser 'detective de mentira' o 'esposa de verdad' tanto da, pues ambos roles han sido elegidos por unos sujetos que pretenden comportarse *como-si* fueran eso y no otra cosa. De este modo, el sentido creado por la

ficción (*como-sí*) requiere de la realidad para manifestarse y no puede ser sin ella. Lo ficcional no sólo responde a una conciencia que crea una realidad que se sobrepone a otra, se trata de una realidad construida que toma legítimamente el lugar de 'real' por acuerdo de sus participantes y a diferencia de la realidad en el sentido clásico, ésta puede ser concertada, o sea, producida mediante acuerdos.

Como he podido mostrar, el juego depende tanto de la ficción que sin ella es imposible entrar en la situación lúdica. Para Huizinga, la ficción también tiene otras repercusiones mucho más complejas para la vida humana como sería la posibilidad de crear espacios de significación simbólica. Sin embargo, Huizinga no se detiene en el análisis sobre la ficción o la ficcionalidad (el hecho de hacer *como-sí*), que asume como parte de un complejo entramado que se juega en toda realidad humana. Para él la ficción aparece como parte de las formas lúdicas y tiene relación con la ficción literaria. En este caso la ficción no es reconocida como constructo lógico sino como la tarea de narrar el mundo, por ello está relacionada con el hecho lingüístico y simbólico.

En el *Homo Ludens* se sostiene la tesis de que la cultura como la conocemos está basada en las formas lúdicas. Para Huizinga este hecho responde a una reminiscencia agonal, es decir responde al afán de competición. Creo que todavía en este sentido sigue atado a las teorías biologists sobre el juego (Groos, Bally), que recuperan el carácter preparatorio que éste tiene para configurar la experiencia humana, y de allí deduce que la cultura humana se hace jugando como quien experimenta con la realidad –tal como lo hace el niño–, pero ello es posible sólo si por un momento se desecha lo real tal como aparece y, se supone una manera diferente de conducir la experiencia obviando las constricciones impuestas por la realidad.

Sin embargo, resulta interesante recuperar el tratamiento que hace Huizinga sobre la ficción que, aunque no sea del todo completo, resulta complementario para esta exposición. Huizinga habla sobre las formas lúdicas de la filosofía entre las que destaca, en primer lugar el sentido agonal que responde a la competición argumental que ya se daba en la antigüedad. Eran los sofistas quienes participaban en las famosas *epideixis*, en las cuales –para queja de muchos– se podían inventar los más ingeniosos argumentos, las trampas racionales más increíbles con tal de vencer al contrario. Detrás de esa invención, que todos

asumen *como-si*, está la ficción, ese constructo racional que actúa con conciencia de falsedad pero que se erige como una verdad a medias, es decir, como ficción, de allí que los “juegos en los que trabajaba la inteligencia y se trataba de coger al contrario con preguntas capciosas, tenían gran aceptación en la conversación de los griegos.”<sup>260</sup> Para Huizinga el papel que juega la ficción es meramente formal, los diálogos platónicos son juegos y gracias a la ficción que provoca la comprensión de la situación real es que se puede disfrutar del pensamiento en su forma más lúdica, pero se trata de una ficción que enmascara a una situación real y que la hace aparecer como en realidad ella nunca fue, por eso me referí antes a un uso narrativo de la ficción.

Este uso narrativo está relacionado directamente con la seriedad. Aquí ficción está equiparada a pasatiempo, no es *paidiá* es *ludus*, por eso no es posible “trazar una línea limpia que separe el jugueteo infantil y el pensar enrevesado”. Si se sigue este orden, quizá esa línea esté referida al sitio que la ficción ocupa en el pensamiento, no como mero *ludus* sino como un tipo de concepto que nada tiene que ver con la realidad sino que la implica, sea a través de la falsedad o de la certeza. El que ficciona no pregunta por la relación que se tiene con lo real sólo le interesa disponer de un contexto en el cual haga sentido aquello que es ficticio.

Si bien la ficción, según Huizinga, sirve como entrada en el juego y es la clave para construir una realidad paralela, sirve también para diferenciar lo serio en lo lúdico y así distinguir entre el necesario juego libre de la imaginación y las exigencias positivas de la razón.

Gadamer no considera directamente a la ficción pero sin ella no podría hablar de juego, sin darse cuenta en algunos aspectos se distancia de Huizinga y Caillois. En muchos lugares Gadamer habla de *entrar en el juego*, pero nunca especifica el cómo porque supone tácitamente a la ficción. En *Verdad y Método* se detiene en diferenciar el estatus de lo subjetivo en relación a la objetividad del juego, esta diferencia tampoco repara en la ficción, sin embargo no puede obviar el tema cuando solapadamente necesita referirse a un hecho sin el cual el juego es imposible: tomarse el juego en serio. Esta seriedad del juego sólo es posible si nos tomamos en serio el *como-si* que éste propone, de otro modo

---

<sup>260</sup> HUIZINGA op.cit. p.176



resultaría imposible jugar.<sup>261</sup> Pero el análisis de Gadamer está centrado en demostrar la importancia ontológica del juego por encima del jugador, pues se trata de una estructura que permite otra experiencia de verdad “una experiencia que modifica al que la experimenta”.<sup>262</sup> La pregunta es, ¿cómo se hace posible esta experiencia para el hombre? No resulta evidente en los primeros trabajos de Gadamer la mención a esta necesidad de la ficción entendida como ‘comprensión del *como-si*’ (no se me ocurre otra fórmula para expresarlo); es por eso que insisto en que la ficción es una experiencia fundante para el juego. En *Verdad y Método* cuando se trata el tema de la transformación del juego en una construcción, habría que tomar en cuenta al término que se usa en alemán [*Gebilde*], el mismo que usa Vaihinger en su filosofía del *como-si* para designar a la ficción. *Gebilde* es pues, constructo y tal como lo expresa la traducción literal es una formación racional aceptada o consolidada. Si la ficción tiene ese valor se explica entonces porqué Gadamer comienza su análisis por el juego, pero no por la ficción que en este caso sería el único elemento que nos permitiría entender la experiencia de la verdad. Posteriormente en los escritos del año 1977 (“El juego del Arte” y *La Actualización de lo bello*) Gadamer parece considerarlo al decir que:

“<Hacer *como-si*> parece particularmente posible en todo hacer que no sea un mero comportamiento impulsivo, sino que se <refiera intencionalmente> a algo. El <*como-si*> es una modificación tan universal que incluso el comportamiento lúdico de los animales parece a veces estar animado por una especie de aliento de libertad, especialmente cuando, a modo de juego, dan la apariencia de que atacan, asustan, muerden o cosas similares.”<sup>263</sup>

Hay entonces una identificación entre ficción e intencionalidad. Pero, hay que ir más lejos. El carácter del *como-si* del arte –por ejemplo– viene dado porque su intencionalidad es intrínseca y ello se debe a lo que Gadamer entiende por *conformación* [*Gebilde*], y lo explica así: “Pues en esta palabra, <conformación>, va implícito el que el fenómeno haya dejado tras de sí, de un raro modo, el proceso de surgimiento, o lo haya desterrado hacia lo indeterminado, para representarse totalmente plantada sobre sí misma, en su propio aspecto y parecer.”<sup>264</sup> Dicho esto, la ficción aparece como lo aceptado sin cuestionar y diría que se trata del único concepto ahistórico, (*indeterminado*) central en la hermenéutica gadameriana porque propicia la participación en la comprensión de lo universal: “En el

---

<sup>261</sup> Habría una diferencia entre Fink y Gadamer, porque comprenden la seriedad de manera diferente. Para Fink lo serio está relacionado directamente con lo real, para Gadamer la seriedad se halla referida a la intencionalidad.

<sup>262</sup> VM en “Hombre y lenguaje” p.145

<sup>263</sup> EH en “El Juego del arte” p.131

<sup>264</sup> op.cit. p 132

*como-si* (...), se hace evidentemente posible una participación que no es posible alcanzar de igual modo en la realidad casual con sus condiciones restrictivas”,<sup>265</sup> por eso es imposible entrar en el juego sin el *como-si*.

En *La Actualidad de lo Bello* hay un razonamiento que considero importante recuperar: al principio se plantea la posibilidad de que con el arte conceptual se produzca una especie de distanciamiento entre el artista, el espectador y el hecho artístico. Este distanciamiento es imposible si se reconoce la identidad hermenéutica de la obra, es decir, que se reconozca que en ella hay algo que debe ser entendido como arte y para que eso sea es imprescindible ‘jugar con’. ¿Qué es eso que nos ayuda a jugar con el artista, y a formar parte del juego del arte? El principio de todo juego es la *mimesis* y la *methesis* (imitación y participación) pero ambos momentos necesitan de la ficción, o sea del *como-si*. Cuando un niño se disfraza le gusta que le reconozcan como **disfrazado**, no quiere ser confundido con su disfraz, pero tampoco quiere que le llamen por su nombre, pues en el juego, el niño se mueve *como-si*. Cuando una obra de arte se presenta, aunque se trate de un portabotellas o un urinario como en el caso de Duchamp (1917) es necesario entrar en el juego y comprender a estos objetos del ready-made *como-si* fueran una obra de arte, ¿qué significa que de pronto el objeto artístico sea desplazado hacia otro tipo de contextos o experiencias? Ese es el punto del arte conceptual, por ejemplo y del arte en general. La escalera Laurentiana no es sólo una escalera, para entenderla hay que verla como una escultura y saber porqué está allí. Dicho esto creo dejar claro que sólo en la aceptación de un *como-si*, la ficción funciona como un constructo necesario para acceder a la interpretación del mundo ofrecida por el arte y poder participar de ella, es lo que se propone como un *jugar con*.

Me parece interesante señalar que Gadamer, en un escrito de los 90,<sup>266</sup> no sólo reconoce que en *Verdad y Método* no alcanza a hacer la conexión entre el juego del arte y el juego del lenguaje, –aspecto del ya he hecho mención– sino que el hecho de que ambas nociones conduzcan a experiencias del ser complementarias a la razón técnica no queda explicado ni considerando la importancia de los planteamientos de Wittgenstein, por eso la ficcionalidad que necesita el pensamiento para moverse, la imperante necesidad de no

---

<sup>265</sup> loc.cit. p. 135

<sup>266</sup> Gadamer H.G., “On my philosophical Journey”, art. cit., p.48

conocer a la verdad sino de actuar *como-si* hace que llame la atención sobre el uso de los términos platónicos de mimesis, methesis, anamnesis, emanatio, los cuales ha sido traducidos en el sentido de representación, si bien ya ha dejado claro que este concepto está desligado del de copia y que apunta a imagen [*Bild*].<sup>267</sup> En este sentido cabe recordar que la representación desde que se la acepta *como-si* se refiere a algo, o *como-si* se trata de una obra de arte se convierte en una <conformación> o constructo [*Gebilde*], es decir surgida desde sí misma e indicando el carácter indeterminado que la relaciona con el universal, en esta caso <obra de arte>.

A modo de conclusión puedo decir que a la ficción como la principal de las formas lúdicas:

- 1- No hay que confundirla con la mimesis ni con la representación.
- 2- Forma parte del modo en que conocemos, vista desde una perspectiva biológica.
- 3- Su comprensión depende de una idea dicotómica de la realidad y por oposición.
- 4- Facilita la aparición de una segunda realidad a partir de la cual se pueden crear reglas o nuevas identidades.
- 5- Es una herramienta narrativa que sirve para transformar una situación real.
- 6- Conformar la intencionalidad y propicia un constructo (conformación) que orienta a la experiencia de la comprensión.

Como se puede observar, este concepto es fundamental para la comprensión de la acción lúdica pero se halla disperso y no tematizado con la importancia que debería en los autores citados. Por ello, la exposición hecha es una reconstrucción a partir de ideas que he tratado de mostrar en su complementariedad.

### Mimicry

Hablar de *mimicry* supone un movimiento un poco más sofisticado que la mera imitación o fingimiento de una cosa, por eso no es correcto confundirlo con mimesis, aunque la traducción de la voz griega así lo sugiera.<sup>268</sup> Mimetizarse es la capacidad que tienen algunos animales para confundirse con el medio que los rodea –en general algo inanimado– a fin de sobrevivir. El sentido de la *mimicry* apunta a la acción, al arte de mimetizarse o de imitar de modo casi perfecto el modo de ser, de hablar de las personas, o las características superficiales de una cosa. Y este aspecto está presente en casi todas las

---

<sup>267</sup> v. EH, en “Palabra e imagen” p.280

<sup>268</sup> Cuando se busca una definición para el término *mimicry*, parecería que no hay diferencia entre éste y mimesis. Sin embargo, en la literatura en inglés es usado frecuentemente aunque en español es más usual el segundo toda vez que hace referencia a la voz clásica griega que se traduce por imitación. Las más de las veces se le traduce como simulacro, por ello para evitar confusiones mantendré la voz inglesa.

teorías sobre el juego como carácter constitutivo del mismo. Basta con recordar el enfoque de Bally para quien si el juego es entrenamiento para la vida verdadera, en ese entrenamiento no sólo hay que imitar las condiciones de la realidad sino que hay que construir un puente entre el que soy (imita) y el que quiero ser (imitado); ese puente se llama mimetizarse y es una conducta típicamente animal con lo cual quiero señalar que se trata de un nivel básico que no necesariamente instintivo aunque si racional (porque si no fuera así tendría que aceptar la postulación de un instinto lúdico).

Roger Callois, en su clasificación sobre el tipo de juegos (v. tabla I al final del capítulo, página 242) considera que los *juegos de mimicry* están caracterizados por los siguientes aspectos. No sólo se trata de aceptar temporalmente una ilusión para entrar en el juego [*in-lusio*], ya que uno de los placeres del juego no es sólo olvidarse de la realidad, o utilizarlo como la pausa necesaria en el trabajo, se trata de poder *jugar a ser otro*. El jugador de póker no se ve a sí mismo como el Señor Martínez, se ve como un jugador que sabe lo que hace y que está dispuesto (o no) a arriesgarlo todo, aunque se trate de un todo ficticio, con tal de ganar la partida. En el caso del juego infantil o los juegos de rol, cada uno ‘juega su papel’ es decir interpreta su rol. No se trata solamente de ser una persona e imitarla en sus características básicas (ser un rey y comportarse como tal), sino que se puede ser el viento o una locomotora con sus ruidos y consecuencias. La *mimicry* requiere siempre de la actividad, la imaginación y la interpretación.<sup>269</sup>

Ahora bien, la clasificación tipológica de los juegos de Callois orienta sobre las características fundamentales del juego, aunque llama mi atención que afirme que en la *mimicry* –que es ‘hacer *como-sí*’–, no hay reglas como en otro tipo de juegos. Si se sigue este razonamiento, por una parte no se puede pensar en una situación lúdica que no comprenda reglas y por otra sostener una intención lúdica en la *mimicry*. Pero como en la *mimicry* se van improvisando las reglas y la trama en la medida en que el jugador se pone en juego, ello induce a pensar que la *mimicry* facilitaría la aparición de una situación lúdica en su mayor pureza como recorte de la realidad y fin en sí mismo. Es por eso que la *mimicry* muestra estos dos aspectos de una manera mucho más completa que la ficción.

---

<sup>269</sup> A diferencia de la clasificación propuesta por Caillois, yo considero que en todos los juegos hay *mimicry*, sea en los de competencia (*agôn*) pues es cierto que los jugadores en una competición asumen naturalmente la identificación con el ser-campeón, por ejemplo. En los juegos de azar (*alea*), el jugador puede creerse en ‘racha’ y actuar de acuerdo a esta característica.

Para Fink, en cambio, la mimesis es entendida como *mimicry* como si la acción de imitar y mimetizarse es aquello que permitiera entender que en el juego cultural y en el juego infantil la realidad puede quedar a un lado mientras se juega. Fink piensa que este proceso es normal y apunta que el problema no está en la *mimicry* como forma del juego, sino que ésta supone la percepción de dos tipos de realidades ontológicamente diferentes: una devaluada que es la del juego, y otra que es la más real. Se trata de un problema ya planteado por Platón que Fink resuelve con la afirmación de que no hay tal oposición entre las realidades del juego y de la vida seria (juego-trabajo, serio-lúdico, real-irreal), sino que de lo que se trata es de incorporar el espacio que abre esta forma lúdica en la comprensión de la realidad humana.

La diferencia que plantea Gadamer, es que éste emplea el término mimesis en el sentido que marca la tradición estética (imitación), y conserva del planteamiento de Fink la idea de que el juego como espacio condiciona una experiencia de verdad particular. Según Gadamer se la puede entender si “el sentido de la mimesis consiste únicamente en hacer ser ahí a algo”.<sup>270</sup> Esta *mimicry* es la que permite desplegarse al acontecimiento lúdico para conseguir que aquello que es representado a través del juego se convierta inmediatamente en un elemento enriquecedor de la interpretación y la vivencia de la realidad. En el caso del arte no se trata de imitar al mundo real, la obra de arte como tal va adquiriendo un estatus no sólo de *Darstellung* en el sentido de ‘representación’, sino que se convierte en presentado, representado y puesto en escena. Se trata de establecer que el hecho lúdico crea ámbitos en los cuales la realidad se perfila de otra manera porque la *mimicry* –el hacer *como-si*– se independiza de la realidad que la determina y alcanza así un estatus ontológico propio que está relacionado con su capacidad de transformación en una construcción, definida así:

“ A este giro por el que el juego humano alcanza su verdadera perfección, la de ser arte, quisiera darle el nombre de *transformación en una construcción*. Sólo en este giro gana el juego su idealidad, de forma que pueda ser pensado y entendido como él mismo. Sólo aquí se nos muestra separado del hacer representativo de los jugadores y consistiendo en la pura manifestación de lo que ellos juegan. Como tal, el juego –incluso en lo imprevisto de la improvisación– se hace en principio repetible, y por lo tanto permanente. Le conviene el carácter de obra, de *ergon*, no sólo el de *enérgeia*. Es en este sentido como lo llamo <construcción>.”<sup>271</sup>

---

<sup>270</sup> EH, “Poesía y Mimesis” p. 126

<sup>271</sup> VM, p.154

Lo que permanece de la *mimicry* en este punto es que al no ser considerada como mera imitación, sino en un hacer *como-si* –o sea interpretar [*play*]–, la forma lúdica de la *mimicry* es la que posibilita considerar al juego desde un punto de vista ontológico a partir del cual se puede entrar en dos dimensiones interesantes para la construcción de la verdad humana, una es la dimensión histórica presentada aquí como aquello que permanece en lo que es siendo, y la otra es la dimensión hermenéutica de la verdad, es decir que a la verdad se la construya con materiales venidos de otras experiencias de conocimiento.

“El reconocimiento marca el carácter cognoscitivo de una obra. Cuando afirmamos este sentido, quiere decir que reconocemos algo como familiar. Estamos viendo algo que es una repetición de algo que siempre hemos conocido. Pero en el sorprendente efecto retardado del reconocimiento nosotros no sólo conocemos de nuevo algo. Eso está defamiliarizado, porque reconocer es saber lo que siempre hemos sabido **como si** antes no lo hubiéramos sabido realmente.”<sup>272</sup>

La *mimicry* como forma lúdica lo que requiere es que se reconozca eso a lo que ella hace referencia (ser ladrón en *Policías y Ladrones*, o ser Hércules Poirot en una representación del *Expreso de Oriente*) y que a su vez esa referencia permanezca incontaminada con relación a una idea más o menos fija de **eso** a lo que hacemos referencia cuando nos comportamos como un ‘ladrón de verdad’. Esto es lo que se transforma en una construcción [*Gebilde*], el constructo que yace en la esencia del juego y lo lúdico, el espacio que éste abre para la comprensión hace que podamos desdoblarnos en esa especie de olvido de lo conocido para reconocerlo a través de la *mimicry*.

Como se puede apreciar el imitar/interpretar como forma lúdica plantea otros problemas diferentes de la ficción, pero ambas están indisolublemente ligadas por el elemento ficcional que las sostiene. La mimesis ha sido un concepto clave para comprender el problema del conocimiento, por lo menos en Platón, y el del arte desde Platón hasta Baumgarten. La historia de la estética ha girado sobre este concepto, pero eso sólo quiere decir que la concepción platónica ha seguido prevaleciendo para la distinción de dos tipos diferentes de realidades, o entre realidad e irrealidad. Sobre esta concepción, el arte cuyo concepto central era el de recrear, representar, imitar al mundo no podía alcanzar a una comprensión del mismo, y es por ello que a través de la idea gadameriana de recuperar la

---

<sup>272</sup> Weinsheimer, Joel, op.cit p.109 “Recognition marks the cognitive import of the work. When we say yes in this way, it means that we recognize something as familiar. We are seeing something again that is a repetition of what we have always known. But in the surprised double take of recognition we do not merely cognize something again. It is defamiliarized, because to recognize is to know what we have always known **as if** we had never really known it before.” (Traducción propia).

experiencia de verdad por la vía del espacio lúdico, que la interpretación/imitación deja de ser una forma aislada para convertirse en una forma relacional más completa, si bien la ficción sigue siendo la más compleja.

### **Transformación**

La tercera de las formas lúdicas es la transformación que propicia, como todas las formas lúdicas, el acontecimiento lúdico. La transformación tiene que ver con la transfiguración y en este sentido no sólo participa de la ficción conformadora, de la *mimicry* que adapta a los jugadores a la ficción, sino que aporta un elemento nuevo, la capacidad de transformarse a partir del juego.

Transformar es según el DRAE: cambiar de forma a alguien o a algo; transmutar algo en otra cosa; hacer mudar de porte o de costumbres a alguien. En este sentido el juego propiciaría un intercambio entre realidades de diferente tenor si se dice que el juego transforma al jugador. En el estudio de Bally ese entrenamiento sería capaz de ‘transformar’ al jugador, es decir, que la distendida situación lúdica del *como-si* propiciaría una especie de abandono de las resistencias que sostienen a la identidad. Las discusiones surgidas en el contexto del juego así lo apuntan: “yo no he sido”, “has como si fueras el jefe”, “no lo has hecho bien”, “el número que yo quería no salió”, “has hecho trampa” y un largo etcétera que apuntan a una transformación de la condición del jugador mediante el juego. Todos los que han jugado a algo alguna vez saben que cada una de estas frases apuntan a una situación determinada con sus características psicológicas precisas: mandar, fingir, enfurecerse, acusar, o resignarse. Como no es objeto de esta investigación el estudio de las respuestas psicológicas surgidas durante una situación lúdica, lo que sí resulta interesante es que a través de ellas tenemos una primera pincelada de que la transformación es una forma lúdica sin la cual resulta imposible pensar y actuar en el juego.

Si bien la ficción como forma lúdica no horadaba la identidad del jugador, así como tampoco la *mimicry* le aportaba una nueva, el caso es que la transformación sí parece hacerlo. Haciendo una breve comparación, de lo que se trata en la ficción es de una forma lúdica relacionada directamente con la conciencia fantástica, en tanto que la *mimicry* apunta al aspecto relacional del juego, pero específicamente la transformación tiene que ver con la manera cómo el jugador es *sorprendido* por el propio juego. Pues es el juego

quien transforma al jugador (y no al revés) por lo que es justamente a través de esta forma que mejor se expresa su carácter de fin en sí mismo.

¿Cuándo se habla de transformación y qué diferencias hay con la *mimicry*? Las formas lúdicas tal como las estoy presentando se suponen las unas a las otras, forman parte de nuestras competencias ficcionales.<sup>273</sup> Lo que distingue a la transformación de las otras formas es que ella propicia la *methesis* o participación. Si no hay participación no hay transformación. Y no es precisamente participar en el juego, cosa que se da por descontado teniendo en cuenta que no se puede jugar de ninguna otra manera, se trata antes bien de poder hacer intervenir a los otros en esa transformación, sea como espectadores o como jugadores. En este sentido hay que hacer algunas acotaciones.

El juego como actividad cultural a partir de la cual se va entrenando el instinto, (una visión biologista a la cual ya he hecho referencia) no considera relacionada a la transformación con la participación, antes bien es comprendida como una transformación que trasmuta los instintos básicos de competición en actitudes sociales de acomodación o supervivencia. Sin embargo en el enfoque de Caillois que tiene en cuenta a la tradición biologista que le precede, se supone a la transformación como un elemento más en el juego cuya función es disciplinar los instintos e imponerles una existencia institucional.<sup>274</sup> Las reglas del juego en este caso tratan con los instintos de competencia, búsqueda de la oportunidad, simulacro y vértigo. Si se les imponen las reglas, se los educa, se los fertiliza y se les vacuna contra su virulencia, pero no se les transforma (ver tabla II al final del capítulo, página 242) y entonces pueden resultar negativos para la vida. En el planteamiento de Caillois no aparece la transformación como una forma lúdica y ello se debe a que el juego y los juguetes son considerados como desechos de la cultura, los sobrantes de procesos culturales más complejos. Si en cambio revisamos las tesis de Huizinga, el juego en tanto es un espacio en el que se originó la cultura, reviste formas insospechadas, una de ellas el culto o fiesta sagrada:

“La representación sacra es algo más que una realización aparente, y también algo más que una realización simbólica, porque es mística. En ella algo invisible e inexpressado reviste una forma bella, esencial, sagrada. Los que participan en el culto están convencidos de que la acción realiza una salvación y procuran un orden de las cosas que es superior al orden corriente en que viven. Sin embargo, la realización mediante representación lleva también, en todos sus aspectos, los caracteres formales del juego.

---

<sup>273</sup> cfr. Schaeffer, Jean-Marie, “De l’imagination à la fiction” *Vox Poetica*, <http://www.vox-poetica/t/fiction.htm>. (10/12/2002)

<sup>274</sup> v. Caillois, r., op.cit. p.121



Se <juega>, se lleva a cabo la representación, dentro de un campo de juego propio, efectivamente delimitado como fiesta, es decir, con alegría y libertad. Para ello se ha creado un mundo de temporada. Su efecto no cesa con el término del juego, sino que su esplendor ilumina el mundo de todos los días y proporciona al grupo que ha celebrado la fiesta seguridad, orden y bienestar, hasta que vuelva de nuevo la temporada de los juegos sagrados.”<sup>275</sup>

De ese modo el efecto de este juego cultural es capaz de transformar la realidad de quienes han participado en él. Aprovecharé este ejemplo para explicar la diferencia entre transformación y *mimicry*, que a veces aparecen como demasiado cercanos.

Cuando, según Caillois, se hace una descripción de la *mimicry* como parte de un proceso ficcional que deja aparecer a la ficción en primer lugar y a la *mimicry* en segundo, es válido pensar que el tercero será la transformación, la cual puede entenderse como transformación del jugador (sea que gane o pierda), transformación del espacio del juego, y transformación de los espectadores con relación al nivel de catarsis alcanzado. Pero, cuando se hace la separación entre estas tres formas lúdicas, como lo he propuesto, sucede que la transformación tiene que ver con los efectos provocados por una *mimicry* –del *hacer-como-si* se es tal o cual– que llega a un punto en el cual la realidad parece conformarse a esa ‘representación’, y es por ello que el jugador se siente también transformado. Eso es lo que sucede en el juego cultural. Se trata de *reencantar* al mundo y sobre ese reencantamiento, transformarlo en algo diferente que **no** era antes. El jugador entra en su papel y configura en el espacio lúdico una realidad indiferenciada de la realidad de la vida seria. Lo que sucede allí es real. El sacerdote se transforma en profeta, o en mensajero y gana en autoridad. El espectador recibe con agrado esta transformación que a su vez también transforma los contenidos de su mundo *serio*, sea por la vía de la catarsis o del nuevo orden impuesto y deseado. Así, el escenario en el que se desarrolla el juego adquiere un nuevo significado. En esta forma el juego recupera el carácter antropológico más ancestral y con ella el más ‘social’ en tanto conformador de realidades.

Para Fink, la transformación se halla relacionada con la existencia, se trata de una transformación ontológica en la que el juego ocupa un lugar de *oasis* dentro de la realidad humana sin que con ello se acepte ningún tipo de discriminación ontológica. El punto de partida es que todo lo que sea posible de ser entendido como una actividad humana pertenece al mundo humano como un modo de autodeterminación del hombre, por tanto el

---

<sup>275</sup> Huizinga, J., op.cit. p.28

juego como actividad no escapa a esta determinación. Siguiendo este razonamiento cuando el juego es transformador habría de considerársele como parte de una realidad que se conduce de esa misma manera: el juego hila de manera imprevisible aquellos elementos que entran en su lógica. La transformación, si se siguen los planteamientos de Fink, es parte de una pasividad del juego que manifiesta la actividad del ser, ya que la realidad humana no puede concebirse desde una oposición entre actividad y pasividad. Esta forma lúdica está relacionada con un movimiento en el cual el individuo pasa a identificar el juego con su vida, entonces se transforma y toma en serio la experiencia para acceder de ese modo a una visión mucho más plena de sí. Se podría decir que abandona por un momento (el de la transformación) la conciencia de falsedad que conforma a todo espacio lúdico por definición, aunque este abandono tenga una duración determinada también dentro del tiempo lúdico.

En este sentido me permitiré recordar una figura que puede resultar muy explicativa. Nietzsche en *Así habló Zaratustra* maneja un concepto de transfiguración muy particular. En “La Visión y el enigma”, Zaratustra comparte viaje con otros marineros pero se encuentra solo y silente, al final cede a las peticiones de los marineros que aceptan jugar a adivinar un acertijo propuesto por Zaratustra; aquí la forma de la ficción es la que permite mostrar a la transformación. Cuenta Zaratustra una visión que ha tenido recientemente, como si se tratara de un acertijo que busca a su intérprete: a un pastor se le había metido una serpiente negra por la boca mientras dormía, Zaratustra le ve retorcerse en el suelo y le socorre, pero es en vano, la serpiente sigue ahí. En el momento en que Zaratustra le grita al pastor que muerda aparece la estructura lúdica pues el pastor ‘juega’ a lo que indica Zaratustra: “– pero el pastor mordió, tal como se lo aconsejó mi grito; ¡dijo un buen mordisco! Lejos de sí escupió la cabeza de la serpiente: – y se puso en pie de un salto–. Ya no pastor, ya no hombre, –¡un transfigurado, iluminado, que reía.”<sup>276</sup>

El elemento que me confirma lo lúdico viene marcado por ese ‘pero’, como si la orden no estaba dentro de la lógica de lo que acontecía, por eso también la puesta en escena como *acertijo*, en la medida que parece tratarse de un hecho que necesita una explicación pues aparentemente se encuentra fuera de la lógica discursiva en que está el registro. La escena acaba en una ‘transfiguración’ en la cual aparece la risa como cierre. Quizá el pastor al

---

<sup>276</sup> Nietzsche, F., *Así hablo Zaratustra*. “De la Visión y el Enigma” Madrid: Alianza, 1981,p.228

obedecer a Zaratustra traspasa el mundo de la seriedad, de lo convencional y ha entrado en un espacio lúdico, en el cual la risa marca la entrada al ámbito ficcional, necesario para llevar a cabo la transformación. El pastor ya transformado indica 'otro juego', uno que Zaratustra desconoce y por ello pregunta a los otros por su significado.<sup>277</sup>

La transformación como forma lúdica ocupa un papel relevante en el pensamiento gadameriano, ya que tiene que ver con una experiencia de verdad siempre referida al juego. Este pasaje me servirá de explicación:

“(...) lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir en sí mismo a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente, y puede burlar lo característico de la razón conforme a fines. Pues, la humanidad del juego humano reside en que, en ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por decirlo así, sus propios movimientos de juego **como si** tuviesen fines; por ejemplo, cuando un niño va contando cuantas veces bota el balón en el suelo antes de escapársele.

Eso que se pone reglas a sí mismo en la forma de un hacer que no está sujeto a fines es la razón. El niño se apena si el balón se le escapa al décimo bote, y se alegra inmensamente si llega hasta treinta.”<sup>278</sup>

La transformación como forma lúdica aparece precisamente en este pasaje en el cual Gadamer está intentando resolver cómo es que podemos oscilar con tanta facilidad en el acontecimiento lúdico, el cual parece imponer su propia racionalidad a la racionalidad de fines que como seres humanos hacemos valer a menudo. Nosotros nos damos fines y aspiramos a ellos, pero en el juego nos hacemos a una particular situación que es la forma lúdica de la ficción (*como-si*), para luego entrar en el registro de la *mimicry* (*hacer-como-si*, aparentar) y finalmente en el de la transformación. Respecto de este último, la descripción de Gadamer resulta simple y concisa, el niño es *transformado* por el juego, ya que se puede alegrar o entristecer. Y al igual que en el juego infantil, el juego del arte o el juego cultural nos transforma o nos exige una transformación para poder participar.<sup>279</sup> Yo considero que para comprender esta forma lúdica y no confundir transformación con *mimicry* se ha de diferenciar entre el <*hacer-como-si*> y el resultar transformado uno

---

<sup>277</sup> Quiero hacer notar que la interpretación de este pasaje está relacionada con la idea de Fink de marcada herencia nietzscheana, pues la historia que se desarrolla en el *Zaratustra* es la historia de la transformación del espíritu que logra examinar y poner en duda sus verdades bajo la luz de otras experiencias, y es por tanto una alegoría al jugar en tanto modo de ser de la existencia humana. Las referencias al juego en Nietzsche son constantes en toda su obra. En el caso particular del *Zaratustra* se nota en las metáforas utilizadas para introducir las diferentes situaciones: un funámbulo en una plaza, las tres transformaciones del espíritu, las burlas constantes del enano, el diálogo con los animales, y las canciones del final de la tercera parte.

<sup>278</sup> AB, p.67-68 (las negritas son mías)

<sup>279</sup> Más adelante veremos que este momento de la comprensión se denomina *autocomprensión*. El hombre que comprende a la vez se comprende a sí mismo.

mismo –sea como espectador o como jugador– por la experiencia lúdica como una condición para entrar en el juego. Debido a este hecho es posible referirse a la transformación en dos sentidos: como participación (afectación) y como mutación (transformación en sentido estricto).

En el primer caso, está muy claro que cuando Gadamer se refiere al juego en un sentido meramente descriptivo, la participación es el concepto clave que describe la capacidad que tienen tanto el jugador como los espectadores de *entrar y permanecer* en el juego (emocionarse, aburrirse e incluso comprender sus propias experiencias a partir de una experiencia lúdica). Con relación al segundo caso, la propuesta de Gadamer tiene un sentido mucho más profundo. Usaré el siguiente pasaje para explicarme:

“Pero, precisamente la obra de arte rehúsa toda utilización. (...) Tiene algo del carácter de *como-sí* que reconocíamos como un rasgo fundamental en la esencia del juego. Es una <obra> porque es algo jugado. No es algo como el objeto que habitualmente encontramos, sino que **está por algo**. Así como un gesto simbólico no es sólo él mismo, sino que por él se expresa otra cosa, la obra de arte tampoco es ella misma como eso hecho. (...) sino algo que se ha realizado de modo irreplicable y que ha resultado un fenómeno único. Por eso, casi me parece más correcto no llamarlo obra, sino una conformación (*Gebilde*). Pues, en esta palabra, <conformación>, va implícito el que el fenómeno haya dejado tras de sí, de un raro modo, el proceso de su surgimiento, o lo haya desterrado hacia lo indeterminado, para representarse totalmente plantada sobre sí misma, en su propio aspecto y parecer.”<sup>280</sup>

Así para configurar el espacio del juego, la primera forma que aparece es la ficción, ella procura la entrada en el juego (*como-sí*), en segundo lugar, la *mimicry* (*hacer-como-sí*), que reconoce en el objeto no sólo su representación sino sus características más familiares a la realidad y que le permiten crear una realidad de segundo orden; y en tercer lugar la transformación que se da como ‘mutación’ es decir que lo representado queda fijado de un modo único y particular que borra inmediatamente todo rastro con lo real para adquirir el estatus de conformación (en este caso obra de arte) y con ello vuelve a reflejarse en la realidad como una ficción en un sentido estrictamente hermenéutico.<sup>281</sup>

Pondré un ejemplo venido del arte. Al contemplar *La Piedad* de Miguel Ángel, ¿qué vemos? Alguien que no estuviera al caso de lo que es una obra maestra, podría describirla como: ‘una mujer con un hombre desvanecido en brazos’. Si esa persona es observadora podría agregar que se trata de una mujer que mira con mucho dolor a ese hombre desvanecido que parece muerto. Esta apreciación ya nos deja entrar en el campo del *como-*

<sup>280</sup> EH “El juego del arte” p.132 (las negritas son mías)

<sup>281</sup> Sobre esta relación entre ficción y hermenéutica volveré en la tercera parte de este trabajo.

*si* (ficción). Si insistimos en qué más ve, esa persona haciendo un esfuerzo puede llegar a decir que se trata de una representación de uno de los mayores dolores humanos: una persona que tiene que asistir a un ser amado en el momento de la muerte. Si le decimos que son madre e hijo, convendrá en que el dolor es mayor y especulará que eso ‘representa’ el mayor dolor humano, estamos en el plano de la *mimicry* en el cual esa persona no necesita ser madre para comprender de qué se trata lo que ve ahí y especular sobre lo que eso supone. Pero, si le decimos a cualquier transeúnte que ha ido expresamente a ver la obra de Miguel Ángel a la basílica de San Pedro, probablemente ése nos diga: “es una obra maestra” y con ello quiere decir que se trata de algo irrepetible, en ese momento la obra se ha transformado en una conformación (Gebilde). La obra habla por sí misma al espectador que se transforma y puede comprender y compartir con otros esa experiencia estética que es a la que Gadamer se refiere.

La transformación es capaz de:

- 1- Reafirmar la independencia del espacio lúdico como fin en sí mismo
- 2- Generar respuestas coherentes dentro del espacio lúdico planteado.
- 3- Disciplinar a los instintos a través de las formas lúdicas.
- 4- Vencer las resistencias identitarias de todos los que participan en el juego y transformar su percepción de la realidad.
- 5- Conformar una realidad indiferenciada entre el juego y la vida seria y recuperar el carácter conformador de realidades que tuvo el juego como valor y actitud ancestral.
- 6- Reivindicar una realidad del ser que se muestra a través de la capacidad transformadora del juego.
- 7- Atender a una racionalidad propia del juego que se presenta como participación, afectación y mutación.

Como se puede inferir a lo largo de esta exposición, las formas lúdicas aparecen diferenciadas como parte de un artificio heurístico, pero cabe destacar que en el pensamiento gadameriano ellas se presentan concatenadas y no pueden ser aisladas. Esto representa una dificultad al momento de la comprensión de esas estructuras particulares que son necesarias para crear un acontecimiento lúdico, pues se podría dar por caso la confusión de unas por otras o sencillamente la reducción de todas a una.

La entrada en el universo del juego se hace por la vía de la ficción, eso es un estamento clásico por así decirlo, pero la mayoría de los teóricos no reparan qué supone esta afirmación con relación a la conciencia de realidad. Esto supone que se acepta intencionadamente algo, que se sabe que eso que pretende ser verdadero no lo es y se tiene expresa conciencia de ello (conciencia de falsedad), pero cuando eso ocurre inmediatamente se conforma una estructura de *mimicry* (*hacer-como-si*) pues no tiene

sentido tener conciencia de falsedad y no aparentarlo. Inmediatamente para que se complete ese espacio lúdico tiene que haber una transformación para confirmar que el juego se ha cerrado sobre sí mismo, y de ese modo poder mostrar que el juego es un fin en sí mismo. A través de la transformación el jugador –de acuerdo a la ficción en la que voluntariamente aceptó entrar– cambia y olvida la conciencia de falsedad, pero para poder recuperar su participación en el juego, tiene de nuevo que andar el camino hecho, es decir volver a la ficción y de allí a la *mimicry*, en otras palabras aceptar que se finge según una conciencia expresa de falsedad. Este ir y volver del juego, ya lo expresa Gadamer como vaivén o repetición. Esa circularidad es la que hace considerar la analogía entre la estructura de la comprensión y la estructura del juego.

## 2. El modelo del juego en la hermenéutica filosófica.

En el capítulo precedente había reparado en una consideración del propio Gadamer sobre el sentido del juego (como estructura) dentro del aparato conceptual de su hermenéutica. En aquella reflexión del año 68<sup>282</sup>, después de la publicación de *Verdad y Método* resulta interesante encontrar a un Gadamer que se pone tareas a largo plazo, una que a mi modo de ver no queda completada y que es lo que motiva esta investigación: indagar el papel del concepto de ‘juego’ en su hermenéutica filosófica. Se trataría de ver cómo se integran en una única experiencia el juego del lenguaje, el juego del arte y el juego de la historia y las experiencias de verdad que ellos comportan.

La primera enunciación de que la hermenéutica filosófica posee una estructura lúdica aparece en *Verdad y Método* justificada por la pregunta sobre el tipo de verdades a las que se llega en las ciencias del espíritu. Gadamer piensa en dos vías para encontrar la respuesta. La primera es saber diferenciar porqué estas disciplinas se comportan de modo distinto al de las ciencias fácticas (o de la naturaleza) lo que supone abordar críticamente los paradigmas epistemológicos vigentes desde la revolución científica del siglo XIX, dice: “Si queremos saber qué es la verdad en las ciencias del espíritu, tendremos que dirigir nuestra pregunta filosófica al conjunto del proceder de estas ciencias, y hacerlo en el

---

<sup>282</sup> Véase nota nº32 de esta segunda parte.

mismo sentido en el que Heidegger pregunta a la metafísica y en que nosotros mismos hemos interrogado a la conciencia estética.”<sup>283</sup>

La segunda trata de indagar sobre la producción de verdades desde la experiencia hermenéutica ya que su “(...) interpelado es el conjunto de la experiencia humana, del mundo y de la praxis vital.”<sup>284</sup> Estas dos vías estarán siempre presentes en el modo como Gadamer aborda la posibilidad de una hermenéutica de la facticidad. Pero, lo que quiero mostrar es que la estructura de la comprensión imita a la del juego para poder dar cuenta de la manera en que se articula la experiencia humana con el mundo. Dicho de este modo resulta una generalidad, pero es que la pregunta gadameriana no sólo se ocupa del estatus del conocimiento que proporcionan las ciencias humanas, sino también de un tipo de experiencia con la verdad que no entra dentro de la concepción cientificista del conocimiento, es decir, no se trata de una epistemología tradicional en ningún sentido.

En los apartados precedentes he insinuado que el juego representa para Gadamer lo que se podría entender como la *estructura óptica* de la comprensión. Me interesa mostrar ahora que esa estructura aparece reflejada, no sólo en la obra de arte como tal, sino en la manera cómo la experiencia se implica en el modo de la autocomprensión en tanto ella significa algo para nosotros, parafraseando a Gadamer.<sup>285</sup>

Las preguntas que se hace Gadamer tienen que ser consideradas como parte de un proyecto que mira más allá de una explicación-aplicación estética. La obra de arte debido a su poder de conmoción, sólo puede arrancar esta reflexión: “El que yo empezara por la experiencia del arte para garantizar su verdadera amplitud al fenómeno de la comprensión no se debió más que a un artificio de la composición.”<sup>286</sup> Es por eso que resulta interesante fijarse entonces en el modelo que subyace detrás: el modelo del juego.

- *El significado del juego en la obra de Gadamer.*

En la *Universalidad del Problema Hermenéutico* (1966) advierte precisamente del ‘extrañamiento’ que subyace en dos importantes experiencias humanas: el arte y la historia. Para servirse de ellas es preciso distanciarse. Esa distancia logra que toda

---

<sup>283</sup> VM I p.142

<sup>284</sup> VM I p.12

<sup>285</sup> véase VM I, p.12

<sup>286</sup> VM I, p.13

comprensión posible quede relegada a un ámbito no ‘conformador’ de la experiencia íntima. ¡Y sin embargo, no se puede ser indiferente a las experiencias de verdad del arte y la historia! Es por eso que todo intento de procurar una ciencia hermenéutica es vano si no parte de unas condiciones básicas, como son los prejuicios. Con ello quiere Gadamer llamar la atención sobre el movimiento de ir y volver sobre lo real, acercarse y distanciarse, enfocar y desenfocar; y todos los momentos que requieren de la ‘distancia’ son los que fundamentan la *experiencia hermenéutica*. La distancia, el desenfoque, el alejamiento producen experiencias que se guían por los prejuicios y la tarea de la hermenéutica consistiría en: “(...) deshacer los prejuicios que subyacen en la conciencia estética, en la conciencia histórica y en la conciencia hermenéutica restringida a una técnica de evitación de los malentendidos, y **superar** las enajenaciones existentes en ellos”.<sup>287</sup> En el modelo del juego que yace enunciado en este artículo, los prejuicios son justamente los que pueden ofrecer el espacio sobre el cual se puede dar este vaivén de acciones de la conciencia refleja. La referencia que se hace a la experiencia vital confirma mi apreciación: el simple hecho de decir tú o yo, no es sólo parte de una convención, sino que presupone un total consenso en el cual, olvidando las diferencias y semejanzas, cada uno de nosotros está dispuesto a ponerse en juego (“*eso está en juego* aún en el intento de ponernos de acuerdo sobre algo que discrepamos”<sup>288</sup> –dice Gadamer–), pero: ¿qué es entrar en un juego?

Si recordamos el apartado anterior sólo hay una forma de entrar en el juego, y es aceptando la ficción. Un *como-si* que indique el espacio, el tiempo, las reglas del juego y facilite la participación. Sin embargo, pese a que es una cuestión antropológica indiscutible, las razones por las que entramos en juego no son aún del todo claras y menos consensuadas. ¿Es por necesidad de descanso, por crear un espacio simbólico de igualdad, por aproximarse a la realidad?...Sea como sea parece que no es posible resistirse a entrar en un juego, y tal como en el argumento de la elección sartreana: aunque no se entre en el juego, la sola resistencia ya nos conforma frente a él. Quien no entra en el juego es porque sabe que sus condiciones no le favorecen, o porque no le gusta jugar, o porque es indiferente al juego, pero en cualquier caso sabe de su existencia y ésta le perturba.

---

<sup>287</sup> VM II, en “La Universalidad del problema hermenéutico” p.217 las negritas son más.

<sup>288</sup> op.cit. p.216. Las itálicas son más.



Este tipo de experiencia es la que subyace a la experiencia hermenéutica fundante, pero Gadamer no se atreve a recuperarla porque renuncia a la búsqueda de un esquema sistemático que le aleje de la influencia de las corrientes fenomenológicas y existencialistas que están a la base del proyecto hermenéutico dentro de cuya tradición se inscribe. La estructura del juego tomada como centro de la reflexión hermenéutica podría simplificar demasiado la *experiencia* sobre la que ésta se ocupa. Por eso define a la hermenéutica como una teoría de los prejuicios, no en tanto crítica (aquí es interesante recuperar su oposición a la racionalidad crítica de corte kantiano), sino como una recuperación del sentido productivo de la pre-comprensión.<sup>289</sup>

Si la recuperación del sentido de la hermenéutica se sitúa frente a la circularidad de la comprensión en la medida en que “la vinculación situacional del investigador forma parte de las condiciones prácticas del conocimiento”<sup>290</sup>, entonces cabría preguntarse si las condiciones impuestas por la estructura lúdica obedecen a esa misma circularidad.

Pero, la estructura lúdica se funda sobre un fenómeno muy interesante: el fenómeno de la repetición. En *Más allá del Principio del Placer*<sup>291</sup> Freud señala la conexión de esta conducta con el juego, así: “Se ve que los niños repiten en sus juegos todo aquello que en la vida les ha causado una intensa impresión y que de este modo procuran un exutorio a la energía misma, haciéndose, por decirlo así, dueños de la situación”.<sup>292</sup> La estructura del juego está fundada sobre un tipo de repetición que genera una realidad de otro orden que facilita la comprensión de la realidad. Esta repetición está referida a la circularidad mencionada por Gadamer, ya que en un juego se reproducen las mismas condiciones –sus reglas, espacios, tiempos, finalidad–, pero no se puede repetir un ‘juego’ como tal. Un partido de tenis es diferente de otro no por los resultados, ni por los jugadores, sino por el momento único en el que éste se lleva a cabo.

La expectativa que crea el poder repetir un juego es quizá la fuerza que impulsa a jugar, porque no se trata de buscar a la igualdad, sino antes bien, se trata de encontrar –como decía Deleuze– “(...) una forma de comportarse, aunque en relación con algo único o

---

<sup>289</sup> Véase VM II “Hermenéutica” pp. 363-374

<sup>290</sup> op.cit. p.371

<sup>291</sup> Freud, S., op.cit. “Más allá del Principio del Placer” en *Obras Completas*. Barcelona: RBA, 2006. p. 2.507-2.541

<sup>292</sup> op.cit. p.2.513

singular, que no tiene semejante o equivalente.”<sup>293</sup> La repetición se encuentra directamente con aquello que es singular en una estructura pero que no la agota, y ¿qué es si no la circularidad de la comprensión? ¿sobre qué vuelve el pensamiento una y otra vez? Es claro que no es sobre lo igual, antes bien es sobre lo mismo, siempre que se entienda esa mismidad como lo *repetible*, porque lo que se repite es siempre “(...) una singularidad contra lo particular, un extraordinario contra lo ordinario, una instantaneidad contra la variación, una eternidad contra la permanencia.”<sup>294</sup> Esto quiere decir que se puede hablar de circularidad en el juego porque el jugador ha de participar en el juego para que éste sea y a la vez éste no puede ser sin un jugador, también está presente en el hecho que la estructura misma necesita de la repetición para actualizarse: es la singularidad de un momento (el ahora, esta partida, este encuentro), pero a la vez es eternidad del juego que siempre ha de volver a comenzar para ‘ocurrir’.

Así las cosas, el modelo del juego se justifica como la estructura propia de la comprensión, si se considera que en él se da un tipo de circularidad necesaria como aquella en la que se funda la hermenéutica. Pero, se puede pensar que no basta con esto, ya que para Gadamer el problema de la universalidad de la hermenéutica es fundante en la filosofía hermenéutica y no se puede hablar de ningún tipo de estructura que posibilite a la comprensión si ésta no tiene esa pretensión de universalidad.

La revisión de este estamento es un poco complicada, toda vez que su afirmación le ha valido a su autor el calificativo de ‘conservador’ o ‘idealista’, calificativos que en las postrimerías del siglo XX han pasado a conformar el nuevo repertorio de insultos filosóficos. Considero, por una parte, la siguiente afirmación de Gadamer:

“Pero la filosofía hermenéutica (...) fundamenta [la universalidad] diciendo que la comprensión y el acuerdo no significan primaria y originalmente un comportamiento con los textos formado metodológicamente, sino que son la forma efectiva de realización de la vida social, que en una última formalización es una comunidad de diálogo. Nada queda excluido de esta comunidad de diálogo, ninguna experiencia de mundo.”<sup>295</sup>

Habría entonces que entender al juego como una manera de *diálogo* con el mundo, como efectivamente es. El juego propone una interacción con lo real que posibilita el intercambio entre las personas, no sólo en tanto (siguiendo aquí los planteamientos de Caillois)

---

<sup>293</sup> v. Deleuze, G., *Diferencia y Repetición*. Madrid: Júcar, 1988. p.50

<sup>294</sup> Ibid.

<sup>295</sup> VM II, en “Réplica a Hermenéutica y crítica de la ideología” p. 247

construcción de un escenario ‘que reproduce unas condiciones ideales de igualdad’ sino que en la medida en que los participantes aceptan entrar en el juego se configuran como partícipes de una unidad de comprensión lingüística que es el objeto de la hermenéutica filosófica, Gadamer advierte sobre el papel del juego en su propuesta hermenéutica:

“La vía de la experiencia hermenéutica que, como reconozco sin reservas, elabora en sí unos contenidos específicos de la tradición cultural occidental, me llevó a asumir un concepto que es evidentemente de amplísima aplicación. Me refiero al concepto de juego. No lo conocemos sólo por las teorías lúdicas modernas de la economía. Refleja más bien, según creo, la pluralidad que va unida al ejercicio de la razón humana al igual que la pluralidad que sintetiza las fuerzas opuestas en la unidad de un todo. El juego de las fuerzas se complementa con el juego de las creencias, argumentaciones y experiencias.”<sup>296</sup>

Como bien se muestra en este texto el concepto de *juego* ha sido el único adecuado para reflejar las diferentes fuerzas y perspectivas que van unidas a la manera en que se conduce la razón humana. Lo cual me lleva a pensar que si bien Gadamer no entra en la vía de la exploración psicológica, muy utilizada en su momento por los fenomenólogos—, se atreve con un concepto que ha sido reconsiderado por la psicología, la antropología cultural y por otras ramas del saber (la filosofía, la matemática, la economía) que lo hacen interesante debido a esa diversidad de contextos en los cuales éste significa y propicia, por eso mismo, una mayor posibilidad hermenéutica.

Esta primera consideración corrobora una de las tesis que sostienen a este trabajo: el que Gadamer opte por no desarrollar una teoría lúdica, probablemente responda a que la vía hermenéutica no requiere de ‘sistemas’ o quizá a que el arte de la comprensión —respetando su estatus de arte— tenga que ver antes bien con una conducta que obedece más a una actividad que al conocimiento y aplicación racional de un método. Sin embargo, considero importante develar esta ‘estructura’, pues ella permitirá acceder a una comprensión más completa de la obra de Gadamer. En este sentido me permitiré mostrar una vía implícita en su pensamiento pero no explícita en su propuesta.

“*Poesía y Mimesis*”<sup>297</sup> es un texto del año 1972, en él me parece interesante recuperar su defensa del concepto griego de mimesis, pues sin esa capacidad para identificarnos con lo que se nos muestra toda comprensión sería incompleta. De cara a una estructura lúdica de la comprensión, lo mimético supone una transformación, es decir, permite que aquel que acepta entrar en el juego supere la distancia entre representación y representado. Cuando

---

<sup>296</sup> op.cit. p.265

<sup>297</sup> EH, en “*Poesía y Mimesis*” pp.123-128

alguno dice de un actor ‘ese es Hamlet’, no apunta a su identidad personal, sino a la del personaje que representa. Con esta mimetización del actor que provoca en nosotros una transformación como espectadores, el juego de la interpretación [*play*] resulta completo porque conforma un espacio ideal para la comprensión de la obra, en este caso. Para entender ese efecto, destaco la comparación que hace entre historia y poesía:

“(…) la célebre distinción entre poesía e historia, según la cual la poesía es <más filosófica> que la historia, porque ésta sólo conoce las cosas como han sido realmente, mientras que la poesía, en cambio, las describe de un modo en que podrían ser, es decir, tal como corresponde a su esencia universal y permanente.”<sup>298</sup>

Ello supone que si la poesía pone en evidencia la estructura lúdica que permite una comprensión más completa de la realidad es porque en ella la mimesis apunta a “algo que está ahí en sí mismo como sentido”<sup>299</sup> y es por ello que se dice que acorta la distancia entre lo que se representa y lo representado. El juego tiende a acortar esta distancia entre lo real y su representación al propiciar la completa inmersión, gracias a la mimesis; si este movimiento no fuera posible, la experiencia de la verdad sólo se daría como *adaequatio res et intellectus*, pero si la experiencia estética, la histórica y lingüística han abierto otros ámbitos de la comprensión y refieren maneras válidas de ver el mundo, entonces podría decirse que de lo que se trata es de entender que uno de los modos en que estas experiencias ocurren es a través de la mimesis, como condición para entrar en un juego del tipo que sea; porque el que juega ha de mimetizarse (identificarse) con el fin del juego, entrar en la ficción que le permite aceptar sus condiciones (reglas, espacio, tiempo, tipo).

Más adelante en un texto del año 1977<sup>300</sup> insiste en el fenómeno de la mimesis pero integra otra experiencia complementaria: la participación y la intencionalidad; pues, es cierto que el juego analizado sólo como una conducta compartida en todos los animales superiores o similar en animales y niños, no aportaría nada en el ámbito de la hermenéutica. Pero, lo que sí es verdaderamente interesante de analizar es porqué el comportamiento lúdico es diferente en los adultos que también “creemos constantemente estar jugando <a algo>”.<sup>301</sup> Dice Gadamer que aquellos juegos que comienza el adulto están determinados por la referencia intencional que los ha hecho posibles y que cuando alguno es consciente de las reglas y las condiciones del comportamiento lúdico, éste se diferencia de cualquier otro comportamiento, porque sólo los adultos sabemos respetar este

---

<sup>298</sup> op.cit. p.127

<sup>299</sup> op.cit. p.128

<sup>300</sup> EH, en “El juego del Arte” pp.129-139

<sup>301</sup> op.cit. p.130

espacio, no en tanto es el espacio destinado para el juego, sino porque comprendemos el papel de sus reglas y condiciones y podemos diferenciarlo del mundo real y a la vez ‘ponerlo a funcionar’ con éste. Según lo apuntado anteriormente cada juego sirve para producir –sea por sustitución o por imitación– una sensación que viene de las vivencias de cada jugador. Pero, lo que supone un problema filosófico es encontrar una explicación para una conducta humana que tiene esta capacidad de recortar un espacio entre lo real y lo ficticio con tanta precisión, que permite transitar entre lugares que la realidad consensuada clasifica como excluyentes (por ejemplo, en la vida cotidiana no se puede morir y vivir al mismo tiempo, en el teatro sí y esa experiencia puede acercarme a mi propia idea de vida y de muerte, que es verdadera con relación a mis vivencias). Dicho esto, Gadamer considera al juego como “(...) un momento estructural de la existencia humana, y es tan universal que precisamente podría considerarse ese atenerse a la cosa que es propio del juego humano y de la capacidad humana de jugar como una distinción específicamente humana.”<sup>302</sup>

Sobre esta consideración aparece una aclaratoria: si bien es cierto que la conducta lúdica está presente en muchos ámbitos de la realidad humana, eso no significa que ésta pueda ser entendida como un juego, pese a que la cultura humana se distingue por su capacidad de jugar ‘intencionadamente’. La explicación que encuentra Gadamer apunta directamente al uso de la ficción, el hacer *como-si*: “<Hacer *como-si*> parece particularmente posible en todo hacer que no sea un mero comportamiento impulsivo, sino que se <refiera intencionadamente> a algo.”<sup>303</sup>

La intencionalidad de la conciencia lúdica aparece expresada a través del *como-si* en la estructura de la comprensión. La comprensión de la realidad mediante un esquema determinado, supone un *como-si* que es aceptado en tanto un constructo que organiza a lo real. El arte, la ley, la religión utilizan estos *como-sies* que no conducen a emitir juicios sobre la irrealidad o falibilidad de las interpretaciones, sino a su posibilidad y coherencia.

Cuando Gadamer relaciona *como-si* e intención, deja en claro, por una parte que la estructura del juego (momento estructural) está presente como un rasgo fundamental, no sólo de la esencia del juego, sino en todo aquello que puede ser jugado – *aquello que está por algo*. Por otra parte, señala que ese concepto que caracteriza a la estructura lúdica es

---

<sup>302</sup> ibidem

<sup>303</sup> op.cit. p.131

una ficción, la cual en el sentido filosófico no es equiparable a una mentira o a una fantasía, sino que tiene el valor de un constructo racional [Gebilde]. En las traducciones convencionales de nuestra lengua, se habla de ‘conformación’ que no remite al proceso de la formación sino que exige percibir a la cosa como pura manifestación y es por eso que la propuesta hermenéutica siempre exige reconstruir –por decirlo de alguna manera– por parte del intérprete aquello con lo que se ha puesto en juego, es decir la realidad en la que ha decidido participar.

El modelo del juego posibilita introducir con toda precisión el papel de la representación y explica con detalle la manera en que el intérprete accede a participar: “En el *como-si* (...) se hace evidentemente posible una participación que no es posible alcanzar de igual modo en la realidad casual con sus condiciones restrictivas.”<sup>304</sup> Superar esas condiciones restrictivas es la misión del juego, recuperar su alcance universal y su dignidad ontológica sería una de las consecuencias de la hermenéutica filosófica. Ya que como lo dice claramente en “La hermenéutica como tarea teórica y práctica” (1978)<sup>305</sup>, ésta designa una capacidad natural del ser humano; y siendo así, toda discusión sobre su estatus epistémico (del orden de los paradigmas y del método) queda fuera si no se considera primero en qué consiste el arte de la comprensión. Este arte, no se puede aprender ni enseñar porque por una parte hay que tener el talento y por otra hay que ponerse en juego con él; lo que quiero decir es que el modelo del juego está en el fondo de esta discusión sobre el rango epistémico de la hermenéutica filosófica, pues sólo si se acepta participar activamente en el proceso comprensivo/interpretativo, mimetizándose, transformándose y conformándose es posible lograr una aproximación hermenéutica.

Se puede notar que Gadamer, a fin de superar una posible intrusión en lo que respecta a una reflexión dentro del ámbito de la filosofía de la ciencia y sobre los cambios de paradigma, prefiere abordar la cuestión de la comprensión, no como un problema del conocimiento sino como parte de la reflexión estética. La vía no ha de sorprender ni confundir como ha sucedido con una extendida lectura de Gadamer que lo encasilla en el ámbito de la reflexión sobre el arte: eso es lo que está explícito, me gustaría hacer un poco de hermenéutica en su sentido más común que es hacer explícito lo implícito. ¿Qué es lo que implica la reflexión gadameriana sobre el juego del arte? No entraré en detalles porque

---

<sup>304</sup> op.cit p.137

<sup>305</sup> op.cit. p.293-308

lo desarrollaré más adelante, pero por los momentos me interesa reparar sobre una propuesta del año 1984.<sup>306</sup>

En este texto la preocupación de Gadamer gira en torno a la *cognitio imaginativa* para aclarar adónde le había conducido su análisis fenomenológico del arte que parte del concepto de juego. Este concepto le lleva a establecer que el arquetipo [*Urbild*] no es mera representación, así como el juego no es mera repetición de reglas y momentos. La relación mimética originaria que se da en la contemplación no es una que –al modo de Platón– es posible porque existe una copia, toda vez que eso que está allí representado es real y efectivamente como es, es conformación [*Gebilde*]. Por eso dice que “La historia que se narra, por muy realista que sea, o la situación evocada por un poema, no copia nada de la realidad”<sup>307</sup>, pues lo representado aquí cobra existencia y universalidad en el juego de la interpretación, que es ese vaivén que envuelve al intérprete y lo interpretado. El asunto aquí es que la complejidad del análisis estético parece no querer ser prolongado en lo que respecta a sus consecuencias para una hermenéutica filosófica como ‘arte de la comprensión’. Por eso a mí me interesa fijarme en este tipo de expresiones que hablan de la autocertificación de la obra de arte mediante el poder de pulsar “muchas cosas innombrables”. ¿Qué tipo de cosas son esas? ¿Estamos hablando de contenidos inconscientes, no obstante ello supondría un despropósito para toda teoría hermenéutica que pretende universalidad?

Es obvio que aquí Gadamer encuentra un problema, si bien en lo relacionado a una teoría estética queda resuelto a través de la retórica o poetización, es cierto que aquí llama mi atención la recurrencia al concepto de ficción:

“Así, la obra de arte posee una especie de autocertificación; como, por lo demás, sólo la tiene el mito, en el cual, propiamente no se cree, sino que se está dentro de su poder ontológico. Así está el arte ahí: para el oyente, para el lector, el cantante, el actor y el espectador. **La expresión inglesa *fiction* sugiere un concepto de realidad que asume una reivindicación ontológica semejante.** Me parece que el equilibrio se vuelve a reestablecer cuando introduzco para ello el concepto jurídico de representación (*Repräsentation*), propio tanto de la imagen como de la palabra poética.”<sup>308</sup>

Como se ve, el concepto de ficción es necesario para articular la experiencia hermenéutica, pero no hay un desarrollo exhaustivo de él porque filosóficamente está contaminado por dos corrientes que le son ‘adversas’: el neokantismo y el pragmatismo americano, Hans

<sup>306</sup> EH, en “Intuición e intuitividad” p.153-172

<sup>307</sup> op.cit. p. 171

<sup>308</sup> ibid. Las negritas son mías.

Vaihinger y Jeremy Bentham son los personajes que están detrás. Sin embargo, este texto es muy ilustrativo, pues esa *autocertificación* de la que se habla es el estatus que alcanza la representación en el juego con el mundo y que cumple la función de una verdad en todo su uso –¿quizá una verdad de tipo pragmático? Lo que muestra el juego, es decir, a lo que juega el intérprete es, en principio, a la aceptación de una condición ficcional, es decir de un *como-si*, –de una *fiction*–, que no es sólo aquello que se entiende como la condición de toda creación artística, si no que conserva el uso filosófico venido del latín  *fingere* (fingir, modelar) y que refleja la necesidad de depender de un constructo, o una idea de la cual no es necesario verificar su verdad o falsedad. El uso común sugiere que la ficción es vecina a la fantasía, y en alemán se conserva ese uso también. En la filosofía alemana (y esto ya quedó establecido en la primera parte de este trabajo) la problematización sobre la ficción no es desconocida y no podía serlo para Gadamer. Su recuperación del concepto de *repräsentation* a mi parecer apunta una deuda con Jeremy Bentham quien hace un análisis exhaustivo de la ficción jurídica precisamente, mas la consideración de que el pensamiento es un arte (la hermenéutica) tendría como referente inmediato a Hans Vaihinger.<sup>309</sup>

El modelo del juego, por tanto no puede reducirse sólo a un modelo descriptivo de interacción entre el sujeto y el objeto, sino que se trata de algo con muchas más implicaciones para una hermenéutica filosófica: el hecho de que para comprender, la verdad o la búsqueda de la verdad es un asunto secundario. Las consecuencias tienen que ver con la reflexión detallada sobre el arte de la comprensión y la transformación del mundo en obra de *ese* arte; mas, ello no justifica una lectura de la hermenéutica filosófica gadameriana sesgada por la estética. Así, cabe preguntarse entonces, ¿qué lugar ocupa la ficción, por qué puede ser considerada un concepto operativo, –el más importante– dentro del planteamiento hermenéutico de Gadamer? Esa es la pregunta que a través del análisis del juego quiero responder en esta investigación ya que al final tendremos que reestablecer los nexos entre realidad y ficción a través de una hermenéutica filosófica.

Por ello me ocuparé a continuación de cuatro situaciones hermenéuticas en las que se muestra la importancia del juego, estas son: el arte, el lenguaje, la historia y la verdad.

---

<sup>309</sup> POAI, p.8 : “Hemos hablado del pensamiento como una función orgánica. Cada facultad natural, y esto se refiere a todas las funciones orgánicas, a través de la práctica, desarrollo y transmisión hereditaria, puede convertirse en un arte. Sólo en este sentido, el pensamiento puede ser un arte.” [“We have spoken of thought as an organic function. Every natural faculty, and this applies to all organic functions, can, through practice, development and hereditary transmission, be raised to an art. Only in this sense can thought be an art..(Traducción propia)].



- *Juego y Arte*

La primera aproximación –y más detallada– de Gadamer al concepto de juego se hace desde el ámbito de la estética. En función de la tesis propuesta, que es recuperar el sentido del juego como una figura heurística en Gadamer que permita entender la estructura propia de la comprensión en la hermenéutica filosófica, mostraré explícitamente los elementos que están considerados en la relación entre juego y arte.

En *Verdad y Método* se dice que la vivencia estética representa “la forma esencial de la vivencia en general”.<sup>310</sup> Eso supone dos tesis encontradas, la primera es aquella que posa la mirada hacia el hecho estético, presuponiendo en todos una experiencia estética que no tiene que ver con las teorías del gusto sino con una necesaria relación con los objetos, que es su sentido original, por lo menos en el Kant de la *Crítica de la Razón Pura*; pero, por otra parte es muy tentador recuperar el sentido estético en su relación con el arte y en ello si aparecen ya las teorías estéticas en un sentido contemporáneo que relacionan a la estética irremediablemente con el gusto, la misión del arte como una actividad diferente, el objeto estético como obra de arte, la sensibilidad artística y por su puesto el fin del arte. Dicho esto, me quedo circunscrita a la primera opción y es por eso que comienzo citando la importancia de la experiencia estética dentro de una hermenéutica filosófica, pues se trata de recuperar la ‘forma esencial de la vivencia’.

Se entiende por vivencia aquello que se da en la corriente de flujo de la conciencia y que si bien se refiere a lo vivido, está siempre presente, recuperando y moldeando el sentido de la experiencia. La vivencia imprime su carácter de inmediatez al flujo de la conciencia, esta inmediatez, que parece burlar a la conciencia histórica aparece como un problema frente a la noción de historicidad pero no parece afectar a la estructura de la comprensión.<sup>311</sup> Si el arte está relacionado con el juego, es porque éste es el modo de ser de la obra de arte.<sup>312</sup> Tratar de entender esta afirmación supone evitar las interpretaciones *avant la lettre* circunscribiéndolo ‘sólo’ al modo de ser de la obra de arte; pero ¿será lícito afirmar que el juego es el modo del ser *que puede ser comprendido*? Y es que el fenómeno del arte muestra una perspectiva de *lo que puede ser comprendido*, aunque éste tiene un estatus que le permite ser delimitado y reconocido con suma facilidad, que le confiere un exceso de

---

<sup>310</sup> VM I, p.107

<sup>311</sup> v. loc.cit.

<sup>312</sup> v. VM, I p.143 y ss.

inmediatez que parece dejar a un lado la consideración de la obra de arte como un hecho cultural, histórico y tradicional.

Es por eso que en todo encuentro con una obra de arte se representa un encuentro con nosotros mismos en el que la distancia histórica o humana entre los hombres es salvada de modo casi inmediato y de forma enigmática. Esta consideración obliga a Gadamer a pensar sobre lo que allí acontece, no sólo como crítica a la conciencia estética <sup>313</sup>, sino desde el punto de vista de la hermenéutica filosófica: “¿Es que realmente una obra de arte procedente de mundos de vida pasados o extraños y trasladada a nuestro mundo, formado históricamente, se convierte en mero objeto de un placer estético-histórico y no dice nada más de aquello que tenía originalmente que decir?” <sup>314</sup> Resolver esta pregunta implica pensar en el tipo de experiencia que aparece con el arte y que para ser representativa de un hecho hermenéutico tiene que lograr que uno se deje decir, se deje hablar, a fin de salvar esa distancia entre lo que está allí para ser comprendido y nosotros como intérpretes. La mimesis –como había expuesto antes– propiciaba esta situación: “el lenguaje del arte (...) le habla a la propia autocomprensión de *cada uno*”. <sup>315</sup> Pero, esa mimesis sólo se puede dar en una situación de *como-si* que es la que inicialmente acontece en el juego.

El arte como fenómeno apunta a esta inmediatez que sólo puede ser salvada de un modo tal que haga que aquello que aparece ‘quiebre’ con todas las distancias propias de la comprensión frente a su objeto. Dice C. Marzán: “Ese juego es una manifestación de la vida que carece de metas y que nunca nos hace totalmente transparente su sentido, entre otras cosas, porque la muerte nos pone siempre demasiado pronto –en la persecución de esa transparencia– <fuera de juego>”. <sup>316</sup> Pero, a diferencia de cómo lo ve este autor, que seguramente sigue la estela interpretativa de Fink, el juego no aparece relacionado con el arte porque ambos se parezcan demasiado a la vida o la representen en su sentido más pleno, el juego es *otra cosa*.

Lo que descubre el arte es una parte nuestra que aflora con la contemplación, una especie de experiencia de reconocimiento, pero a la vez propone otros modos de vivir que pueden contraponerse al propio. Esto se ve claramente en el juego y la representación. Cuando

---

<sup>313</sup> V. Marzan, C., “Sobre el concepto de juego en Gadamer” Laguna. Revista de Filosofía 6, (1999): 315-328

<sup>314</sup> EH, en “Estética y Hermenéutica” p.56

<sup>315</sup> op.cit. p.60

<sup>316</sup> Marzan, C., art.cit. p. 320

alguien juega, se oculta detrás del papel que el juego le confiere. Su identidad está comprometida en el juego: al niño no le gusta ser reconocido como un niño disfrazado que “hace de”, el niño se transfigura, cambia su voz y sus gestos, es un verdadero detective *de mentira*. El adulto que se somete a las reglas de un juego, deja a un lado aquello que le da identidad en su vida cotidiana (si le gusta decir siempre la verdad, en el ‘póquer’ esta actitud está fuera del juego, si es un bromista tiene que ser comedido en el juego para no ser acusado de no tomarse el juego en serio, y si se toma el juego con demasiada seriedad también puede ser motivo de reclamo). Así: “La esencia de la imitación consiste en ver en el que representa lo representado mismo.”<sup>317</sup>, y en eso si son idénticos los dos fenómenos en cuestión: el juego y el arte.

Por otra parte, hay algo que se hace de igual modo tanto en el juego como en el arte, ambas experiencias son un intento por provocar un orden humano dentro del caótico e incontrolable mundo. Este estamento coincide con la postura sostenida por Roger Caillois cuando descubre que hay un afán en modelar la realidad mediante reglas; pero no en el sentido de comprender la realidad a través de dogmas rígidos, sino en la posibilidad de crear un orden en el cual, la libertad y la igualdad humana resultaran manifiestas, o como bien lo expresa Gadamer con respecto del arte:

“En medio de las ruinas del mundo de lo habitual y lo familiar, la obra de arte se yergue como una prenda de orden; y acaso todas las fuerzas del guardar y del conservar, las fuerzas que soportan la cultura humana, descansan sobre eso que nos sale al paso de un modo ejemplar en el hacer del artista y en la experiencia del arte: que una y otra vez volvemos a ordenar lo que se nos desmorona.”<sup>318</sup>

Si el juego es una función elemental en la vida humana, así mismo lo es el arte. En *La actualización de lo Bello*, la pregunta que se trata de resolver es “¿Cuál es la base antropológica de nuestra experiencia del arte?”<sup>319</sup>, y ello se debe a que la experiencia que hace reconocible la belleza y nos conmueve ante ella no puede ser meramente subjetiva, así como tampoco puede estar sostenida sobre un sentido común que iguala a través de las épocas la percepción estética de los hombres. Para Gadamer, como bien puntúa Wiensheimer, el asunto va más allá:

“El juego es el modo de ser de la obra de arte, afirma Gadamer. Pero antes de que concluyamos que está construyendo otra estética (en efecto otra estética del juego), debemos recordar primero que, aunque así sea, es una estética preparatoria a la

---

<sup>317</sup> VM, II en “Arte e imitación” p.88

<sup>318</sup> op.cit. p.93

<sup>319</sup> AB, p.65

discusión sobre el acuerdo, cercana a las ciencias humanas en general, y que no se trata de una estética autónoma. Segundo, y en relación con este primer punto, como Gadamer ya ha confesado, describir el modo de ser del arte es al mismo tiempo describir el modo de ser de la autocomprensión, la experiencia histórica, representación, lenguaje y verdad (...)"<sup>320</sup>

Es muy importante recuperar esta lectura de Weinsheimer porque es cierto que se trata de una 'estética' preparatoria para otra discusión, ésta es la de la posibilidad de una hermenéutica de la facticidad, o sea de una hermenéutica filosófica. Si es el caso que el arte puede ser considerado como una experiencia universal, ello es posible por el hecho de que en el arte, al igual que en el juego, son imprescindibles además de estas dos condiciones, –la methesis y la mimesis–, una tercera condición que es la relativa a las reglas. Todo juego tiene que ser reglado porque esa es una de las condiciones de participación: se acepta entrar en un juego cuyo espacio está demarcado por unas convenciones de espacio, tiempo, representaciones, condiciones y reglas. Pero las reglas implican que, o bien el juego se resuelve mediante el cumplimiento de estas reglas, y en ese caso no queda espacio para la libre interpretación y participación, o bien las reglas propician un espacio 'ordenado' con lo cual la versión de la realidad que presenta es artificial y tendenciosa. Ambas posibilidades arrasarían con lo que es la condición primera del juego: "Eso es el arte: crear algo ejemplar sin producirlo meramente por reglas. Y en ello, desde luego, no hay que separar nunca realmente la determinación del arte como creación del genio y la cogencialidad del receptor. En ambos se da un **juego libre.**"<sup>321</sup>

Por eso, para resolver esta tensión es necesario explorar lo que es el juego en relación al arte, para así poder establecer la importancia del elemento lúdico en el hecho de la autocomprensión. Así, hay que partir de una "función elemental de la vida humana", que está referida como automovimiento, siguiendo a Aristóteles. Esta idea hace que Gadamer se plantee al juego como: "(...) el automovimiento que no tiende a un final o a una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento, que indica, por así decirlo, un fenómeno de exceso, de la autorrepresentación del ser viviente".<sup>322</sup> Es evidente que todavía la idea de

---

<sup>320</sup> Weinsheimer, J. op.cit p. 101 : "Play is the way of being of the work of art, Gadamer affirms. But before we conclude that he is about to construct another aesthetics (indeed yet another aesthetics of play), we should recall first that, even if he is, it is an aesthetics preparatory to a discussion of concern germane to the human sciences at large and that it cannot therefore be an autonomous aesthetics. Second, and related to the first point, is that, as Gadamer has already intimated, to describe the way of being of art is at the same time to describe the way of being self-understanding, historical experience, representation, language, and *truth* (...)" (Traducción propia).

<sup>321</sup> AB, p.64 . Las negritas son mías.

<sup>322</sup> op.cit. p. 67

automovimiento no explicita aquello que acaece con el arte, ese dejarnos decir transformador al que se hacía referencia anteriormente, y sobre todo deja sin explicar cómo es posible que el ser humano en tanto criatura dependiente de las significaciones, pueda entregarse a una acción carente de ellos –como el juego–, si bien es capaz de entrar en el juego siguiendo reglas y pautas que marcan su libertad y que le guían a un fin. ¿qué tipo de experiencia es esta y qué es lo que la hace posible?

En este punto Gadamer recurrirá a la razón, pues no puede prescindir de ella por la vía antropológica que ha optado: “Ahora bien, lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir en sí mismo a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente, y puede **burlar** lo característico de la razón conforme a fines.”<sup>323</sup> Se ve claramente lo que en otros textos describe como *vaivén*, una especie de ‘juego libre con la realidad’ que el espíritu humano necesita para dejarse decir, poder suspender su razón de acuerdo a fines y dejar que en la actividad misma esté su fin (un fin en sí mismo). De acuerdo con este planteamiento, el juego lleva a la razón a su propio límite, la desafía a funcionar libremente, pero antes la ata a una única condición, la del *como-si*: “Pues, la humanidad del juego humano reside en que en ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por decirlo así, sus propios movimientos de juego **como si** tuviesen fines (...)”<sup>324</sup>, esta es la condición de la actividad ficcional a la que me he referido a lo largo de esta investigación. El juego se da en el *como-si* que la razón acepta y no puede ir en contra de ese límite: no puede tomarse en broma, no puede quebrar las reglas y no puede ignorar las condiciones de igualdad que exponen a todos a las reglas y al azar. El arte funciona de la misma manera y eso es lo que descubre Gadamer, la racionalidad humana se entrega al juego del arte porque atiende al señuelo el *como-si*, a la ficción, esa especie de segunda realidad y con la cual nuestra razón está acostumbrada a lidiar, pues toda aproximación a lo real se da previamente en el espacio del *como-si*. Así lo hace el niño en el juego y el adulto en todas las situaciones que requieren de una reflexión: no se llega a una certeza sin antes haber probado las condiciones y consecuencias de una suposición. El arte nos toma en ese mismo ánimo, nos invita a probar como sería el mundo si aquello representado fuera cierto, por eso conmueve, nos mueve en una dirección y con él, porque sólo reconoce la inmediatez

---

<sup>323</sup> loc.cit.

<sup>324</sup> op.cit. p.68. Las negritas son mías.

entre lo representado y el espectador, y como diría Gadamer, en ese juego, todos son cojugadores.<sup>325</sup>

Arte y juego son experiencias paralelas, entender una implica entender a la otra: “(...) hacernos conscientes de que lo que intentamos en nuestra relación con el mundo y en nuestros esfuerzos creativos –formando o coparticipando en el juego de las formas– es de retener lo fugitivo.”<sup>326</sup> Lo que pertenece al orden de la experiencia lúdica será siempre la necesidad de la permanencia del sentido de lo humano, el hombre necesita poder contarse a sí mismo una historia con sentido en la que los significados permanezcan aunque no sean definitivos. El arte no sólo dice lo que somos sino que apunta a lo que podríamos ser, el juego enseña lo que es actual, y también lo que es posible, en el vaivén del intercambio se abren ante el ser humano nuevas perspectivas que aumentan su capacidad de comprensión y por tanto que amplían su experiencia hermenéutica. Lo que permanece en el juego y en el arte es la experiencia de participación, la apertura a la actividad ficcional. Sus resultados son efímeros en tanto objetos, pero poseen un tipo de permanencia que desafía lo histórico y se convierte en vivencia. Para un jugador el juego es siempre diferente, pero permanece bajo la forma de la vivencia, para un creador cada obra acaba para dar paso a otra, pero permanece su deseo de crear, para el espectador la contemplación de una misma obra es siempre nueva y transforma a la anterior. La permanencia que busca el arte, es muy similar a la del juego: ambas se refieren a la estructura de la comprensión y a la infinitud de la interpretación.

Por eso pienso que la indagación estética en Gadamer busca clarificar el sentido de la experiencia hermenéutica de la verdad a partir de la revisión de la estructura del juego. Si no se entiende de este modo, se estaría desvirtuando la intención misma de la propuesta.

- *Juego y Lenguaje*

Si la experiencia hermenéutica es universal, entonces corresponde a los intérpretes contemporáneos encontrar la vía en la que esta universalidad es posible. La apertura del horizonte *actual* por parte del mismo autor es una muestra de la manera cómo esa universalidad es posible, ya que todos podemos comprender cuál es la petición que está a

---

<sup>325</sup> cfr. op.cit. p. 77

<sup>326</sup> op.cit. p.112

la base: la continuidad del diálogo y la posibilidad de seguir jugando el mismo juego de lenguaje.

En uno de sus últimos escritos vuelve sobre el problema del lenguaje para advertir que toda la problematización contemporánea sobre el ‘giro lingüístico’ le es desconocida y que siente no poder incorporar estos contenidos en sus investigaciones, del mismo modo en que reconoce que hay algunas coincidencias con la obra tardía de Wittgenstein, y que quizá por eso corresponde ahora una reconstrucción del sentido del juego como estructura de la comprensión.

“Hoy me parece, en mirada retrospectiva, que no llegué a alcanzar la deseada consistencia de tipo teórico en un punto concreto. No queda suficientemente claro cómo armonizan los dos proyectos fundamentales que contraponen la noción de juego a la mentalidad subjetivista de la época moderna. Está, por una parte, la orientación en el juego del arte y, por otra, la fundamentación del lenguaje en el diálogo, abordando el juego del lenguaje. Esto plantea la otra cuestión, decisiva, del esclarecimiento por mi parte de la dimensión hermenéutica como un más allá de la autoconciencia; es decir, la conservación y, no supresión, de la alteridad del otro en el acto comprensivo. Tuve que introducir así la noción de juego en mi perspectiva ontológica, ampliada al universal de la lingüisticidad. Se trataba de conjugar más estrechamente el juego del lenguaje con el juego del arte, que era a mi juicio el caso hermenéutico por excelencia. Ahora resulta obvio concebir la lingüisticidad de nuestra experiencia del mundo dentro del modelo de juego.”<sup>327</sup>

Estas deficiencias que el propio autor pone al descubierto son las que provocan cierta dificultad a la hora de aislar al juego como estructura propia de la comprensión y, tal como he venido subrayando, como plataforma heurística que ayude en la comprensión de un tipo particular de experiencia de verdad que no depende de las ciencias positivas. Pero, resulta muy difícil superar la llamada a la subjetividad a la que la hermenéutica ha acostumbrado. La tensión creciente cada vez más entre el autor y el intérprete, la infinitud y circularidad de la interpretación hacen que cualquier esfuerzo hermenéutico por abordar el problema de la verdad resulte infructuoso, o por lo menos ese es el centro de la disputa entre los hermeneutas y sus detractores.

Gadamer conoce bien esta discusión y quizá por ello quiera todavía dejar trazado un camino para una investigación futura, un cabo suelto que ha surgido: el juego en su relación con el arte y con el lenguaje, y la manera en que estas dos realidades se relacionan entre sí como posibilidad dialógica. Ambos juegos –conocidos y experimentados por todos– tienen su sentido sólo si permiten la aparición ni problemática ni negativa de la alteridad. En ese sentido la recuperación del sentido hermenéutico de la experiencia de la

---

<sup>327</sup> VM II, en “Entre fenomenología y dialéctica. Intento de una autocrítica” p. 13

verdad resulta imprescindible para “(...) fraguar o fundar otra idea de verdad que permita, en última instancia, otra idea del ser”.<sup>328</sup> Por eso me interesa ver la manera en que el juego como “proceso dinámico que engloba al sujeto o sujetos que juegan”<sup>329</sup> se convierte en la estructura clave de la comprensión y por tanto en objeto importante de reflexión hermenéutica, pero para ello hay que entender su relación con el lenguaje, o dicho de otro modo, la manera cómo el lenguaje muestra al sujeto ludente.

Parte Gadamer de una concepción aristotélica muy conocida: el hombre se diferencia del animal por el *logos*, que no sólo se ha de comprender como ‘razón’ sino también como ‘discurso’. Lo que el hombre hace con la palabra no es sólo comunicar estados de ánimos, “(...) puede hablar, es decir, hacer patente lo no actual mediante su lenguaje, de forma que también otro lo pueda ver.”<sup>330</sup> Y con el don de la palabra también se comparte un universo común de significados.

El problema del lenguaje en Gadamer va ligado al de la tradición, la historia, la comprensión, la conversación y el diálogo, o por lo menos estos son los conceptos que comúnmente encontramos relacionados; sin embargo resultaría demasiado vacua para la intención de este trabajo, una idea de lenguaje que sólo comprendiera el ámbito de la lingüística dentro del proceso hermenéutico. Si se toma como punto de partida al fenómeno hermenéutico como “un caso especial de la relación general entre pensar y hablar, cuya enigmática intimidad motiva la ocultación del lenguaje en el pensamiento”<sup>331</sup>, es posible comenzar a vislumbrar no sólo el proceso lúdico sino también la estructura de la comprensión que entraña toda experiencia hermenéutica.

Gadamer piensa en el lenguaje como en un juego, pero a diferencia del arte, le cuesta usar este concepto como hilo conductor quizá porque le interesa circunscribir el problema del lenguaje al campo de la hermenéutica y su tradición. No obstante mostraré que el tratamiento del lenguaje dentro de la hermenéutica filosófica gadameriana sólo puede entenderse si responde a una estructura lúdica.

---

<sup>328</sup> Gonzalez Valerio, M. A., *El arte develado*. México: Herder, 2005 p.24

<sup>329</sup> VM II, en “Hombre y lenguaje” p.150

<sup>330</sup> op.cit p.145

<sup>331</sup> VM,I p.467



Así, la primera condición es que el lenguaje ha de ser comprendido en tanto diálogo. No hay lenguaje si no hay una razón dialógica que pueda expresarse, por eso el punto de partida que abre su consideración tiene que ver con la facultad que la conversación otorga a los hombres: la de apelar a lo no actual y la de ponerse de acuerdo sobre los conceptos, pero ¿cómo es esto posible?, ¿cómo se puede invitar al otro a participar en unas acciones que no están ocurriendo o que ya han pasado y desde ellas configurar un sentido al mundo que está en plena construcción entre los hablantes?, ¿de qué modo se puede lograr un acuerdo si los hablantes están en las aguas movedizas de la temporalidad? Eso sólo se puede lograr a través del juego que en tanto proceso dinámico tiene la virtud de implicar a los sujetos borrando la diferencia entre pasivo y activo.

Quienes entiendan al juego como una acción carente de fines probablemente se nieguen a aceptar su vecindad con el lenguaje, pues todo lenguaje quiere decir algo y está orientado a un fin específico, el de comunicar o buscar el acuerdo. Y quienes consideren que el juego no es algo serio probablemente creerán que el lenguaje es imposible si no se empeña la palabra en lo dicho: se dice para decir algo. Esta afirmación quizá pueda conducir hacia el punto que me interesa aplicando una simple analogía; Wittgenstein recordaba que a jugar se aprende jugando, y quizá podría aceptar que a *decir* se aprende *diciendo*.

Para comprender el juego del lenguaje en Gadamer, antes hay que acercarse a la noción de ‘palabra’ que va más allá de su diferencia con el logos (razón). La palabra es domiciliación en el mundo, eso es lo que provoca esa primera palabra tan celebrada por los padres, con la que en realidad el niño no ha dicho ‘nada’, ni su nombre, ni el de su madre, ni siquiera es una palabra conocida. En algunos lugares de América Latina se conoce este sonido con un nombre “guarear”; tanto que el pediatra puede preguntar: “¿el niño guarea?”. Esa palabra inicia el juego con el mundo y se desarrolla exactamente como un juego con los otros, uno en el que el niño reconoce que ha sido invitado a participar y a imitar, dos condiciones básicas en toda situación lúdica.

Pero he aquí otra acotación interesante, además de aquella que destaca la posesión del lenguaje por parte del hombre a diferencia de los animales, está el hecho de que el lenguaje sirve para advertir y como advertir va más allá del grito o el reclamo, siempre presupone a la comunicación. Sin embargo, en tanto “no puede darse una primera palabra, existe sólo el

poder hablar, existe sólo <la palabra>”<sup>332</sup> entonces cabe pensar en la palabra sólo como unidad que equivale a una forma lúdica y al lenguaje como un juego cuya estructura lúdica estoy tratando de aislar. Pero, el juego del lenguaje ya está en ese concepto de <palabra>, porque “la palabra resuelve, por así decirlo, la comunidad en la palabra”<sup>333</sup> y esta comunidad se edifica sobre unos acuerdos que se reconocen en las costumbres: ética y *prohairesis* aparecen como los límites dentro de los cuales <la palabra> cobra su pleno sentido, que no quiere decir que a través del lenguaje se haga una ordenación humana del mundo, antes se requiere de la educación para que la palabra pueda efectuarse como acuerdo (comunicación) entre los hombres. Y es aquí dónde encuentro la referencia al juego, que viene directamente de la expresión platónica *paideia* en la que “resuena algo de la ligereza y la inocencia infantil”<sup>334</sup>, aunque Gadamer en vez de continuar su análisis hacia lo que es la *paideia* como educación a través del ensayo, de la prueba, del *como-si* (propio del juego), prefiere tomar otras vías que le conducen a la siguiente afirmación: “La palabra proporciona el reconocimiento en otros y el reconocerse con otros, en lo conveniente, en la finalidad, en lo justo, en lo que es afirmado por todos aunque sea duro para cada individuo y exija abandonar o renunciar a algo”<sup>335</sup>, esto expresa una estructura propia al juego. Porque a través de la acción lúdica se establecen unos nexos identificatorios entre los participantes, de allí la importancia de la *methesis*, pero por otro lado está la *mimesis* que no sólo tiene un papel importante en la experiencia estética, como ya expuse, sino que en lo que respecta al lenguaje es imprescindible ya que el acto de decir es inmediatamente sucedido por el acto de oír, y en ese tránsito se da la imitación (y también transformación), tanto del que habla como del que oye; y sólo si eso es posible hay comprensión y lenguaje, es decir, <la palabra> adquiere su verdadero significado porque “el diálogo se basa en parte en una estructura previa prelingüística”.<sup>336</sup>

Esta estructura lúdica tiene que ver con el modo de entrar en conversación que depende de las reglas que el diálogo habilita a fin de hacerse comprensible. Entrar en una conversación, así como entrar en un juego, es permitir que el ‘juego’ mismo encauce la realidad que conforma. Lo que está a la base de todo juego, como he dicho en otro lugar es la ficción, y eso es también lo que está a la base de toda conversación. Cada vez que

---

<sup>332</sup> ET, en “La Cultura y la Palabra” p.13

<sup>333</sup> loc.cit.

<sup>334</sup> op.cit. p.15

<sup>335</sup> op.cit. p.16

<sup>336</sup> AH, “Sobre el oír” p.73

entramos en diálogo estamos dando algo por supuesto, una clase de certeza y de confianza que no tienen que ver con el mundo de la verdad, sino con el de la ficción en el sentido filosófico. La ficción del *como-si* que aceptamos en el juego se vuelve a repetir bajo otra forma en el lenguaje y sus construcciones.

Para sostener esta afirmación quisiera reparar en las tres formas de <la palabra> que distingue Gadamer. Estas tres formas pueden ser tomadas como un artificio de la composición, ello quiere decir que no deben ser aceptadas *como-si* se tratara de una verdad sino que se deben tomar como parte de un esquema heurístico que trata de mostrar una realidad de otro orden: la pregunta, la fábula y la reconciliación. Tienen que ver con esta configuración ficcional del discurso, o lo que es lo mismo con una estructura lúdica de la comprensión que se expresa de modo particular en el lenguaje. La pregunta supone poderse conectar con los grandes interrogantes de la humanidad y actualizarlos, pero también remite a lo no dicho y necesita de una motivación que haga que comprendamos previamente que: “Una pregunta cuyo motivo ignoremos no puede encontrar respuesta (...) el preguntar y el responder implican en realidad un diálogo interminable en cuyo espacio están la palabra y la respuesta. Lo dicho se encuentra siempre en este espacio.”<sup>337</sup>

El asunto es que Gadamer, si bien reconoce el espacio en el cual se hace posible la palabra, no utiliza a la estructura lúdica para explicarla del modo detallado en que lo hace con relación al arte, eso es lo que acusa esa especie de ruptura en su propuesta hermenéutica, pues por un lado hay una precisa descripción de la experiencia de verdad desde la indagación estética, pero por otro lado cuando toca referir esta experiencia desde los otros ámbitos humanos, los conceptos utilizados no parecen adecuados a la estructura lúdica propuesta como base para entender el modo de la comprensión.

Así, la dinámica del preguntar y del responder tiene que ver con la participación y la capacidad mimética que se convierte en transfiguración, identificación y que sobre todo permite la operatividad entre la ficción y la no ficción sin que la una invada el ámbito propio de la otra. Quien hace una pregunta y quiere obtener una respuesta sabe de antemano que existe la posibilidad de que aquello que está supuesto en la pregunta sea asumido por el otro como una ficción operativa, que quien está dispuesto a indagar no requiere que le sean aclarados todos los términos de la pregunta sino que se presta a ‘jugar’

---

<sup>337</sup> VM,II en “Hombre y lenguaje” p.151

con el otro en los términos propuestos. Se parece a un juego de *agôn* (competición) en el que ambas partes compiten por obtener una respuesta correcta (tener la razón) aunque no se trate de quien la tiene y quien no, se trata de saber quien sale ganador con el resultado. El que contesta gana por haber informado al otro y el que ha sido respondido gana porque siente que pudo hacer la pregunta correcta, y en este caso como en el juego, el asunto queda dirimido por reglas hechas para configurar la participación y permitir la comprensión mutua.

Siguiendo la propuesta de Gadamer sobre los modos de la palabra, en el caso de la palabra de la fábula, –la palabra poética– aquí también hay un juego, pero no del mismo tipo que el de la pregunta. No es como el de la indagación en el cual el sentimiento de *âgon* es el dominante, en la poesía lo es el de la *mimicry*, porque “El mito es lo que desarrolla su propia fuerza de verdad a través de lo que es relatado y no a través de un preguntar a una certeza que está fuera de la transmisión de la fábula.”<sup>338</sup> No hay significado externo a ella, la palabra se conjuga con su significado, quien entra en el juego de la poesía no necesita saber el significado último del poema, se deja *conmover*, por decirlo de alguna manera y no puede dejar de conformar un sentido; pero, en este acto único comparte con quien sea la misma sensación sin poder explicar cómo el mismo sentimiento se ha suscitado en ambos. Y tal como sucede en los juegos de la *mimicry* o simulacro en los cuales nos disfrazamos, transfiguramos y asumimos una identidad que no nos pertenece, así sólo podemos acceder a la palabra poética si convertimos la realidad en un espacio diferente en el cual las imágenes literarias tienen (como en el mito) un mayor poder descriptivo que aquellas de la razón y la experiencia mundana de verdad, pues éstas brindan una comprensión más rica y certera que la ofrecida por la ciencia y sus precisas descripciones. Pero, para acceder a ésta se ha debido hacer una primera concesión: transfigurarse. El ludus propio de los juegos de *mimicry* hace que el *hacer como-si* se convierta en el eje principal, ya que la poesía fabrica un mundo ficticio que abre un lugar en la realidad perfectamente necesario y justificable. El juego que se presenta a través del lenguaje es un juego en todas sus reglas y las experiencias que remiten a una verdad extraordinaria.

Con la palabra del perdón o de la reconciliación sucede otro tipo de experiencia, pero antes bien, piénsese en cada uno de estos modos de la palabra como variaciones de un mismo

---

<sup>338</sup> ET, en “La Cultura y la Palabra” p. 19-20

juego. “Este es el único perdón que hay, una palabra que ya no debe ser dicha porque abre ya el camino a otra, porque ya con el gesto de la palabra se sobrepone a la discordia y a la injusticia que nos ha desunido.”<sup>339</sup> El juego del lenguaje del perdón es del tipo *ilinx* (vértigo). Dejar una palabra dicha para que sea continuada sin saber cómo ni cuando, y saber que se ha de confiar plenamente el discurso a ese abandono momentáneo de la conciencia del tener razón; por ello dice Gadamer que la reconciliación, “Se trata de una de las experiencias más profundas que los hombres tienen, pues en la experiencia de la reconciliación se expone algo de la verdadera e íntima historicidad del hombre. Y con ello algo de su íntima posibilidad de crecimiento.”<sup>340</sup> Y como este abandono es parecido a un juego en el cual las reglas no vienen dadas según un esquema de competición o de azar, el vértigo es la búsqueda de una sensación impactante que rompe con la rutina y provoca una catarsis, experiencias ambas que le conceden nuevas cualidades a la realidad ya conocida.

Ahora quisiera complementar esta propuesta con otra que parece atender a la necesidad de ‘ubicar’ el fenómeno del lenguaje dentro de la realidad humana. No se trata solamente de resaltar su importancia para iniciar juegos que reconozcan la alteridad, es antes bien una descripción de cómo se conforman necesariamente ciertos *espacios de juego*, sin los cuales el lenguaje perdería todo su sentido, y con ello su potencia. El lenguaje es hablar, escribir, leer, oír; todos estos fenómenos aparecen entrecruzados y se puede decir que es casi artificioso el aislarlos pero, no todos los fenómenos del lenguaje pueden ser tratados de la misma manera, ya que hay que reconocer que entre ellos unos requieren mayor atención que otros debido a los diferentes *espacios de juego* que crean cada uno de ellos. Me interesa proponer una reflexión ahora sobre este aspecto: ¿a qué se llama *espacios de juego*? “Es sencillamente verdadero que el lenguaje, por su esencia y exactamente igual que la escritura, idealiza buscando constantes esenciales en un espacio de juego enraizado en lo contingente y lo variable”<sup>341</sup> Según lo dicho, se trataría de que cada fenómeno lingüístico construye un espacio en el que despliega con mayor o menor comodidad su función comunicativa.

Si esto es así, interesa entonces ver que el ‘juego de lenguaje’ es una noción que circunscribe al fenómeno de la expresión en una estructura lúdica que se hace de los

---

<sup>339</sup> op.cit. p. 20-21

<sup>340</sup> ibid. p.21

<sup>341</sup> AP, en “La voz y el Lenguaje” p. 50.

espacios a fin de poder limitarlos. La definición de todo juego pasa primero por la construcción de una ‘realidad’ de segundo orden que pretende construir un mundo ordenado según reglas considerando al azar como un elemento posible de ser dominado, cosa que se sabe del todo imposible pero que conforma una de las características principales del juego. Parece que en el caso del lenguaje, los hombres quisieran también dominar a la realidad a través del poder de representar un mundo adecuado perfectamente a las palabras, y he aquí cuando se suscitan los problemas de la interpretación: cuando aparecen amplios espacios de juego arbitrariamente variables, es decir cuando las expresiones conforman espacios muy variables y contingentes. Si el *espacio de juego* de lo contingente es restringido, es decir que puede dar cuenta de lo que es común a todos y de sus variaciones, entonces la interpretación es más fácil y el lenguaje juega, por decirlo así un juego cerrado. Pero si sus variaciones son infinitas, entonces será necesaria una mayor habilidad para jugar el juego propuesto, como en el caso de la poesía, la música, el arte, y en general todo aquello que conmueve al ser humano y que conforma sus vivencias. Dicho esto, se hace necesario explorar una perspectiva que vaya más allá de la percepción que el propio Gadamer tiene de ‘juegos de lenguaje’.

Cuando Gadamer cree reconocer una cierta similitud entre su idea de juego y la propuesta wittgensteiniana de *juegos de lenguaje*, es cierto que si bien en ambos hay un lugar muy importante para el contexto y para la participación, la relación que propone Gadamer es mucho más compleja que el reconocimiento de los aires de familia, o la necesidad de pensar al lenguaje como un proceso libre y sin fines parecido al juego, en “La Voz y el Lenguaje” un texto del año 1981, se muestran las problemáticas subyacentes.

Lo primero que se ha de tener en cuenta es que no se debe olvidar que cuando se dice ‘juego’ en este contexto, en realidad se está señalando al verbo alemán [*spielen*] que es jugar y también interpretar. La relación del lenguaje con el juego en Gadamer está atravesada por este hecho, por ello cuando se entra en un juego hay que respetar sus convenciones, es decir, aquellos acuerdos básicos que de alguna manera vehiculizan la participación de los jugadores. En el lenguaje estas convenciones son las que posibilitan la comprensión, pero no se trata de unas convenciones alcanzadas por un acuerdo expreso:

“Este convencionalismo es de tal naturaleza que la convención nunca puede ser concertada como convención: nunca es resultado de un convenio. Es una convención que, por así decir, se realiza como la esencia del entendimiento mutuo y a través del entendimiento mutuo. No sería posible hablar si no estuviésemos siempre concordando en el sentido apuntado y, sin embargo, cuando aprendemos a hablar no comenzamos

con una concordancia. Pero la esencial conexión interior entre lenguaje y convención sólo dice que el lenguaje es un acontecimiento comunicativo en que los hombres concuerdan”.<sup>342</sup>

Y este detalle al que apunta Gadamer le acerca al Wittgenstein que piensa en la imposibilidad de enseñar a jugar o de enseñar un juego, pues sólo se sabe qué es si se ha participado alguna vez. Sin embargo, la cuestión no queda reducida a un problema fenomenológico como el mismo Gadamer ha pensado, pues la estructura lúdica del lenguaje ofrece diversas situaciones en las cuales se conjugan distintas experiencias que dominan el acontecer comunicativo.

Por una parte está que en el lenguaje escrito, sea literatura o un informe técnico, todos los que entran en el juego tienen que ponerse en una situación de diálogo con el otro para poder comprender. La comunicación epistolar es un vivo ejemplo de ello, pues tratan de imitar a una conversación viva y quien la escribe y quien la lee, –lectores y escritores– ambos están previamente de acuerdo en el juego que están jugando y si acaso surgiera un malentendido éste requeriría inmediatamente de una autocorrección o de una conversación viva, que era a lo que en verdad se estaba ‘jugando’ con la escritura.

En el caso de la lectura se establece que leer es algo más que identificar una combinación de letras con sentido, subdivididas en unidades. Leer es en primer lugar comprender lo que se lee. Resulta interesante ver cómo cuando se lee se va construyendo un hilo que puede con los errores de escritura e incluso con la incomprensión de algún elemento. El lector juega con el escritor a seguir adonde éste le propone, porque: “Escribir no es, en este caso, simplemente poner algo por escrito, para uno mismo o para otro, sino verdadero escribir que <crea> algo para un lector con quien ya se cuenta o para otro a quien hay que seducir.”<sup>343</sup> El escritor tiene que compensar mediante su estilo todas las lagunas que quedan abiertas cuando el espacio de juego parece tan restringido (coloración emocional, gestos simbólicos, entonación, modulación); y para ello debe poder plantear unas reglas del juego muy claras y precisas, pero no deben ser explícitas porque harían incomprendible el hecho literario.

Ahora bien, tanto el juego de la escritura como el juego de la lectura, ambos presuponen otro juego que es el de la escucha. Con la lectura de la poesía aparece un buen ejemplo,

---

<sup>342</sup> idem, p. 52

<sup>343</sup> idem p.57

pues la poesía no acaba con la lectura del poema. Si digo: “quiero escribir los versos más tristes esta noche” y mi interlocutor me responde: “¿por qué no lo dejas para mañana?”, es obvio que no estaba recitando a Neruda, o por lo menos nuestro compañero no lo notó. La experiencia es frustrante y la función del lenguaje no ha sido comprendida en este caso porque el juego del lenguaje requiere también de la interpretación y sólo es juego en la medida en que hay participación y transformación.

Con esto último quiero llamar la atención sobre la originalidad de la propuesta de Gadamer, jugar se entiende como establecer y aceptar las condiciones de comprensión, y en el caso del lenguaje siempre es construir un mundo que sucede paralelamente a la realidad en el que esos *espacios de juego* son los que precisamente interaccionan con lo real y lo hacen comprensible. Quienes repitan la frase “hechos, no palabras” no están concientes de la petición deshumanizadora de la que se están haciendo eco. Hacerse pasar por un hombre de pocas palabras es autoenajenarse.<sup>344</sup> El lenguaje proporciona un lugar de encuentro entre los diferentes jugadores, brinda la oportunidad de reconocer a la alteridad, de jugar a un *yo* y un *tú* para construir un *nosotros*. Pero estas construcciones sólo son posibles si tenemos la capacidad de ficcionar, que es la misma que nos permite jugar.

Cuando un ser humano acepta entrar en un juego de lenguaje, aunque su modo sea el de la lectura silenciosa, está aceptando en ese momento un **nexo** invisible entre el mundo del texto y el mundo de la vida, y ese nexo es la ficción. Es a través de este mecanismo que los seres humanos pueden lidiar con la realidad. Estas conclusiones no están expresamente en el texto de Gadamer pero resulta casi imposible no llegar a ellas siguiendo sus razonamientos, pues a eso se refiere cuando hace mención al *espacio de juego*, un lugar en el cual dejar que el *como-si* establezca los nexos pertinentes.

En otro texto<sup>345</sup> se refiere exactamente a este punto cuando establece que el aprendizaje del habla no es un mero proceso de aprendizaje sino que “(...) se trata en realidad de un juego: juego de imitación e intercambio.”<sup>346</sup> El modo cómo se adquiere esta competencia lingüística –sugiere Gadamer– no puede ser resuelto de modo racional, el sentido aparece y no lo hace sobre el marco de lo que está sometido a normas, tampoco sobre la adecuación o no de las experiencias conformadoras. Se trata de un proceso que tiene que ver con la

---

<sup>344</sup> cfr. ET, en “El aislamiento como síntoma de autoenajenación”.

<sup>345</sup> v. VM II, en “Entre fenomenología y dialéctica. Intento de una autocrítica”

<sup>346</sup> op.cit. p. 13



imitación (mimesis), que es la manera ficcional en que adecuamos una fantasía a la realidad, bien porque imitamos aquello que creemos es de una manera y no de otra, o porque sabemos que no estamos frente a lo real en un sentido fuerte y nos conformamos con esa representación simbólica. Pero ese símbolo, antes de consagrarse como tal y sustituir a la realidad que denota, tiene que haber sido ‘inventado’ es decir, ficcionado.

Las consecuencias de esta ficcionalización necesaria del mundo quedan representadas por situaciones propias a la problemática de la comprensión que entraña una estructura lúdica común al lenguaje y el arte. Quiero hacer notar que esta lectura de Gadamer organiza los materiales de modo que puedan responder a una inquietud planteada por él mismo: ¿cómo se relacionan el juego del lenguaje y el juego del arte? Pero, la respuesta que yo he encontrado no apunta hacia el hecho poético –como representación de ambos juegos en un solo fenómeno–, mi respuesta muestra lo que de común hay en esos ‘juegos’, aquello que los hace objetos hermenéuticos. Para la hermenéutica filosófica, entonces, los juegos (de lenguaje, del arte) son posibles si concurren con alguna de estas ocho situaciones: tener competencia lingüística, propiciar la participación, asumir lo inacabado en la interpretación, respetar la distancia entre los participantes, invocar la tradición, guardar el sentido del acuerdo, considerar la preeminencia de la lectura y valorar la intencionalidad<sup>347</sup>.

1. La competencia lingüística sólo puede aparecer en un proceso libre de discernimiento propio sobre el sentido. No puede sustituirse la experiencia del juego por otra que no sea lúdica. Del juego sólo podemos tener noticias en la medida en que comprendemos lo que está en juego: sea como partícipes, como espectadores. El sentido es posible si hay esta especie de complicidad entre unos y otros. Todo lenguaje tiene que ver con un proceso de **participación** que es el que propicia esa “historia educativa del ser humano”. *Los procesos de ficcionalización no pueden aparecer si no están circunscritos a un cierto ámbito de participación. Ellos necesitan no sólo de un espacio común, también de un sentido previo que necesita ser compartido. Un juego es imposible si todo el universo de significación que le confiere sentido está velado, pues no hay ficción que se sostenga en un ámbito hermético.*
2. La comprensión sólo es posible en una situación dialogal, es decir, el juego del lenguaje se efectúa jugando, y para poder hacerlo es necesaria la **participación** y también la transformación (*mimicry*). Ambos procesos, típicos de las estructuras lúdicas, hacen que la dinámica del diálogo, esto es “pregunta y respuesta” sea mucho más compleja porque no se trata sólo de mover fichas de modo ordenado

---

<sup>347</sup> Al final de la descripción ajustada al texto de Gadamer, aparecen mis reflexiones en cursivas. He preferido hacerlo de este modo para mostrar la complementariedad entre las dos lecturas.

según turno, pues el juego requiere que los movimientos de los jugadores obedezcan a una lógica impuesta desde la estructura interna del juego mismo, que exige que los jugadores renuncien a su identidad y se dejen llevar por el juego: es lo que Gadamer refiere cuando acota que la “cosa suscita preguntas”. *En este caso la ficción hace de puente entre los participantes, pues ambos convienen en someterse a la lógica de la ficción. La cosa, que en este caso está ubicada en la estructura lúdica, es justamente el constructo [Gebilde] que conforma el sentido, por eso no basta una sencilla descripción de las condiciones dialógicas, pues hay algo que funge como generador de sentido y que es el elemento transformador y conformador.*

3. No se puede confundir lo correcto con lo definitivo en lo que respecta al juego, sea de lenguaje o del arte. Lo que se comprende en estos casos nunca está acabado, pues es propio del sentido su constante actividad, es decir, sólo se manifiesta si produce interrelaciones entre objeto y sujeto. Lo real, como experiencia mundana, no puede estar nunca acabado porque en ese caso deja de existir para nosotros. *La aparición de la ficción para el pensamiento es la garantía de la continuidad de la interpretación. Un juego nunca se acaba, se terminan las partidas, pero el azar y las infinitas combinaciones y posibilidades que brinda su estructura, le hacen infinito: el jugador de ajedrez más experimentado del mundo no puede decir que ya ha agotado las posibilidades del juego y que no juega más, es probable que se cansé de jugar por una limitación propia, porque es cierto que el pensamiento necesita de lugares de descanso, pero no sucede debido al juego. La posibilidad de hacerse con todas las situaciones posibles que genera un juego sólo revelaría la imposibilidad del pensamiento. La comprensión definitiva de un juego de lenguaje o de arte, termina con el juego y acaba con todo esfuerzo hermenéutico.*<sup>348</sup>
4. En toda comprensión tiene que haber una distancia. No sólo se trata de la distancia necesaria a toda conciencia reflexiva (que puede hacer abstracción de lo que piensa), sino que es la distancia entre los dos que se comprometen en el diálogo. Se trata de una distancia temporal que permite dibujar las diferencias entre los dos personajes, el poder ver al otro diferenciado. Gadamer confiesa que esta perspectiva ya le venía dada desde la crisis del idealismo subjetivo, pero en verdad aquello que le motivó fue la recuperación de una lingüisticidad que hiciera aparecer a la alteridad. *En el ámbito de la lúdica se trata de la distancia que necesita la conciencia de falsedad para hacer uso de la ficción. Cuando se trata de hacer como-sí, es decir de fingir, se entra en el juego de la ficción, y para no romperlo se provoca una distancia con la realidad según lo determina el espacio y el tiempo del juego. La ficcionalización de lo real ocurre con el fin de establecer un mundo de igualdad de reglas y condiciones en el cual se abre un ámbito de libertad que permite la interacción con el otro.*

---

<sup>348</sup> ¿Cabe recurrir de nuevo al caso de Ireneo Funes? En “Funes el memorioso” (Jorge Luis Borges, en *Artificios* op.cit. pp-485-490) , se plantea que la imposibilidad de pensar de Funes no se debe sólo a su intento de llenar de palabras y situaciones diferenciadas la realidad que percibe, (intento que por supuesto es infinito) sino que ese intento rompe con el juego del lenguaje, que es el del sentido: jugar con los sentidos de las palabras y las situaciones, equivocarse y ser impreciso. Si se aspira a resultados definitivos, como parece ser el caso de Ireneo, la interpretación muestra su total infinitud y genera el vacío, pues ya no se puede yuxtaponer un sentido sobre otro, y no se puede conformar el mundo a las ficciones que ni verdaderas ni falsas, sirven como un descanso para el pensamiento desde el cual se recupera su productividad.

5. La recuperación de un lenguaje metafísico no implica la involución del pensamiento, esta es la respuesta que ofrece Gadamer a sus críticos, pero a la vez ella refleja un peligro de *rarefacción* que ocurre en la filosofía cuando aparecen nuevas ofertas lingüísticas. En lo referente al problema de los juegos del lenguaje y cómo ellos configuran un espacio hermenéutico, la recurrencia a los términos de la tradición –por ejemplo– tiene que ver con una actualización de la historia que refleja la virtud dialogal de su propuesta. *Aunque parezca que trato de llevar el texto hacia el tema propuesto, considero sin embargo, que la estructura lúdica necesita de su tradición, para encontrar su sentido. Un juego no puede ser jugado si sus participantes no identifican su cercanía a una tradición de sentido reconocida en sus formas de mimicry, agón, alea o illinx. Ese sentido no paraliza el desarrollo del juego como actividad humana sino que lo enriquece, por eso es que cualquier crítica hacia esa recuperación gadameriana de la tradición sólo transparenta un desconocimiento muy profundo de lo que es el fin de la hermenéutica filosófica y cómo ella discurre en el entramado de la estructura lúdica que supone al como-sí de la ficción como centro de gravedad.*
  
6. La hermenéutica filosófica pretende eliminar el falso modelo de la comprensión basado en el acuerdo. Las razones expuestas por Gadamer están relacionadas con el problema de la identidad y de la diferencia. El comprender y con ello generar un acuerdo con el otro no supone identificarse con la opinión o los presupuestos del otro. Pese a que en la hermenéutica filosófica la recuperación de la alteridad es vital para poder participar de una experiencia común sobre la que se centra la comprensión, este otro tiene que aparecer diferenciado, es otro con quien jugar. Juego de lenguaje y juego del arte no se han podido conjugar sino en el espacio de la literatura que es el que Gadamer considera idóneo, a mi parecer la verdadera discusión queda aquí diluida. *La estructura lúdica de la comprensión sería el vínculo que posibilita atender a la experiencia hermenéutica del lenguaje y del arte en tanto indiferenciadas (en el caso de la literatura) como diferenciadas en el caso de la obra de arte y del hecho lingüístico.*
  
7. La preeminencia de la lectura como hecho lingüístico frente a la palabra viva, recupera la estructura dialógica que está implícita en toda comprensión, y es por ello que no se circunscribe el juego del lenguaje sólo al habla, sino que como bien se había acotado antes, comprende la escucha y la lectura. Sin embargo, parece preferir a la lectura como un tipo de actividad común al arte y al lenguaje, ¿por qué? Por que la lectura es una forma de encuentro y a diferencia de la reproducción que trabaja con los elementos sugeridos por la obra misma, la lectura interpreta desde un espacio diferente de ella pero a la vez generado por ella. *En el esquema lúdico la reproducción no tiene cabida, una jugada es irrepetible si bien puede ser leída de diversas maneras. El juego genera diferentes situaciones a las cuales el jugador da respuesta en la medida en que está entrenado en esa habilidad y comprende el juego. Las divergencias en torno al significado de una jugada suelen ocurrir porque se interpreta –se lee– un mismo hecho de modos diferentes.*
  
8. Tanto en el juego del lenguaje como en el juego del arte, que aparecen diferenciados en el principio de este texto y a los que se trata de dar una respuesta

que justifique su vecindad, la intención es un escollo que hay que saber superar. Está la intención del autor que muchas veces es supuesta gracias a la contextualización, pero en el caso del hablante no basta la contextualización, es necesaria la aclaratoria y para ello el diálogo. De nuevo la participación se requiere para completar el juego del lenguaje iniciado que se las ve con la intencionalidad, por ello “comprender es ya interpretar”, porque en el juego de lenguaje iniciado con el diálogo o con la lectura, para que lo que allí acontece tenga sentido, es necesario poder interpretarlo, es decir, entrar en el juego del texto. *Cualquier exposición a una situación de sinsentido acaba inmediatamente con un rechazo por nuestra parte al reconocerla incomprensible. Un juego no prosigue si no entendemos las reglas, pues sin ellas no podremos participar en él. La imposibilidad de entrar en un espacio lúdico común con los demás participantes nos excluye del juego. Comprender las reglas, el espacio, la intención del juego es ya entrar en él aunque sea como espectador. Cuando se habla de juego, estoy también refiriéndome a una forma lúdica como la ficción, pues comprenderla es asumir el como-si y con él todo el mundo que genera y al que hace referencia.*

Para algunos quizá pueda parecer simplista este esquema de ocho situaciones que hacen del juego un hecho hermenéutico, y aunque evidentemente los análisis que presenta este trabajo no acaban aquí, la razón es –como dije antes– que con éste pretendo responder a las inquietudes que no están respondidas en el texto y que sin embargo suscitan cierta inquietud cuando se requiere reflexionar sobre este aspecto de su pensamiento: ¿por qué el juego es el modelo?

Quiero reparar todavía en otra cuestión que aparece en otro texto sobre el lenguaje escrito en el mismo año.<sup>349</sup> En este cabe destacar la recurrencia al problema de la *synteké* que “sólo designa la estructura fundamental de la comprensión lingüística y del entendimiento mutuo mediante el lenguaje, a saber: el ponerse de acuerdo.”<sup>350</sup> Este ‘ponerse de acuerdo’ tiene cierta analogía con el razonamiento inductivo. Para lograrlo, los fenómenos se van apareciendo en su total individualidad y tienen que ser agrupados en sus semejanzas, así mismo ocurre con el lenguaje. Los fenómenos singulares se van apareciendo pero se agrupan según sus semejanzas, esas semejanzas adquieren pronto un nombre. Ahora bien, el problema que expone Gadamer aquí, es realmente interesante, pues no basta con suponer el acuerdo como una especie de ordenación del caos, porque este tipo de ‘acuerdo’ – advierte– “autolimita la capacidad del juego” y sólo aquellos que no han renunciado a esa capacidad pueden ‘jugar’ con el lenguaje, como los niños o los poetas.

---

<sup>349</sup> AP, en “Los límites del lenguaje”, p. 131-149.

<sup>350</sup> op.cit. p.137

Si bien es cierto que el lenguaje se forma en la convivencia, y que la experiencia lingüística que habitamos es el único medio existente para comprender, también hay que tener en cuenta que esa experiencia es transformable con mucha facilidad, por eso es posible el juego del lenguaje y también el hecho de que los seres humanos se modelen dentro de las diversas experiencias lingüísticas que les suceden. La pregunta que Gadamer no contesta sería: ¿qué hace que en los juegos de lenguaje sea posible la conformación [*Gebilde*]? Es decir que se olvide el proceso que ha traído hasta aquí un significado, que lo destierre y que aparezca con la rareza de una inmediatez que parece burlar la historia. Es evidentemente algo que lo permite en la estructura del juego: la ficción que no sólo transforma, sino que modela, o inventa a la realidad con la libertad que le confiere el *como-sí*.

Pero el juego no es un recurso fortuito sino que está pensado sobre la convención como parte indispensable del entendimiento, tal como había notado arriba. El juego posibilita otro movimiento indispensable para la experiencia lingüística que es el movimiento de la pregunta y la respuesta el cual se da porque ‘a jugar se aprende jugando’. El juego, como bien habían puntualizado casi todos los teóricos utilizados al principio de esta parte (Bally, Huizinga, Caillois) sirve al niño para relacionarse con el mundo exterior, como *probatina*. Por eso apunta Gadamer lo siguiente:

“Obviamente, el adulto está en posesión de una, en cierto sentido, plena capacidad lingüística y el niño no la tiene aún. Pero, por otra parte, un verdadero comunicarse sólo es posible cuando se trate de un auténtico juego de pregunta y respuesta, de respuesta y pregunta. Esto es lo que se anuncia ya aquí, en un estadio previo a las palabras que finalmente conduce a una construcción en común del entendimiento mutuo y a la <comprensión> del mundo. El acontecimiento que franquea el foso que separa la forma de comunicación aún no articulada semánticamente y la comunicación por medio de palabras es el juego. Parece ser una suerte de *diálogo prelingüístico*”.<sup>351</sup>

Se sigue entonces que el juego –como modelo para la comprensión– propicia la incorporación del ser humano en el mundo del lenguaje, y propicia la experiencia lingüística, y esa incorporación no sólo es posible porque sepa conformarse en su participación [*synteke*] sino porque jugar implica siempre participar, reconocer al otro, y en palabras eso sólo es posible a través del diálogo. El reconocimiento del otro no hace prioritaria su presencia pero si proporciona una dimensión de desdoblamiento de la conciencia en la cual también se hace posible el diálogo interior, es decir, uno mismo

---

<sup>351</sup> idem, p.141-142

hablando con uno mismo. El juego del lenguaje necesita originarse en una convención, llegar a acuerdos y propiciar la participación y sin embargo, permanecer como un fin en sí mismo. Esta última condición es la que recupera Gadamer cuando llega a esta conclusión genial: “Desde un punto de vista hermenéutico, diría que no hay ninguna conversación que concluya hasta que haya conducido a un acuerdo real. Acaso hay que añadir que, por ello, no hay, en el fondo, ninguna conversación que concluya realmente, pues un acuerdo real, un acuerdo total entre dos hombres contradice la esencia de la individualidad.”<sup>352</sup>

Porque de lo que se trata con la recuperación de la estructura lúdica es de poner en entredicho las interpretaciones acabadas –que son antihermenéuticas–, las verdades unívocas y la incompetencia comprensiva que se origina de todo método riguroso. La aparición del ámbito de la ficcional, la defensa de su necesidad para el conocimiento está en la vía de la tradición nietzscheana que propicia la incorporación de la no-verdad en la vida humana, y aunque necesitemos a la verdad para pensar no nos es imprescindible para comprender.

- *Juego e Historia*

Si acaso la idea de historia de Gadamer forma parte de su hermenéutica filosófica, ello sólo se puede mostrar en el caso de que su estructura también responda a una idea de la lúdica en la cual se privilegie el uso del *como-si* que facilite la participación, la imitación, la transformación, la creación de reglas y el respeto de la alteridad. Estas circunstancias propician, evidentemente, la transmisión de los contenidos y la permanencia de según qué versiones que conforman nuestra percepción de la realidad y la pertenencia a una cultura. En su *Hermeneutics*, Richard Palmer se hace la siguiente pregunta: “¿Cómo es posible la comprensión, no sólo para las humanidades sino para el resto de la experiencia mundana del hombre? Esta pregunta está presupuesta en las disciplinas de interpretación histórica y va más allá de ellas.”<sup>353</sup> Y esa sospecha sólo me sirve para confirmar mi tesis: la comprensión en lo que respecta a las disciplinas históricas es la preocupación principal porque se trata de transmitir al presente los hechos de un pasado y adecuarlos no sólo en la

---

<sup>352</sup> idem, p.145

<sup>353</sup> Palmer, R., *Hermeneutics*. Evaston: Northwestern University Press, 1969. p.164. “How understanding is possible, not only in the humanities but in the whole of man’s experience of the world? This is a question which is presupposed in the disciplines of historical interpretation but which goes far beyond them.” (Traducción propia).

manera en que fueron recogidos sino en la manera en que su relato es hoy aceptado por nosotros. Quisiera seguir el texto de Palmer para puntualizar algunos aspectos respecto del juego y así poder hacer la traslación al asunto que me ocupa, el juego de la historia.

En primer lugar se trata de dejar claro que la intención de Gadamer en su utilización del concepto de juego, es disociarlo como actividad del sujeto, es decir que el juego es ‘serio’ en el sentido en que, como he mostrado antes, obedece a una lógica interna que lo hace ser una actividad no subjetiva sino ‘objetiva’: “El juego tiene su propia dinámica y fines independientemente de la conciencia de quienes lo juegan. No es un objeto contra un sujeto; es un movimiento autodefinido del ser en el cual entramos.”<sup>354</sup> Es por eso que el juego es el centro [modelo] de la propuesta de Gadamer. Pero el juego se realiza a través de nosotros y no es sólo una actividad placentera como podría ser vista desde la subjetividad, y así lo indica Palmer:

“Pero cuando preguntamos por lo que es el juego en sí mismo, y cómo éste llega a suceder, cuando tomamos al juego y no a la subjetividad humana como punto de partida, entonces aparece otro aspecto. Un juego, sólo es un juego si sucede, así cuando está siendo jugado él es el amo. La fascinación por el juego nos hechiza y nos sumerge en él; es verdaderamente el amo sobre el jugador. El juego tiene su propio y especial espíritu. El jugador elige a qué juego se presta, pero una vez que elige entra en un mundo cerrado en el cual el juego tiene lugar a través de los jugadores. En este sentido el juego tiene su propio momento y sigue adelante; quiere ser jugado.”<sup>355</sup>

El juego, quiere y tiene su propio mundo, es cerrado en tanto que no permite ninguna intromisión y requiere unas condiciones especiales para realizarse, tener esto en cuenta permitirá pensar a la historia como un juego, pero planteará muchas incógnitas. Pues, si la historia está estructurada sobre el *como-sí*, ¿acaso lo que nos cuenta no es cierto? O mejor, ¿sobre qué tipos de verdades está construida la historia? Esta pregunta no es original de Gadamer, quizá es heredada del Nietzsche de la *Segunda Intempestiva* y de la tradición hermenéutica e histórica en la que se encuentra esta reflexión:

“(…) toda verificación histórica saca continuamente a la luz tanta falsedad, grosería, inhumanidad, tanta violencia y carencia de sentido que, necesariamente, ha de disiparse ese clima de ilusión lleno de piedad por el pasado que es indispensable para poder y

---

<sup>354</sup> op.cit p. 172 “The game has its own dynamics and goals independent of the consciousness of those playing. It is not an object over against a subject; it is a selfdefining movement of being into which we enter.” (Traducción propia).

<sup>355</sup> Ibid. “But when we ask what the game itself is, and how it comes to pass, when we take the game and not human subjectivity as our starting point, then it takes on a different aspect. A game is only a game as it comes to pass, yet while it is being played it is master. The fascination of the game casts a spell over us and draws us into it; it is truly the master over the player. The game has its own special spirit. The player chooses which game he will give himself to, but once he chooses he enters a closed world in which the game comes to take place in and through the players. In a sense the game has its own momentum and pushes itself forward; it wills to be played out.” (Traducción propia).

querer vivir. Por el contrario, sólo en el amor, sólo envuelto en la *ilusión* del amor y en razón de una creencia incondicional en lo perfecto y lo justo, logra crear el hombre. A cualquiera que se le obligue a renunciar a este amor incondicional se le cortan las raíces de su fuerza: se secará, es decir, se volverá insincero. *Con respecto a tales efectos, la historia se contrapone al arte y sólo si la historia soporta transformarse en obra de arte, es decir, transformarse en una creación artística, podrá quizás mantener o incluso despertar tales instintos*”.<sup>356</sup>

Nietzsche advierte sobre la efectividad de la historia, y la manera en que ella se integra a la vida humana por una parte y por otra a la manera en que ella puede recuperar un diálogo con ésta: sólo a través de la ilusión. Arte e historia han sido contrapuestos porque uno crea y la otra destruye, pero preguntarse por la posibilidad de hacer una historia diferente es posible si la historia se transforma en obra de arte, es decir, accede a formar parte de la dinámica de la vida. Y esta dinámica de la vida está representada, según Gadamer, por el diálogo que permite nombrar y comprender al mundo y a la vez reconocer con el otro aquello de lo que estamos hablando. Sobre el marco propuesto en este trabajo no considero que el problema que se le presenta a la comprensión cuando trata con un tipo ‘diferente’ de experiencias de verdad se resuelva con una reducción de ésta a los ámbitos de la lingüisticidad del mundo [*das Sprachlichkeit der Welt*] como se ha hecho a menudo; pues ello implica que la hermenéutica de Gadamer quedaría restringida a la función referida a la palabra sea que ésta enuncie, interprete o traduzca<sup>357</sup> y de ese modo el diálogo no sería tratado como lo más importante de su planteamiento.

Y es que el diálogo, como ya lo he mostrado, depende de una estructura lúdica, la misma que hace de la historia un diálogo constante del hombre con su pasado. La historia se convierte en arte si se presta a ese juego: el de la narración pero también el de la interpretación. Lo que introduce Nietzsche en la *Segunda Intempestiva* no es meramente una preocupación por el estatus epistémico de la historia sino que dentro de la propia historia de la hermenéutica (y en la de la historiografía) Nietzsche propone la noción de ‘perspectiva’, y la de ‘horizonte’; si bien Gadamer no recupera la visión perspectivista, si en cambio utiliza la de horizonte.<sup>358</sup> El horizonte no sólo está referido a la posibilidad de ampliar la mirada sobre el pasado teniendo en cuenta la historia personal e íntima y la historia impersonal inalcanzable, el horizonte que se fusiona es la capacidad que tiene el ser humano de ‘dialogar’ con su pasado, que en mis términos sería de poder jugar con la

---

<sup>356</sup> Nietzsche, F., *Sobre la utilidad y el perjuicio de la historia para la vida (II Intempestiva)*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1999 p.96-7. Las cursivas son mías.

<sup>357</sup> v. Palmer R., op cit.p. 12 y ss.

<sup>358</sup> v. Mueller-Vollmer, Kurt, op. cit. p.270 y ss.



historia y con su historia. El juego con la historia se hace a través del lenguaje que narra lo acontecido y que es una voz lejana que viene a decir lo que está pendiente, lo que quiere ser reflexionado. La situación en el presente inmediato que somos sólo tiene su sentido si se tiene una conciencia de la vigencia de la historia (*Wirkungsgeschichte Bewusstsein*), y si acaso se está atento para comprender que su resultado es la *Wirkungsgeschichte*, o sea la vigencia de la historia.<sup>359</sup> Ahora profundicemos en estos términos, quizá los más divulgados de la propuesta gadameriana, por la facilidad con que se los ha asimilado con los temas propios de la filosofía de la historia.

Hablar de la historia en Gadamer implica analizar la noción de ‘círculo de la comprensión’:

“La regla hermenéutica de que el todo ha de entenderse desde lo individual, y lo individual desde el todo, procede de la retórica antigua y ha pasado, a través de la hermenéutica moderna, del arte de hablar al arte de comprender. En ambos casos nos encontramos con una relación circular. La anticipación del sentido, que involucra el todo, se hace comprensión explícita cuando las partes que se definen desde el todo definen a su vez a ese todo.”<sup>360</sup>

Esta noción sirve para entrar en la discusión sobre la pertinencia de utilizar el modelo del juego para comprender el papel de la historia y que Gadamer continua desarrollando siguiendo las indicaciones que tanto la tradición hermenéutica como la histórica han apuntado (Schleiermacher, Dilthey, Heidegger). Tanto en *Verdad y Método* como en otro texto del año 1959 (“Sobre el círculo de la comprensión”), Gadamer expone detenidamente el lugar que este problema ocupa en su planteamiento. Particularmente, considero interesante descubrir en ambos textos la manera en que la historia se presenta como un juego.

En primer lugar hay que fijar la atención en lo que él llama la ‘anticipación del sentido’. Se trata de una expectativa que viene dada por el contexto, como cuando hablamos sea en la propia lengua o estamos aprendiendo una lenguaje extranjero. Si estamos en un aula y llega el profesor de inglés y dice: “Good morning”, inmediatamente deducimos que nos está saludando de manera correcta como cabe esperar de un profesor cuando entra en su clase. Es cierto que no sabemos responderle porque no conocemos la lengua, pero si nos indican con un gesto que hemos de decir lo mismo, lo haremos casi sin pensar y sin

---

<sup>359</sup> Ya en la primera parte de este trabajo he utilizado la expresión “historia vigente” a cambio de la tradicional *historia efectual*. Asimismo el término *conciencia de la historia vigente* sustituye al usual: *conciencia de la historia efectual*. Ambos términos tradicionalmente aceptados desvirtúan el sentido que ellos tienen en alemán y de allí la necesidad de usar la expresión alemana en compañía para puntuar su significado. En español los términos ‘vigente’ y ‘efectiva’ tienen que ver con validez.

<sup>360</sup> VM II, “Sobre el círculo de la comprensión”. p. 63

necesidad de traducir. Así en la vida cotidiana, el juego del lenguaje debe jugarse entre los que lo 'juegan' y por ello no necesita ser explicado sino jugado en vista de la comprensión.

De manera análoga sucede con la historia pero es necesaria una explicación un poco más elaborada, pues no es un problema del que se tenga excesiva cuenta. Dice Gadamer: "El círculo no es pues, de naturaleza formal; no es subjetivo ni objetivo, sino que describe la comprensión como la interpenetración del movimiento de la tradición y del movimiento del intérprete."<sup>361</sup> Es decir que entrar en el juego de la historia tiene que ver con un doble movimiento: tradición e intérprete se ponen en juego, como si se trata de una partida que comienza, pero ¿qué tipo de partida es esta? Una que se comienza a jugar cuando se trata de alcanzar la conciencia de la vigencia histórica (*Wirkungsgeschichte Bewusstsein*), que es una conciencia hermenéutica que incluye una conciencia histórica.

En primer lugar, como ya lo he apuntado, tiene que aparecer esa anticipación de sentido hace posible a toda comprensión, pero esa anticipación obedece a un proyecto: "El que intenta comprender un texto hace siempre un proyecto. Anticipa un sentido del conjunto una vez que aparece un primer sentido del texto."<sup>362</sup> Ese proyecto es la forma en que el tiempo entra en juego para la comprensión. Porque la comprensión crea una manera especial de 'duración'. El tiempo del juego, por ejemplo, no tiene ninguna relación con el del cronos –el que cotidianamente se mide en minutos o años. El tiempo del juego sustituye al tiempo real, hace su recorte en éste y paraliza las demás acciones, suspende lo histórico y da paso a la historia. La duración de un juego está determinada por un recorte reglado que se hace en el tiempo común, pero no considera ninguna historia previa que pueda incidir en la partida: nada añade historia al juego que no sea la que se comienza a escribir en el momento en que se comienza la partida. Pero, si bien por un lado está la inmediatez necesaria para el despliegue del sentido del juego, por otra parte está el respeto a la norma que viene de una tradición, es decir, de una historia previa (la del propio juego). En medio de esta doble temporalidad (por ejemplo, los 90 minutos de un juego de fútbol, o la obtención de los puntos necesarios que señalan al ganador y el final de la partida, frente a la regla que interrumpe el tiempo del juego o la norma que otorga alguna ventaja) hace que el jugador se entregue al juego con una especie de presunción o prejuicio que pone en evidencia la aventura de la comprensión que está a la base de toda actividad lúdica.

---

<sup>361</sup> VM, I p.363

<sup>362</sup> VM,II p.65

La historia necesita de este movimiento que se da en el seno del círculo de la comprensión y que debe completarse con ese ‘anticipo del sentido’.<sup>363</sup> La palabra anticipar también hace referencia a un movimiento temporal, se hace presente algo que no es actual, pues “sólo es comprensible lo que constituye realmente una unidad de sentido acabada”.<sup>364</sup> Esa unidad de sentido es una especie de salto temporal desde el pasado (la tradición) hacia el futuro (la comprensión). La estructura lúdica permite este ‘juego temporal’. En el uso de la ficción, se nos permite trazar relaciones con lo inexistente como si fuera algo real: “hagamos *como-si* yo soy el indio y tú el vaquero” –propone el niño–, “el actor hace como si Hamlet estuviera allí presente” –dice el espectador–, pero lo mágico de todo esto es que ese anticipo del sentido olvida inmediatamente la fórmula del *como-si* y entra en el *make believe* (*hacer-como-si* se cree, fingir); y justamente ese uso de la ficción es lo que conforma lo lúdico.

Seguiré por esta vía para presentar el análisis que hace Gadamer del círculo hermenéutico. Lo primero que hay que aceptar es esa relación entre las partes y el todo, es decir que no puede darse la comprensión sino hay un movimiento constante. Ahora bien, el problema del círculo no es sencillo y su resolución depende de puntualizar en qué se diferencia de las propuestas anteriores a Gadamer según éste mismo las refiere. Schleiermacher hizo una distinción entre lo objetivo y lo subjetivo en el círculo, ya que todo texto pertenece a una cadena que empieza en la palabra, siguiendo a la frase, al conjunto de la obra y por último llega al género literario. Lo que se entiende como subjetivo está en el mundo del autor desde su vida anímica hasta su momento histórico, pero, en este caso la comprensión depende de la importancia que se le da a lo objetivo. Con relación a esta posición Dilthey acuña el término *estructura*, y recomienda centrarse en un *punto medio*, lo cual implica que la comprensión de un texto requiere considerar a éste como el centro mismo de la interpretación y traslada esta propuesta al mundo histórico. Con Heidegger se da, –según Gadamer– un paso definitivo que saca al círculo de la categoría de ‘vicioso’. Tal riesgo viene dado por la estructura circular de la comprensión, pero ello queda resuelto con la idea de que esa circularidad es la que permite que las experiencias previas, las previsiones

---

<sup>363</sup> En la traducción castellana de *Verdad y Método I* (A. Agud y R. de Agapito), aparece como ‘anticipación de la perfección’, en la traducción de M. Olasagasti habla de ‘anticipo de la compleción’; yo mantendré una forma más sencilla: anticipo del sentido, pues todo sentido sugiere completud en su comprensión.

<sup>364</sup> VM II, art.cit. p. 67

y las anticipaciones no sean sustituidas por ocurrencias u opiniones y así poder tener acceso a la ‘cosa misma’.

Gadamer continua por esta vía pero propone un ligero giro que es el ya mencionado *anticipo del sentido*. Aquello que puede pensarse con un sentido acabado es lo único susceptible de ser comprendido. Establecer este presupuesto es importante porque toca el tema del valor del prejuicio y de la precomprensión para el logro de una comprensión completa: “No se presupone sólo una unidad de sentido inmanente que orienta al lector, sino que la comprensión de éste es guiada constantemente por expectativas trascendentes que derivan de la relación con la verdad del contenido.”<sup>365</sup> Las consecuencias inmediatas de esta propuesta están relacionadas con una experiencia de verdad que no pertenece ni al ámbito del lenguaje ni al del arte: es una experiencia de verdad histórica. Porque el prejuicio del sentido acabado presupone una verdad completa y en ello radica “el sentido de la pertenencia, esto es, el momento de la tradición en el comportamiento histórico-hermenéutico, en virtud de una comunidad de unos prejuicios fundamentales y subyacentes.”<sup>366</sup> Esa presuposición necesaria para toda comprensión es lo que justifica la defensa gadameriana de la tradición, por la que ha sido acusado injustamente de ‘conservador’.<sup>367</sup>

Pero, ¿qué significa la tradición a la luz de la propuesta de este trabajo? Esta pregunta es obvia en la medida en que el *anticipo del sentido* pueda ser tomado como un presupuesto ficcional de la historia, dice Gadamer: “El puesto entre extrañeza y familiaridad, que ocupa para nosotros la tradición, es, pues, el <inter> entre la objetividad distante contemplada en la historia y la pertenencia a una tradición. En ese *inter* está el verdadero lugar de la hermenéutica.”<sup>368</sup> Según la función que ocupa para la comprensión y sosteniendo mi tesis de mostrar una estructura lúdica de la comprensión, ese *inter* que representa la tradición refiere directamente a la participación, que es la condición necesaria para entrar en todo juego. El que participa siempre se encuentra en medio de dos mundos, aquel que conoce –y del que viene– y el que está a punto de descubrir: la tensión entre estas realidades es lo que hace posible al juego y también a la comprensión, pero para Gadamer no es suficiente establecer esto, pues da un paso más allá al afirmar que en el centro de la hermenéutica

---

<sup>365</sup> loc. cit.

<sup>366</sup> ibid. p.68

<sup>367</sup> v. el debate con J.Habermas, en el capítulo 2 de la Primera Parte de este trabajo.

<sup>368</sup> loc.cit.

queda lo postergado, es decir “la distancia temporal y su significado para la comprensión”. En este punto comienza concretamente la preocupación por el tiempo para Gadamer y con ella su propuesta para una filosofía de la historia.

Si entrar en el juego de la historia es habérselas directamente con el problema del tiempo, cabe preguntarse si en todo juego, o en todo ámbito que comporte su estructura sucede lo mismo. Ya en *La Actualización de lo Bello* hay una puntualización sobre ello que coincide con la hecha más arriba: hay dos clases de tiempo, el tiempo vacío y el tiempo lleno o propio. El primero es el que empleamos, aquel que vamos llenando con actividades o naderías, es el tiempo del reloj. El otro tiempo corresponde a períodos que se viven estando inmersos en él (comprendiendo y viviendo lo que pasa), que no es cronometrable como por ejemplo la juventud o una celebración: es el tiempo de la fiesta que “paraliza el carácter calculador con el que normalmente dispone uno de su tiempo”.<sup>369</sup> El juego de la historia propone una experiencia lúdica del tiempo en la cual el tiempo se ha vuelto festivo lo cual conecta con el sentido inmediato de lo que allí acontece. Si la experiencia de la verdad de la historia no puede deshacerse de las cronologías, ¿de qué manera se puede hacer el esfuerzo hermenéutico de la comprensión? ¿es posible saltarse las distancias históricas, proyectar teniendo en cuenta mi tradición pero también la confianza en que lo que se me está diciendo corresponde a una verdad (anticipación del sentido)? Y llama la atención que en la superación de esta distancia temporal, que pone en entredicho el centro de toda verdad histórica, se dé una especie de ir y venir, de vaivén entre el presente, el pasado y el futuro, que es el movimiento propio del jugar. Pero esto no debe ser entendido como una negación de la distancia sino como una necesidad de que ésta exista, pues la distancia está allí como “posibilidad positiva y productiva de la comprensión”<sup>370</sup>; ello explica porqué la comprensión es un proceso interminable, y porqué el juego en sí mismo lo es, porque ambos casos no se agotan en su realización y son por ello inacabados. La distancia temporal hace posible la participación porque señala el tiempo de la fiesta, no hay ‘obligaciones’ excepto las que derivan de las ganas de participar. Los jugadores organizan su *tiempo vacío* y lo llenan con la actividad lúdica, pero ya puestos a jugar se experimenta el tiempo lúdico que es un *tiempo propio*, y como bien dije al principio esto no tiene que ver con la visión que lo concibe como un tiempo de descanso necesario al trabajo. La

---

<sup>369</sup> AB, p.105

<sup>370</sup> VM II, art.cit.p. 68

temporalidad lúdica, como bien señala Gadamer tiene que ver con la celebración y celebrar es compartir con el otro.

Compartir o participar no es sólo entrar como jugador en un juego, porque en el caso del juego de la historia se trata de poder proyectar, anticipar y salvar distancias. Participar implica como en los casos del arte y del lenguaje, dialogar. En ambos casos es fácil comprender el significado del diálogo: la obra de arte me invita a establecer un nexo que posibilite una experiencia estética; el lenguaje es por definición un diálogo en el que las palabras han de encontrar sus resonancias para acceder a un sentido, pero en el caso de la historia ¿acaso el diálogo con el pasado es una analogía pertinente que refiere a la conciencia histórica de manera directa? Evidentemente no. La conciencia histórica o como prefiere llamarla Gadamer, la conciencia de la vigencia de la historia (*Wirkungsgeschichte Bewusstsein*) considera a la distancia temporal como aquella que “(...)puede resolver a menudo la verdadera tarea crítica de la hermenéutica de distinguir entre los prejuicios verdaderos y los falsos. Por eso la conciencia formada hermenéuticamente incluirá una conciencia histórica.”<sup>371</sup> Esa distancia es la que da lugar al reconocimiento de la alteridad que es necesario para que el otro del diálogo exista. En el diálogo histórico que se expresa en esa conciencia de la vigencia de la historia, el otro que existe en el pasado o que construye su presente a nuestro lado tiene que poder ser contrastado con nuestros prejuicios, así como con sus respuestas genera un diálogo activo e inacabado. Los elementos siempre nuevos que la comprensión va haciendo son producto de este diálogo. Todo juego exige la participación y como el juego de la historia no escapa de este estamento tampoco renuncia a su trato con lo ficcional ni rehuye de su propia temporalidad lúdica.

En un texto de 1965 “La continuidad de la historia y el instante de la existencia”, se plantea la pregunta por aquello que caracteriza a un hecho histórico. Tal como dije arriba, Gadamer no se ocupa del ‘juego de la historia’ si bien la noción está presente para poder interactuar con el arte y el lenguaje; pero este juego se manifiesta en el tipo de verdad que se alcanza a través de la historia: “La verdad de la conciencia histórica puede alcanzar su perfección cuando percibe el devenir en el pasar y el pasar en el devenir y cuando extrae del fluir incesante de los cambios la continuidad de una estructura histórica.”<sup>372</sup> Y tal

---

<sup>371</sup> op.cit. p.69

<sup>372</sup> VM II, en “La continuidad de la historia y el instante de la existencia” p.135-136

como se puede apreciar se trata de una especie de juego en el cual la conciencia obvia datos que son inmediatos, como el pasar del tiempo, en pos de una situación ficcional y su correlato con la continuidad de la historia como una estructura fija. El tiempo se convierte así en una experiencia trascendental que puede ser pensada desde un tipo de experiencia hermenéutica .

Si a partir de esto se puede decir que la estructura de la comprensión es básicamente lúdica, lo primero que hay que preguntarse es de qué modo participa el hombre en este juego, Gadamer llama a estas participaciones **experiencias epocales** y son de tres tipos: la experiencia de la *edad*, la experiencia de la *generación*, y la experiencia de la *época absoluta*. La primera se experimenta como una discontinuidad, pese a que se viva el día con la ayuda de calendarios y agendas, resulta que un día se percibe un cambio: me veo diferente, más vieja o más flaca y el otro también es visto de ‘repente’ como diferente sea más viejo, más radiante, eso es una discontinuidad y por tanto una experiencia epocal que nada tiene ver con el tiempo vacío, sino con el *tempo* más cercano a la conciencia de la historia vigente. En segundo lugar, estaría la experiencia de la generación que puede resultar chocante cuando irrumpe de pronto como conformadora de muchos rasgos que se creían propios. Pertenecer a una generación implica tomar como punto de partida un acontecimiento que marca unas características determinadas para un pueblo. Antiguamente se hablaba de dinastías o revoluciones o batallas que indicaban un giro en el destino de un pueblo, pero hoy en día frente a los cambios globales se puede hablar de la generación ‘beat’ como se hace en Norteamérica, o del ‘baby boom’. La cosa es que de pronto se toma conciencia de que por muchas razones, sea porque se compartan ciertos valores o algunas visiones de mundo, uno pertenece a una historia, a una experiencia histórica particular y determinante. La tercera, es la experiencia de la época absoluta, definida a través de la idea de final y comienzo de los tiempos que corresponde a nuestra división de la historia en antes y después de Cristo, por ejemplo. Se trata de un tipo de experiencia de extrañamiento, porque aunque no nos sintamos partícipes de esta diferencia ya que los hechos que la demarcaron ocurrieron tiempo atrás, lo que sí ocurre es que esta sensación tiene que ver con el modo en que se siente extrañamiento cuando se piensa en el antes y el después, este pensamiento se convierte en una especie de reto para la conciencia de la historia vigente [*Wirkungsgeschichte Bewusstsein*] que es producto de un esfuerzo hermenéutico importante.

Ahora bien, volviendo sobre el tipo de experiencias descritas, me acude a la mente los tipos de experiencias lúdicas descritos por Caillois. No pretendo establecer que Gadamer los tuviera en cuenta, pero a las luces de la lectura propuesta en este trabajo se los puede considerar. ¿Es posible relacionar ambos tipos de experiencias: edad, generación y época absoluta con competencia, azar, imitación, vértigo? ¿Las experiencias de nuestra conciencia de la historia vigente [*Wirkungsgeschichte Bewusstsein*] pueden ser acaso identificadas con algunas experiencias lúdicas?

La edad tal como se vive resulta ser en muchos momentos una experiencia de competencia [agôn]. Cuando alguno se percata de sus años o de los años de otro usualmente esta sensación va acompañada de una especie de reflexión entorno a cómo han sido vividos. No sólo las personas mayores los ven como una necesaria revisión de lo vivido y si acaso han podido lograr con sus propios méritos y habilidades una vida plena y justificada de sus años, también en el joven deseoso de cumplir los '18' se encuentra esta especie de competencia: quiere mostrar a otros su mayoría, a sus padres que puede ser independiente y decidir por sí mismo. Y es que si existe un juego de la historia, el uso descriptivo de esta expresión tiene sentido si con ella se quiere decir que ese juego que impone reglas a la realidad y a la vez permite el tránsito entre lo actual y lo proyectual, puede manifestarse de maneras diferentes, en este caso como competencia. Pero no contra 'otro' sino como resultado de la necesaria posición de distancia que hace que se pueda cumplir con el presupuesto de anticipo del sentido propio del círculo hermenéutico. La edad es competencia con el tiempo vacío y es pérdida cuando se la ve como tiempo vacío: porque no se trata de acumulación de días o años, la edad se vive como discontinuidad y experiencia.

En la misma línea intento ahora analizar la segunda propuesta de experiencia epocal, la pertenencia a una generación, que es una experiencia con la historia que se juega como los juegos de azar (alea). Ante ellos la voluntad no tiene ninguna función, el jugador sabe que está abandonado a la suerte y a otros poderes que él no puede controlar: pertenecer a una generación es una cuestión de azar. Ser una *babyboomer* como es mi caso, no es algo que yo haya elegido, es que nací en plenos sesenta y pertenezco a una generación que tiene unas características determinadas y es producto de unas condiciones sociales e históricas determinadas. Cuando me siento identificada como tal, acepto el juego de la historia y



asumo mi condición de *como-si- soy-una-babyboomer*, juego mi papel y puedo estar de acuerdo o no con lo que ello conlleva, pero nada más. El juego que consiste en poner reglas a lo real (ordenarlo) a fin de hacer que esa realidad sea igual para todos, –el juego que propicia la relación fluida entre verdad, fantasía, realidad, ilusión, ficción– es en este caso el juego de la historia, que en su versión de juego de azar, propone como caso a la generación en tanto experiencia epocal.

La época absoluta, antes o después de Cristo, esa experiencia histórica está día a día ahí calladamente en el papel que pone 2009. Pero, cuando se intenta comprender un hecho acaecido en el pasado, unas costumbres que hoy en día han originado a otras, una cultura de la cual quedan algunas sombras, aparece una sensación de vértigo; una especie de reto a la comprensión, de quiebre con los prejuicios y de puesta en juego, y como recuerda Gadamer la experiencia de esta discontinuidad implica también a la continuidad. Esa experiencia temporal es absolutamente límite y provoca perplejidad. El jugador que se entrega al *illinx* (vértigo), lo hace para sacudir su propia existencia con posibilidades que le están vedadas en el día a día, así mismo lo hace quien se presta a jugar con la historia desde la experiencia epocal de la *época absoluta*.

Yo considero que esta analogía, adquiere sentido en la medida en que va mostrando que el juego de la historia conforma el modo hermenéutico de entender la historicidad. La mayoría de las interpretaciones del pensamiento de Gadamer en lo referido a este punto, suelen estar circunscritas a una tradición historicista, lo cual no es criticable pero en mi caso deja sin respuestas a las mismas preguntas que ya se ha hecho el autor: ¿por qué decidirse por el esquema del juego para explicar las experiencias de verdad en el arte y en el lenguaje?, ¿es aplicable este mismo esquema para el caso de la historia? Por eso observa Gadamer que: “(...) nuestra conciencia histórica, que está impregnada del conocimiento de la alteridad, del extrañamiento de mundos históricos ajenos, y aspira a mantener separados sus propios conceptos y los conceptos de esas épocas y mundos ajenos, con un enorme esfuerzo del conocimiento histórico, al final siempre conjuga ambas conceptualidades.”<sup>373</sup>

La consecuencia de esa conjugación sugiere por un lado una capacidad de manejar simultáneamente dos realidades y por otra parte, al hacerlo, poder con ello suspender por un momento la necesidad de una verdad: eso es anticiparse, proyectar y aspirar a la

---

<sup>373</sup> VM,II, art.cit.p.141

revelación del sentido, pero también es emplear en esa labor el conocimiento previo que se tiene de la realidad. La estructura de la comprensión, en tanto emula a la estructura del juego (por eso mi insistencia en exponerla como estructura lúdica) puede habérselas con realidades de signo diferente, sean verdades, ilusiones o ficciones. En tanto correspondan a constructos heurísticos de la realidad, la comprensión puede habérselas con ellos, mientras confecciona esquemas más complejos y completos. Y es justo en este momento cuando se percibe la importancia del juego de la historia, porque sólo si nuestra conciencia sabe transitar entre la continuidad y la discontinuidad puede tener las experiencias epocales de las que ya hemos hablado (edad, generación y época absoluta).

Siguiendo el texto de Gadamer aparece aún otro elemento que me hace pensar en la estructura lúdica y en la manera en que historia, lenguaje y arte tienen un encuentro que sucede precisamente allí donde el lenguaje tiene que servir de mediación: “Precisamente esta estructura en virtud de la cual uno responde de otro modo porque es interrogado de modo diferente, y pregunta en reacción a una respuesta, me parece también válida para la comunicación con la tradición histórica. No nos habla sólo la obra de arte, sino cualquier dato humano que percibimos.” En este sentido, el juego del lenguaje como vaivén de preguntas y respuestas ejemplifica el mismo vaivén que producen las discontinuidades de lo histórico y el mismo que representa el juego libre con la realidad que propicia el arte.

El problema de la historia dentro de la hermenéutica filosófica de Gadamer siempre está referido al lenguaje, quizá es porque el propio autor antepone éste –su preferencia– en el rumbo de su investigación; pero eso no indica que la hermenéutica filosófica quede reducida a los ámbitos abiertos por la lingüisticidad del mundo. Gadamer parece reconocer esta autolimitación, y a la vez la posibilidad de otras interpretaciones. *Verdad y Método* sigue la línea marcada por la reflexión sobre las ciencias del espíritu de Dilthey, pero añade unas perspectivas que éste no había considerado a partir de ciertas experiencias de verdad complementarias:

“(…) la experiencia del arte contrarresta el extrañamiento histórico de las ciencias del espíritu, con la pretensión cumplida de simultaneidad que le es propia. Que con ello se buscaba como objetivo la verdad que subyace detrás de toda ciencia y que la anticipa, es algo que se pondría de manifiesto en la lingüisticidad esencial de toda experiencia humana del mundo, cuyo modo de realización es la simultaneidad que se renueva constantemente.”<sup>374</sup>

---

<sup>374</sup> VM,II en “Retórica, hermenéutica y crítica de la ideología. Comentarios metacríticos a *Verdad y Método I*”. p.225

Arte e historia no son experiencias equiparables aunque si complementarias, experiencias de comprensión de la realidad que se ‘articulan’ a través del lenguaje, que al caso no son otra cosa que juegos que llaman a otros juegos, particularmente el lenguaje que es el juego en el que todos participamos, porque cada cual es mano y “eso acontece cuando comprendemos e incluso cuando descubrimos los prejuicios o desenmascaramos los pretextos que desfiguran la realidad”<sup>375</sup>. El lenguaje articula las experiencias y es a su vez experiencia el mismo, la historia y el arte son ejemplos de experiencias que el lenguaje expresa. Gadamer propone que la estructura lúdica de la comprensión no sólo conforma al juego del lenguaje sino también a otros juegos en los que el ser necesita referirse a sí mismo en busca de significado.

La verdad que se adquiere a través de la experiencia histórica comporta siempre los problemas de la autocomprensión: el de la temporalidad y su relatividad con relación a los asuntos humanos. Gadamer parece dejar de lado por momentos su especulación teórica sobre la conciencia de la historia vigente [*Wirkungsgeschichte Bewusstsein*] y trata de mostrar la manera en que éste tipo de experiencias aparece para la hermenéutica filosófica. De este modo, los textos posteriores a la formulación de la época de *Verdad y Método* entran directamente en materia, como es el caso de “La historia del concepto como filosofía” (1970)<sup>376</sup>. Lo que propone Gadamer es que la articulación de la experiencia es posible si existe una adecuación entre el concepto y el ser, pero ésta no sólo ocurre en el ámbito de los juegos de lenguaje, como se tendería a pensar si se considera únicamente desde la perspectiva de la lingüisticidad del mundo, ya que la historia tiene todavía algo que hacer en esta ‘articulación’ y es justamente allí donde la adecuación también es el resultado de una manera en que la historia se hace vigente para nosotros. Evidentemente esta formulación trae como consecuencia la pregunta sobre las diferentes versiones de la historia que posteriormente aborda el narrativismo histórico. Así, apunta con relación a la historia del concepto: “la condición de ser un problema filosófico consiste realmente en ser insoluble. Es de naturaleza tan amplia y fundamental que debe plantearse una y otra vez, porque no puede haber ninguna solución definitiva del mismo”<sup>377</sup>; y por eso se puede hablar de un juego de la historia que es infinito como todo juego porque no se agota mientras haya jugadores dispuestos a participar. La estructura lúdica, desde un

---

<sup>375</sup> op.cit. p.235

<sup>376</sup> VM,II “La historia del concepto como filosofía”. p.81-93

<sup>377</sup> op.cit. p.85

planteamiento concerniente a la filosofía de la historia hace posible esta infinitud, pero a diferencia de las posiciones que defienden una infinitud en la interpretación (iniciada con Nietzsche), esta estructura pertenece a un tipo de movimiento dialógico que sigue a la lógica de la pregunta y la respuesta <sup>378</sup> y no a la de los contenidos que se pueden calificar de *sobreinterpretación*.

Pero, el juego de la historia aparece mejor explicitado al final del texto cuando hace esta aclaratoria: “Tampoco se trata para nosotros de investigar la historia de los conceptos, sino de practicar una disciplina en el uso de éstos, disciplina que se puede aprender en la investigación de su historia y que puede aportar un auténtico rigor a nuestro pensar.” <sup>379</sup> La historia tiene que estar ligada a una práctica y a un uso. No se puede hacer historia si ésta no conlleva a un diálogo fructífero con la realidad, y tampoco se puede participar en su juego, si el jugador no se entrega a éste. Quien investiga en la historia se presta al juego de sus resultados porque éstos se verifican en la medida en que el historiador *hace-como-si* se pone en la piel del acontecer que viene desde el pasado al presente y vuelve como un movimiento natural desde el presente al pasado. Ese vaivén que evoca el del juego, es el que constituye a la conciencia de la historia vigente [*Wirkungsgeschichte Bewusstsein*] y el que también explica al círculo de la comprensión.

En otro artículo del año 1988 “Historia del universo e historicidad del ser humano” vuelve a aparecer el problema del todo y la parte, está vez en conexión con la manera en que se puede pensar una historia del universo; ya que toda comprensión está mediada por una historia de los asuntos humanos y ello conlleva a plantearse seriamente la necesidad de ‘ampliar el horizonte histórico’. Esta ampliación no puede llevarse a cabo de un modo arbitrario como supondría una aplicación del esquema causal –sea inductivo o deductivo–, antes bien debe responder a la necesidad de una respuesta que se siga de la dinámica lúdica del diálogo con la historia, es decir, del juego de la historia. La ampliación del horizonte histórico que es una conquista del mundo griego gracias a la expansión de la escritura, tuvo que habérselas con ciertos obstáculos como: poder dialogar con los textos, fundamentar la manera de ser de esa conversación, lograr los acuerdos y tratar por encima de todo alcanzar una versión de la realidad que fuera autónoma de los caprichos humanos; y por otra parte, tuvo que hacerse de ciertos métodos, usos o herramientas que pudieran en un momento

---

<sup>378</sup> véase el apartado anterior sobre el lenguaje

<sup>379</sup> *ibid.* p. 93. El subrayado en mío.

determinado aportar datos para reconstruir el pasado sin alterarlo. Añado a estas dos condiciones una tercera: poder deslindar lo mítico de lo histórico, es decir, reconocer lo ficticio en lo real. Ese reconocimiento es lo que corrobora el principio de todo juego histórico, que es el momento fundacional desde el que arranca todo relato, el mito, y éste es interesante a la historia porque está a la base de lo que se transmite:

“(…) sabemos todo por recuerdo mítico. Con ello me refiero en primer lugar a aquello que es la esencia en todo lo mítico: no se comprueba ni se verifica su existencia. Esta exigencia se encuentra prácticamente en el lado opuesto del sentido del mito. Tampoco es demostrable. En este punto debería recordarse una frase de Aristóteles, quien afirmaba: es propio del hombre culto saber de qué se deben pedir pruebas y de qué no. Este es también el caso de la transmisión mítica. Y es que mito no significa otra cosa que narración, pero una narración que se confirma a sí misma, es decir, que no hay porqué pretender confirmar y afirmar.”<sup>380</sup>

De este modo el asunto de la ampliación del horizonte histórico conlleva a una aproximación muy interesante desde el punto de vista de la lúdica que es su relación con el uso de la ficción. Lo que se refiere, lo que acontece y es narrado tiene un origen real y otro mítico, la interacción entre ambos construye el universo histórico que los hombres reconocen como su historia. Pero, la historia para formar parte de la comprensión del mundo humano necesita ser puesta en juego, y gracias a esa doble naturaleza (verdad y mito) surge la ficción que posibilita el diálogo. La ficción, como ya se ha expuesto, al no considerarse opuesta a la verdad o a la falsedad, tiene la función de dejar aparcado por un momento el discurso nomotético –aquel que busca leyes y hechos comprobables– y permitir que la dimensión ideográfica vaya desarrollándose a fin de que la historia así entendida pueda darse de manera dialógica, pues sin el diálogo resulta impensable la comprensión. La fantasía (o la ficción en el contexto de este trabajo) hace posible que se pueda desarrollar una conciencia histórica mucho más completa y rica que si se tratara solamente con los hechos del pasado como ‘facts’, es decir como sucesos científicamente comprobables, ya en este caso tropezaríamos con el problema de la condición epistémica de la historia, que ocupó a la discusión historiográfica del siglo XIX, y del que no haremos referencia aquí por no resultar productivo para esta exposición.

El juego de la historia aparece expuesto de manera velada, lo cual explica que en el pensamiento de Gadamer haya esta ‘laguna’ que no es tal si se entiende hermenéuticamente, pues se trata de un contenido implícito, más adelante veremos las consecuencias de esto. Posteriormente a este texto, en el año 1991 aparece “Historicidad y

---

<sup>380</sup> op.cit. p.159

verdad”, se trata de un interesante desarrollo sobre el estado de la cuestión historiográfica, desde Hegel hasta el neokantismo de Marburgo, Gadamer toma su posición y no dejan de resultar sugestivas las cuestiones que surgen: “Se trataba, en realidad, de debatir la duda filosófica fundamental del llamado historicismo. Esta consistía en la pregunta de cómo era posible plantear en el ámbito del pensamiento reivindicaciones de la verdad si uno era consciente del propio condicionamiento histórico de toda tentativa de pensamiento.”<sup>381</sup>

De este modo para Gadamer, la cuestión por la historia levanta la pregunta por la verdad histórica, que no se trata solamente de verificar los hechos narrados a través de otras fuentes, sino de que en toda verdad hay un condicionamiento histórico, y por otra parte de que la aparición de una conciencia histórica es una condición del pensamiento. Pero, esta dimensión histórica de la verdad acarrea algunas consideraciones que no se resuelven sólo con el enunciado de la hermenéutica tradicional que pregunta por el contexto. Lo que en realidad está en juego, (que es parte del juego de la historia) es encontrar una relación realmente auténtica con el pasado. Por una parte, está la preocupación de qué hacer con el pasado, si acaso se ha de imitar, respetar, criticar, o versionar. Cualquiera de estas opciones expresan posicionamientos diferentes de la conciencia histórica. Para ilustrarlo recuerda Gadamer a la famosa *querelle des anciens et des modernes* que tuvo lugar entre los poetas y literatos del siglo XVIII, quienes debatieron largamente esta pregunta “¿Resulta siquiera posible superar la ejemplaridad de la literatura clásica greco-latina?”<sup>382</sup>. Gadamer recuerda su posición sobre un argumento de Goethe, “que cada cual sea un griego a su manera, pero que lo sea”<sup>383</sup>, y esto quiere decir dos cosas: que el pasado determina a la existencia de un modo particular y que el asunto de la conciencia y su relación con el pasado no se resuelve con la simple imitación. El hecho de que Gadamer no acepte una relación con la historia que pase por la imitación pone en entredicho, en cierto sentido, el asunto de la lúdica, pues como había mostrado antes, el juego es una construcción que imita a lo real y que lo transforma con sus reglas y su lógica interna para crear un nuevo espacio de libertad. ¿Es posible entonces hablar de juego de la historia dentro de este contexto? Al parecer, a lo que está apuntando Gadamer es a mostrar una estructura un poco más compleja que asemeja a la relación que hay entre juego, arte e imitación: la mimesis en ambos casos responde a lógicas diferentes. Por un lado se trata de la imitación y reproducción de la naturaleza en su

---

<sup>381</sup> GH, en “Historicidad y verdad”, pp. 198

<sup>382</sup> op.cit. p. 201

<sup>383</sup> loc.cit.

sentido estético, y por otro se trata de la imitación de la lógica con que se manifiesta esa naturaleza para los seres vivos. La esencia del juego está en comprender a la imitación de esta manera y no como mera reproducción: es mimesis pero a la vez methesis y es transformación.

De esta manera, el juego de la historia, si bien no se construye sobre la imitación en el sentido ya descrito si que necesita de una relación significativa entre el presente y su pasado, y esa sólo es posible si se considera a la conciencia histórica fundada en la experiencia de la facticidad.<sup>384</sup> Así las cosas, lo que define al juego de la historia como tal es la *facticidad* pues ella representa perfectamente el vaivén propio a toda estructura lúdica, y en ella:

“No resulta difícil percatarse de que el problema del tiempo aparece (...) bajo una nueva perspectiva. Este <ahora> no sólo marca un punto en el continuo de los ahora sucesivos, sino que es un ahora que contiene en sí su pasado y su futuro y que es más que la cabeza de Jano del transcurrir y el desaparecer, que era lo único que tanto la dialéctica eleática como la hegeliana permitían dentro de ello.”<sup>385</sup>

La facticidad describe el vaivén propio del juego de la historia, es la manera en que el pasado conforma al ser que sólo puede ser comprendido como temporalidad. El ser para la muerte cobra su sentido en cuanto su existencia es su historia, y materializa de ese modo su pasado y su presente y va ‘arrojado’ hacia el futuro, su proyectualidad. El juego con la historia que juegan los hombres es uno que se hace preguntas y va obteniendo en esa suerte de diálogo inacabado sus respuestas a lo largo de la historia, de hecho la concepción del juego de la historia no se desmarca del esquema dialógico como he mostrado antes y como el mismo Gadamer vuelve a recuperar:

“Creo que este es el punto de partida sólido del planteamiento hermenéutico: el lenguaje encuentra su ser verdadero en la conversación. Esto significa que nos dejamos guiar por el lenguaje, que está en un plano superior a toda conciencia subjetiva. (...) De esta manera, partiendo del carácter verdadero del lenguaje, que consiste en ser conversación, se aprende a no contemplar con los griegos la conversación como un logro enmohecido de nuestra ciencia histórica y tampoco como algo para salir del paso y obtener cierta información a falta de una teoría epistemológica o de una teoría científica contemporánea desprovistas de su trasfondo metafísico.”<sup>386</sup>

Si la conciencia histórica no está anclada a una conciencia hermenéutica entonces el saber histórico logra un tipo de comprensión poco útil para la vida humana, creando así una conciencia que se someta a construcciones epistémicas objetivas. Para la vida humana la

---

<sup>384</sup> v. “Las heredades filosóficas de Gadamer” en la Primera parte de este trabajo.

<sup>385</sup> op.cit. p.203

<sup>386</sup> ibid. p. 204

objetividad “(...) significa objetivación, lo cual es siempre un prejuicio limitador allí en donde no se trate en realidad de romper una resistencia o de dominar algo, sino de participar conjuntamente y tener parte en y del universo hermenéutico en el que convivimos.”<sup>387</sup> De esta manera, la estructura lúdica permite tener en cuenta aquello que facilita el diálogo del hombre con su ser histórico-existencial porque aprovecha una de las formas más importantes en que éste se relaciona con la realidad. La recuperación de la tradición del diálogo fundada por el pensamiento griego pretende legitimar el verdadero movimiento discursivo que se da en el seno de la vida humana: sin el vaivén de la pregunta y la respuesta, sin ese movimiento de ‘probatina’ que distingue al juego, el hombre no puede relacionarse con la realidad y se convierte en un autómeta, y para seguir dentro del espectro descriptivo de este trabajo, se convierte en una especie de espectador desinteresado de un aburrido juego.

Por tanto, si el juego de la historia obedece a la estructura lúdica de la comprensión ello significa que el juego es utilizado como vía heurística para contrarrestar el subjetivismo que descalifica a las ciencias humanas frente a las ciencias naturales. Por otra parte, la historia para adecuarse a la estructura lúdica tiene que estar relacionada con la ficción del modo como he mostrado, lo cual supone un interrogante sobre el tipo de verdades que genera la historia. Pero, si ya se ha considerado la posibilidad de verdad de la obra de arte, ¿por qué no considerar a la historia misma como un arte, tal como proponía Nietzsche?, pues para Gadamer la resolución de este problema se hace recuperando la estructura compartida por el arte y la historia y el lenguaje desde la que se alcanzan las verdades, esto es: el juego. Específicamente en la historia se da la conocida fusión de horizontes, como si tratara no sólo de un diálogo sino de una partida que juegan presente y pasado frente a cada jugador. En ese sentido cada participante en ese juego debe tener conciencia de juego, acatar las normas y el espacio, así como la finalidad que le excede en tanto individuo, esa conciencia expresada por la [*Wirkungsgeschichte Bewusstsein*].

He mostrado también cómo en los conceptos clásicos para una filosofía de la historia inspirada en la hermenéutica filosófica de Gadamer, existen elementos propios de la lúdica, tales como la anticipación del sentido que está supuesta en el problema de la circularidad de la comprensión y el uso de los prejuicios; pues cómo ya he explicado, el juego hace

---

<sup>387</sup> *ibid.* p. 208. El subrayado es mío.



necesaria una temporalidad diferente a la cotidiana, un tiempo propio que le permita desarrollarse. Esa temporalidad es ficticia y como tal sólo puede encontrarse en el origen del juego que es el *como-si*. Esa circularidad acarrea un problema que tiene que ver con un movimiento *ad infinitum* que ningún juego permite y tampoco ninguna actividad humana; pero, a través de la estructura del juego Gadamer resuelve este problema del círculo de la comprensión recordando que el tiempo del juego es infinito no como *tiempo vacío* sino como tiempo propio. Éste sí permite la repetición y la circularidad toda vez que la vivencia de la temporalidad es siempre diferente para el que la ‘vive’, quizá no para el espectador desinteresado (por ejemplo, aquel que se aburre observando un juego de ping-pong porque no lo entiende y sólo encuentra en él repetición sin sentido). En consecuencia aparece el tema de la distancia necesaria entre el presente y el pasado que es la que concede un espacio para el movimiento. Si el juego no pudiera proporcionar este espacio en el cual es posible la participación según reglas, la aceptación de la lógica del juego y a la vez del azar, la competencia y el vértigo, entonces, la historia permanecería anclada en la discusión sobre la objetividad de las ciencias del espíritu y no serviría a la hermenéutica filosófica.

Así, construido sobre discontinuidades que lo separan de la realidad y se suceden en su espacio –tiradas fallidas, jugadas que se repiten, altos por faltas cometidas– el tiempo del juego se da sobre experiencias temporales diversas que traducen experiencias históricas conocidas. Lo más interesante es que el juego, sea de la historia, del lenguaje o del arte es un tipo de experiencia que ocurre a todos y no deja indiferente a ninguno porque cualquiera tiene acceso a ellas y puede compartirlas y comprenderlas.

Como el juego tiene ese carácter de infinitud que seduce al jugador, como a quién le gusta el ajedrez que no puede pensar siquiera en dejar de jugarlo definitivamente pues sabe que la próxima partida será siempre diferente a la anterior y que con su práctica se va adiestrando para jugar mejor cada vez; así, tanto el historiador como el hombre común que recuerda su historia a sus nietos, ninguno se cansa de volver al pasado para descubrir nuevas sensaciones y nuevas verdades. La historia tiene ese no se qué de infinito igual que el juego. Pero, en ese retorno constante aparece su origen más antiguo que es el mito. Ese mito está representado por el primer momento en el que *hacemos-como-si* todos fueran capaces de entender las circunstancias que originan una historia, un lugar común que no tiene espacio ni tiempo y a partir del cual jugamos el juego de la historia que necesita de la ficción para funcionar.

Así las cosas, lo que resulta interesante en toda esta exposición sobre el juego de la historia es encontrar que un tema tan complejo como es la hermenéutica de la facticidad, queda expuesto de una manera sencilla: existir es tan natural como jugar y ésta es la única forma en que el hombre se reconoce relacionado con la realidad. Jugar el juego de la historia implica que el hombre se ha tomado su existencia lo suficientemente en serio como para poder ‘jugar’ con ella.

- *Juego y Verdad*

El problema de la verdad en Gadamer es central, de hecho su obra principal versa sobre éste: *Verdad y Método* (1959), en ella los temas desarrollados vienen de preocupaciones que se van elaborando anteriormente a través de ese diálogo sostenido con la filosofía, el problema de la verdad es inseparable del de la historia, del lenguaje y de la experiencia estética.

Para comprender su importancia vale recordar los ejes esta lectura: su relación con el neocriticismo y su interpretación de la tradición hermenéutica alemana. Ambas preocupaciones remiten al cuestionamiento de la verdad científica como modelo y por consecuencia a indagar en otras experiencias de verdad –los juegos lingüísticos, por ejemplo. Pero, en este apartado, quisiera llamar la atención sobre su continua referencia a Nietzsche que no se limita sólo a la recuperación –como he mostrado antes– de sus reflexiones sobre la historia, sino que éstas están íntimamente relacionadas con la noción de verdad, que se explicaría si la lectura que hace Gadamer de Nietzsche incorpora los elementos de la crítica a la verdad y del conocimiento como ilusión.

En “El problema de la historia en la reciente filosofía alemana”<sup>388</sup> aborda la manera cómo la filosofía –al igual que todos los conocimientos– busca la verdad, pero señala algo que le es particular, el hecho de que su búsqueda tenga que ver precisamente con una revisión de su propia historia. La verdad en la filosofía aparece más como un proceso que un resultado, su problematicidad radica en se ocupa de mostrar la manera en que se ha llegado hasta ella, y eso no lo hace ningún otro conocimiento humano pues no están tan ocupados con la legitimación a partir de la recuperación de la propia historicidad. La verdad, desde este

---

<sup>388</sup> VM II, en “El problema de la historia en la reciente filosofía alemana” p. 33-42

punto de vista, se ve referida a un proceso de **comprensión** y no de **demostración**, pues “(...) la dimensión objetiva de la vida humana radica en la labor reflexiva de la vida y no en el sujeto de una teoría del conocimiento”.<sup>389</sup> La comprensión no necesita de verdades objetivas producidas mediante la secuencia de razonamientos y pruebas, porque depende de la vivencia como experiencia de lo vivido. Lo histórico en la comprensión de la verdad no se da debido al afán de legitimación sino porque es una experiencia característica del mundo humano. Despojar a la verdad de su horizonte histórico es un artificio que no sirve para negar que la verdad como experiencia es una vivencia.

Así, la verdad no sólo tiene que vérselas con las vivencias sino también con experiencias de otro orden como el mito. Porque el mito trata de construir una explicación ‘racional’ del mundo, sólo que los elementos que están a su alcance para hacer su verdad no son comprobables aunque sí comprensibles. Los mitos fundacionales por ejemplo, tienen su valor para una sociedad, explican situaciones que han sido transmitidas como narraciones carentes de valor científico pero que arrojan luces para comprender lo ocurrido en el origen. Es evidente que la referencia a los mitos puede entenderse desde el punto de vista de lo histórico, pero no desde otra perspectiva y sin embargo, no hay que esforzarse demasiado para verificar que en la ciencia también hay mitos que conforman el ámbito de trabajo y de aproximación del hombre de ciencia. Sin ellos su comprensión humana de los fenómenos sería incompleta porque no habría prejuicios que le permitieran pre-comprender aquello que es de su interés.

Y he aquí el tercer problema con el que se enfrenta toda pretensión de verdad: la circularidad. La comprensión se hace sobre la circularidad que le es propia, no como círculo vicioso, sino una circularidad que está presupuesta en todo movimiento hermenéutico: hay unos prejuicios que orientan la comprensión, y la comprensión no es posible si a su vez no produce otros prejuicios que un día darán pie a otro movimiento hacia una comprensión más completa. Cada movimiento va develando nuevos sentidos y nuevos significados que añaden una pieza más al gran rompecabezas de la verdad. La circularidad depende de la historia porque una verdad se va haciendo a golpes de encuentros con los diferentes tiempos que conforman una experiencia determinada.

Pero esa historicidad de la comprensión entendida como facticidad remite a un aspecto

---

<sup>389</sup> ibidem p.36

mucho más problemático de la verdad: el hecho de que ella supone a lo incomprensible. La mayoría de las teorías sobre la verdad descartan la situación de que para poder aproximarse a ella es necesario partir de algo que no se comprende porque de otro modo ¿qué justifica la búsqueda de una verdad? Cuando la comprensión que se tiene de la realidad en un aspecto determinado es suficiente, usualmente no se inicia ningún movimiento de comprensión. Lo incomprensible aparece en el horizonte como invitación hacia lo comprensible, este vaivén recupera una lógica interna desobediente de las lógicas causales porque no busca un fin con éste sino que es la manera en que se manifiesta el sentido como especie de fin en sí mismo.

“Pero en realidad la cuestión de la historia no afecta a la humanidad como un problema de conocimiento científico, sino de su propia conciencia vital. Tampoco se trata sólo de que los humanos tengamos una historia en el sentido de que vivimos nuestro destino en fases de ascenso, plenitud y decadencia. Lo decisivo es que precisamente en este movimiento del destino buscamos el *sentido* de nuestro ser. El poder del tiempo que nos arrastra despierta en nosotros la conciencia de un poder propio sobre el tiempo a través del cual conformamos nuestro destino. En la finitud misma indagamos un sentido”.<sup>390</sup>

La verdad en este primer esbozo no sólo obedece a una condición histórica, sino que su descubrimiento sólo busca un sentido, no una respuesta. En términos de una lógica lúdica, el sentido es lo único ‘verdadero’ que puede proporcionar el juego. La apuesta por la ficción que se relaciona con la verdad sólo en los términos de conveniencia hermenéutica (*como-sí*), hace que aparezca como un momento de la comprensión y nada más, pues no hay productos finales. La estructura interna del juego persigue el sentido que se va haciendo con el juego, las reglas son sólo condiciones previas que no garantizan ningún resultado. Entrar en el juego de la verdad significaría para Gadamer aceptar unas condiciones previas que no tienen que ver con el conocimiento sino con la vida.

Pero, cabe preguntarse si acaso este concepto de verdad adecuado para las ciencias humanas, es exclusivo de éstas. En 1953<sup>391</sup>, Gadamer explora esta posibilidad. Hasta qué punto la verdad autodeterminada y no científica puede servir para articular las experiencias y si acaso la estructura lúdica que está detrás de esta concepción de la verdad sirve sólo para ser aplicada a un tipo de experiencias y no a otro. Esta pregunta no está guiada por unas aspiraciones de universalidad sino por la necesidad de exponer con la mayor claridad posible el hecho ineludible de la comprensión.

---

<sup>390</sup> *ibid.* p. 35

<sup>391</sup> VM II, en “La verdad en las ciencias del espíritu”

Las ciencias del espíritu se enfrentan a la equiparación constante con las ciencias fácticas, en método, fines, objetivos; pero para Gadamer el primer problema es si con ello se pueden satisfacer las ansias de verdad del corazón humano. Al hacerse esta pregunta se encuentra con el tipo de verdad que necesita de otros referentes distintos a los derivados del método científico-objetivo, aspectos o referentes que involucran un tipo de experiencias que no han sido consideradas tales como:

“Todo lo que pertenece a la memoria, la fantasía, el ritmo, la sensibilidad musical y la experiencia del mundo es sin duda de otro género que los aparatos que necesita el investigador de la naturaleza; pero no deja de ser un instrumental, aunque no se pueda fabricar, sino que va surgiendo a medida que alguien se orienta hacia la gran tradición de la historia humana.”<sup>392</sup>

Ese instrumental es el que determina el tipo de verdad que producen las ciencias del espíritu y se confronta todavía con un hecho particular que es la aparición de la autoridad como referencia pero también como una consideración de razón. La existencia de un otro diferente que pueda tener razón condiciona evidentemente a la verdad. Y eso me recuerda a una formalidad tan propia del juego como la participación. El juego no puede llevarse a cabo si uno de los participantes no quiere. El reconocimiento del otro en el ámbito de la verdad –como propone Gadamer– equivale a aceptar la autoridad que confiere la experiencia, cosa que no sucede en las ciencias de la naturaleza. Pero es una experiencia que viene dada por la práctica del pensamiento y de la comprensión. El maestro sabe orientar al principiante en este arte precisamente, no le enseña a medir o a pesar elementos, le enseña a razonar sobre lo que es correcto en el ámbito de la investigación, su pertinencia, la coherencia y la adecuación al fin que se propone. Como si se tratara de un juego, el maestro enseña a adquirir esta ‘autoridad’ y enseña a poner el fin en suspenso para poder valorar antes que nada al proceso, ese camino que conduce a la verdad. Como en el juego, la comprensión que alcanza un tipo de verdad, es un fin en sí misma, no se llega a una verdad para algo, se comprende para comprender, y ese hecho es el que sigue corroborando la elección hecha por Gadamer con respecto de la estructura lúdica como modelo para explicar la estructura de la comprensión.

Ahora bien, una verdad que se construye en el reconocimiento de la autoridad, que la condiciona históricamente tanto en el sentido de la historia de las ideas como en el de la aceptación de la tradición, es a todas luces, –cabe preguntar– ¿una verdad conservadora? ¿puede garantizar un ejercicio de la libertad?, ¿puede haber un esfuerzo hermenéutico

---

<sup>392</sup> ibid. p.45

sostenido? El asunto sería deslindar de qué manera se da esta relación. En el juego a través de la creación de un espacio que obedece a unas reglas determinadas y a una lógica determinada (de la ficción, de la transfiguración, de la mimesis) aparece el sometimiento a la autoridad en su forma de tradición y de historicidad; pero de una manera en que, si bien todo este contenido está presente, el movimiento que se realiza tiene que dejar a un lado toda pretensión de verdad –entendida en este contexto como razón– para permitir que el juego se desarrolle. La verdad en el sentido lúdico puede renunciar a las pretensiones de universalidad y de absoluto para dejar paso a nuevas apariciones de sentido.

Así las cosas, Gadamer llega a una formulación interesante que se puede relacionar con la postura de Caillois. El juego es un espacio de libertad construido para dar a todos las mismas oportunidades y dejar que sea el azar y la fuerza (ambos elementos no racionales) los que definan las situaciones últimas (ganar o perder), y a la vez que den sentido al mismo hecho del jugar. Sobre este espacio de libertad, Gadamer problematiza su significado para las ciencias humanas y lo ve como una situación bastante compleja que no puede resolverse con recursos ‘trascendentales’. La economía y la sociedad –por ejemplo– pueden influir en el trabajo del científico y deciden si es viable o conveniente. Mas, para el humanista, ambas instancias trabajan y ordenan desde sus propias convicciones y tienen tanto poder que pueden moldear la historia en función de la nación, o la idea de ser humano en función de las creencias: “el que maneja los recursos técnicos del servicio de noticias, no sólo decide lo que puede hacer público, sino que al controlar la publicidad puede manipular la opinión pública para sus propios fines”<sup>393</sup>. Para las ciencias del espíritu la carencia de objetividad no es un problema porque conforma su *logoi*, el asunto es que ellas ya cuentan con los medios para prever las consecuencias de esta carencia pues tienen siempre presente la labor científica de la propia finitud y el condicionamiento histórico, como diría Gadamer.

La verdad de las ciencias repercute en el ser humano bajo las formas de educación y formación. La adquisición de los conocimientos siempre ha comenzado con el despliegue de las capacidades lúdicas por lo que la verdad tiene que obedecer a una estructura lúdica que le permita ser comprendida sin que medie ningún esfuerzo. La verdad, la historia y el arte son experiencias naturales que aparecen en el mundo humano sin esfuerzo, cada uno

---

<sup>393</sup> ibid p.48

es introducido en ellas de un modo natural, pero no se trata de una hermenéutica ‘naturalista y determinista’ sino de una relacionada y producida necesariamente desde el mundo humano que la reclama para hacerse con su propio sentido. Cabría pensar en la observación necesaria para descubrir cuál de las actitudes humanas es la más productora de sentido, si el arte, la religión o la filosofía y saber lo que todas ellas buscan producir, esto es, una verdad. Pero, llegados a este punto hay que dar un paso más, ¿por qué **una** verdad? Creo que en este punto Nietzsche lo expresa muy bien cuando reclama la legitimidad de problematizar a **la** verdad, porque es a partir de esta crítica a la ilustración que aparece esta pregunta sobre la verdad. La observación de Gadamer, probablemente guiada por alguna lectura de Huizinga, o por la crítica de Nietzsche a la ilustración, o ciertamente por su encontrada posición contra el neocriticismo que muchas veces le acerca a éste, pueden haber influido en este recurso de guiar la observación, la consideración del problema de la verdad, a través del fenómeno del juego. Pues, ¿hay algo antropológicamente más natural que el juego? Natural en un sentido amplio, el acto de jugar es natural porque no se enseña a hacerlo si bien con los años se puede adquirir destreza, y tal como sucede con la capacidad lingüística, con la percepción temporal o con la necesidad de certeza, el hombre se encuentra existencialmente sumergido en ellas y no puede escapar de estas experiencias independientemente del éxito o el fracaso que ellas conlleven.

Pero, ¿qué es la verdad? , parece surgir irremediablemente esta pregunta ahora y con ella todos los problemas que acarrea. Si bien por una parte es desocultación como el término griego *aletheia* lo indica, por otro lado está relacionada directamente con el juicio que la enuncia que siempre pretende ser verdadero porque revela al ser como lo que es, se trata en realidad de dos momentos, el que descubre y el que expone lo descubierto. Pero estos dos momentos no acaban clarificando la naturaleza de la verdad sino que dan paso a otros problemas tales como su relación con el método, pues éste busca diferenciar entre certeza y verdad, lo cual reporta otro problema importante ya que la verdad como desocultación no puede ser alcanzada mediante ningún método. La verdad con relación al juicio había sido entendida como adecuación, pero ahora si la hacemos depender del método sólo basta “recorrer una vía de conocimiento tan reflexivamente que siempre sea posible repetirla”, eso supone la verificabilidad, como bien dice Gadamer y por tanto ya no buscamos una verdad sino una certeza. La verdad como juego tendría que desaparecer si tiene que depender de un método que la haga demostrable, por eso señala:

“Es evidente que cada uno de nosotros recurre constantemente a la experiencia práctica de la vida. Siempre podemos esperar que algún otro corrobore lo que damos por verdadero aunque no lo podamos demostrar. No siempre se puede considerar la vía de la demostración como el modo correcto de hacer conocer la verdad a otro. Todos traspasamos constantemente la frontera de lo objetivable en la que se mueve el enunciado por su forma lógica.”<sup>394</sup>

Toda la concepción de la verdad como demostración rompe con la idea de participación que es la única capaz de vincular a las diferentes experiencias humanas. Si no puede entablarse esta especie de juego con la verdad es imposible pretender develar al ser que ella oculta, pues como experiencia no es posible reducirla a lo puramente racional. La verificabilidad no es un criterio que pueda dar cuenta de la experiencia humana de la verdad, sólo de algunas de ellas y en ese caso me atrevería a decir que no son ‘verdades’ aquellas que son susceptibles de ser verificadas. Usaré la estructura del juego para explicarme.

Si un juego me permite la participación y el uso de elementos ficcionales, así como la creación de un espacio lúdico de libertad y la entrega al proceso mismo del juego, la verificabilidad no está contemplada en este esquema. Porque hay que reconocer que existe una relación de principio entre verdad y no verdad: lo que está delante de los ojos no puede ponerse en duda y sin embargo es de esta duda de donde surgirá el conocimiento nuevo. Así como el juego era un recorte hecho en la realidad, la verdad es un recorte que se hace en la veracidad, porque cuando aceptamos sin lugar a dudas una verdad, ese hecho hace que inmediatamente se deseche su verificabilidad. Todo el que se entrega a un juego, olvida en esos momentos la realidad que lo envuelve y lo hace por necesidad, porque en el caso contrario no entra en el juego. Dice Gadamer que: “No es sólo que siempre encubramos y olvidemos la verdad al tiempo que la conocemos, sino que chocamos forzosamente con los límites de nuestra situación hermenéutica cuando buscamos la verdad. Pero eso significa que no podemos conocer muchas cosas que son verdaderas porque nos limitan los prejuicios sin saberlo.”<sup>395</sup>

Dicho en otras palabras, el papel que juegan los prejuicios es el que posibilita el vaivén propio del juego que viene y va entre lo que se cree conocer y lo que se conoce efectivamente. En esta dinámica, Gadamer crea un espacio para el error porque el movimiento propio de la interpretación se hace sobre lo que es y lo que no es, la búsqueda

---

<sup>394</sup> VM,II en “¿Qué es la Verdad?” p. 55

<sup>395</sup> *ibidem.* p. 57



de las experiencias de verdad que están imbricadas con las del lenguaje, el arte y la historia, puede hacerse porque hay un espacio de juego.

Ahora bien, este espacio de juego no es una suposición ficcional, se da según una lógica que define al enunciado como respuesta a una pregunta, por lo que la cuestión de la verdad de la hermenéutica es encontrar esa pregunta como si se tratara de un entimema: “Por eso la comprensión de un enunciado tiene como única norma suprema la comprensión de la pregunta a la que responde.”<sup>396</sup> Este movimiento no es fácil porque *ver la pregunta* implica abrir un campo de perspectivas que permite dar con tantas preguntas como posibilidades genera la situación de respuesta. Es como un juego que establece un rango infinito de jugadas: cada respuesta, cada enunciado puede dar con infinidad de preguntas, algunas de ellas son pertinentes y otras no, pero igual que en el juego, hasta el fallo sirve para adquirir habilidades, por eso: “Lo que constituye a un investigador como tal es la capacidad de apertura para ver nuevas preguntas y posibilitar nuevas respuestas. Un enunciado encuentra su horizonte de sentido en la situación interrogativa, de la que procede.”<sup>397</sup> La verdad se aparece porque conserva el movimiento de vaivén que hereda de la estructura lúdica, Gadamer lo ve como una dialéctica, pero particularmente la relación con la dialéctica me parece insuficiente, porque no se trata de un movimiento entre dos ‘logos’, sino entre diversos ‘logos’ ya que no se sabe qué tipo de horizonte se abre cuando se busca un sentido, debido justamente a que *un enunciado encuentra su horizonte de sentido en la situación interrogativa, de la que procede*. Este razonamiento parece conducir a una especie de dilema que Gadamer comprende como *interpelación*, en ella la situación social de las personas implicadas constituye un horizonte situacional que hace aparecer el sentido de la verdad que se enuncia. No hay posibilidad de juego si no hay ‘situación’ de juego. Los que participan tienen que estar previamente vinculados en una situación común que hace posible el juego y el jugar, por eso antes nos referimos a *espacio de juego*. El vínculo social, cultural y tradicional da sentido a los juegos, quizá por eso para un español sea absolutamente incomprensible la pasión que despierta el béisbol en América, y para un americano la pasión de los españoles por el fútbol, por ejemplo. Pero, a lo que quiero llegar es que esta vinculación o función interpelativa es la que determina el carácter participativo de la verdad, ya que sin este *espacio de juego* no hay participación.

---

<sup>396</sup> *ibid.* p.58

<sup>397</sup> *ibid.* p.59

En este punto Gadamer tropieza con un escollo. Si el significado de un enunciado depende de que se pueda encontrar el interrogante al que se da respuesta, entonces toda verdad quedaría determinada por la perspectiva histórica, lo que provoca la siguiente pregunta: ¿se podría entonces abordar el problema de la verdad desvinculándolo del problema de la historia o acaso el uno es idéntico al otro? Aquí aparece el problema de la simultaneidad que no se puede reducir a una mera dialéctica o actualización de la historia, pues lo que se comprende requiere que se actualice su sentido a partir de una revisión del pasado, pero el que comprende tiene que volver al presente para repreguntar. Hay que comprender entonces simultáneamente el significado del pasado a través de la actualización, pero antes haberse puesto en esta tarea con los prejuicios que se traen, en suma lo que aparece como movimiento necesario es la fusión de estos dos horizontes: “la fusión del presente con el horizonte del pasado”<sup>398</sup>. Y aquí me resulta curioso, que en el empleo que hace Gadamer de la noción de simultaneidad en combinación con la función interpelativa que parece conducir a una situación dilemática, sirva para responder sobre el modo en que se da la relación entre los diferentes juegos (de lenguaje, de la historia, del arte, de la verdad); ellos son posibles porque se dan simultáneamente –no hay uno que tenga la prioridad sobre el otro–, ya que la estructura de la comprensión requiere de la participación. Para Gadamer no hay ninguna explicación que de cuenta exacta de la dinámica de la comprensión y es por eso que llega al modelo del juego, pues al *entrar en su juego*, o mejor dicho al querer jugar (comprender) y a partir de esa manifiesta voluntad lúdica iniciar los distintos juegos que están entrelazados entre sí y que no hay manera de deslindar o aislar se produce el ‘milagro’ del comprender que en otro lugar he referido como esfuerzo hermenéutico. Dice Gadamer al respecto:

“Este milagro va indisolublemente unido al hecho de que también las cosas se nos presentan con una realidad común cuando hablamos de ellas. El modo de ser de una cosa se nos revela hablando de ella. Lo que queremos expresar con la verdad –apertura, des-ocultación de las cosas– posee, pues, su propia temporalidad e historicidad. Lo que averiguamos con asombro cuando buscamos la verdad es que no podemos decir la verdad sin interpelación, sin respuesta y por tanto sin el elemento común del consenso obtenido. Pero lo más asombroso en la esencia del lenguaje y de la conversación es que yo mismo tampoco estoy ligado a lo que pienso cuando hablo con otros sobre algo, que ninguno de nosotros abarca toda la verdad en su pensamiento y que, sin embargo, la verdad entera puede envolvernos a unos y otros en nuestro pensamiento individual. Una hermenéutica ajustada a nuestra existencia histórica tendría la tarea de elaborar las relaciones de sentido entre lenguaje y conversación que se producen por encima de nosotros.”<sup>399</sup>

---

<sup>398</sup> v. p.61

<sup>399</sup> op.cit. p.62 El subrayado es mío.

Y es justo en ese punto, en el cual la hermenéutica tiene la obligación de conjugar lo histórico, el lenguaje y la conversación cuando se juega a la necesidad de verdad que excede todos los límites impuestos por cualquier lógica de la verificabilidad y que se encuentra alejada de todo ideal metódico. La participación es un acto de fe en el otro, se da sobre las aguas de lo inverificable, y tiene el mismo espíritu lúdico, porque todo el que se entrega a un juego lo hace porque confía en el otro: el respeto mutuo a las reglas, al espacio, al tiempo y el ámbito lúdico que está a punto de ser creado. Nadie que se disponga a jugar cuestiona la verdad que yace detrás del juego, todos se entregan a la ficción que él propone y a partir de la cual cobra su sentido. La verdad es un asunto histórico (como había mostrado antes), pero también es un asunto entre pares que no arrasa con la individualidad sino que necesita de ella y de la comunicación entre pares. El consenso al que aspira es a todas luces problemático, exige un esfuerzo al que no se puede renunciar.

Pero, no será hasta el año 1959, el mismo en que termina su obra capital, cuando este asunto se comienza a plantear con más fuerza, es decir, a mostrar la relación dilemática originada en el descubrimiento de la verdad. En “Sobre el círculo de la Comprensión”<sup>400</sup> no sólo se puede leer la relación entre verdad e historia, sino que aparecen varios tipos de ‘experiencia de verdad’, que es lo que aquí me interesa abordar, pues si la verdad obedece a una estructura lúdica, ella le permite mostrarse de diversas maneras sin por ello poner en entredicho su valor para el pensamiento. La verdad tiene cuatro modos de aparecer:

1. **Aletheia:** la verdad como des-ocultación
2. **Apofántica:** la verdad del juicio o enunciado.
3. **Científica:** la verdad verificable a través de los métodos científicos.
4. **Ética:** la verdad relacionada con la responsabilidad frente a sí mismo y los demás.

Evidentemente estos modos parten de la idea de que la verdad es relacional, es decir, no hay una verdad que se adecue a una cosa (*adequatio intellectus ad rem*). Ahora bien, en un análisis más profundo de la experiencia de verdad, aparece la verdad por contraste. Las relaciones que se dan en el ámbito de esta experiencia necesitan contrastarse entre ellas y con otras experiencias (arte, historia, lenguaje). Este paso le imprime un carácter dinámico que responde a esa situación de vaivén que caracteriza al fenómeno del juego.

Ya había quedado establecido que para poder comprender era necesaria una preestructura representada por el fenómeno del círculo de la comprensión. En su afán de mostrar que no se trata de un círculo vicioso, Gadamer proponía el presupuesto del *anticipo del sentido*

---

<sup>400</sup> VM,II p.63-71

que provoca una especie de predisposición a la comprensión determinada por el hecho de que su resultado habrá de estar cercano a una verdad. Ese movimiento es el que hace que se pueda acceder a un acuerdo. Sin embargo, Gadamer, aún estableciendo este presupuesto no llega a confiar enteramente en él toda vez que destaca lo siguiente: “Es tarea de la hermenéutica elucidar el milagro de la comprensión, que no es una comunión misteriosa de las almas, sino una participación en el significado común.”<sup>401</sup> Este hecho hace que me formule la siguiente pregunta: si la comprensión es posible por la participación en un significado común, ¿cómo se llega a un acuerdo? y ¿qué tipo de acuerdo es éste? , ¿qué tipo de verdad alcanza? La respuesta no es unívoca y me detendré a examinarla.

Partiendo del hecho de que la verdad es relacional y por contraste; eso me lleva a varias interrogantes: ¿es por ello relativa? , ¿obedece sólo a expectativas?, ¿es perspectivística? Gadamer contesta de la siguiente manera, la verdad no puede ser relativa, es decir, variar su valor con relación a las circunstancias, pues en principio no se trata de enunciados que expresen un juicio, se trata del hecho de que la verdad *es*. Si fuera relativa sería imposible planteársela como un proyecto necesario para poner a prueba el prejuicio, por ello apunta que: “El que intenta comprender está expuesto a confundirse por las opiniones previas que no se acreditan en las cosas mismas. Por eso es deber permanente de la comprensión elaborar esquemas correctos y adecuados, es decir, aventurar hipótesis que habrá que contrastar <con las cosas>”<sup>402</sup>. Pues en su relatividad, el proyecto se haría innecesario, pero –por el contrario– ello no hace que se supedite a las expectativas de sentido porque la experiencia de verdad se va tejiendo en círculos concéntricos que amplían lo ya comprendido, no se desecha el esfuerzo hermenéutico que ha sido puesto en escena en el primer acto de la comprensión. La expectativa de sentido no reproduce todo el sentido de la verdad, sino solamente una parte y ello es lo que obliga a continuar la tarea (aventura). La consecuencia de estas tesis conlleva a pensar sobre la perspectividad de la verdad, es decir, si esta experiencia de verdad que hoy me sucede es acaso una que con el transcurrir del tiempo se transforme en otra cosa, o si lo que percibo como verdad es sólo una cara de un fenómeno más complejo. Evidentemente que planteado de esta manera, el problema no se clarifica. Por una parte una experiencia de verdad es siempre *una experiencia de verdad*, la verdad es un lugar necesario para el intelecto a fin de dar con el sentido de la experiencia. El sinsentido es desechado por la comprensión y provoca con su aparición un

---

<sup>401</sup> VM,II art.cit..p. 64

<sup>402</sup> *ibid.* p.65

movimiento perturbador para la vivencia. Por esta razón la verdad no es perspectivística sino que en su movimiento genera perspectivas diferentes de un mismo fenómeno que pueden ser integradas en esos círculos concéntricos de los que hablaba anteriormente. Pues, la verdad necesita de una disposición de aceptación de la alteridad, porque es en el diálogo con los otros, con lo exterior, que se construye esta experiencia. La verdad en este sentido necesita del prejuicio no para eliminarlo sino para usarlo y aventajarlo, es decir de construirse sobre éste.

Es por eso que resulta interesante observar que la verdad está siendo tratada como una experiencia de la comprensión y que en cuanto tal sólo puede aparecer en el marco de esta estructura. El juego de la verdad –como puede percibirse– establece relaciones, proyectos, busca sentidos no unívocos, y necesita darse en un espacio de juego en el que las expectativas, los proyectos, revisiones y aventuras se dan cita. En este contexto cabría añadir al azar, un elemento indispensable para el juego que Gadamer no parece considerar explícitamente, y sin embargo, ¿no juega el *milagro* en la comprensión el mismo papel que el *azar* en el juego? Pero, el problema de la verdad tal como lo estoy planteando relacionado con la estructura lúdica de la comprensión representa para Gadamer una fuente constante de respuestas que transitan el ámbito del lenguaje y de la historia, pero que él se obliga a responder desde la experiencia misma de verdad tal como aparece para la comprensión. En este sentido y siguiendo su crítica a la racionalidad positiva, Gadamer encuentra que se trata de dos cuestiones diferentes, la verdad de la racionalidad y la verdad de la comprensión; la primera busca la certeza y la verificabilidad como había dicho, pero la verdad de la comprensión necesita de la experiencia para aparecer.

La experiencia de la poesía puede servir para indagar sobre este sentido de la verdad debido a su particular relación con ésta. En la poesía, la verdad aparece cuando el poema dice lo que quiere y muestra lo que es, porque la única instancia que decide sobre este asunto es el arte del lenguaje, a través de su carácter hermenéutico:

“¿Qué es lo que está realmente presupuesto cuando uno se deja decir algo? Es claro que la condición suprema para ello estriba en no saberlo mejor todo y en ser capaz de cuestionar aquello que se cree saber. De hecho, la posibilidad de la conversación descansa sobre el juego de arrojarse mutuamente preguntas y respuestas. Ahora bien, no hay una sola declaración que no reciba su sentido último -esto es, lo que le dice a uno- de la pregunta a la que da una respuesta. A esto le llamo yo el carácter hermenéutico del hablar: al hablar, no nos transmitimos mutuamente estado de cosas bien determinados, sino que, a través del diálogo con el otro, trasponemos nuestro propio saber y aspiraciones a un horizonte más amplio y más rico. Cada declaración comprensible y comprendida queda incorporada en el propio dinamismo del preguntar, es decir, queda

entendida como una respuesta motivada. Hablar es hablar uno con otro. Ser alcanzado por una palabra o hacer oídos sordos a la palabra dicha, tales son propiamente las experiencias del lenguaje.”<sup>403</sup>

Sobre este sentido dialógico presupuesto en la poesía aparece una característica propia a ella que no busca más verificación que aquella alcanzada desde sí misma. El juego que se establece entre verdad y palabra, no sólo funda su dinámica en el vaivén de la pregunta y la respuesta, sino que va un poco más allá: la poesía legitima su propio contenido porque el “(...) poema no está ante nosotros como algo con lo que alguien quisiera decir algo. Se yergue ahí en sí. Se alza tanto frente al que poetiza como frente al que recibe el poema. ¡Desprendido de todo referir intencional, es palabra, palabra plena!”<sup>404</sup> Y tal como sucede con el juego que es un fin en sí mismo, que crea su propio espacio y obedece a su lógica, la poesía funciona igual. Eso supone dos cuestiones fundamentales para una verdad que se experimenta como comprensión: la primera tiene que ver con la legitimidad y la segunda con el autocumplimiento.

La legitimidad viene dada justamente porque en la poesía no cabe ningún tipo de verificación que no venga de ella. La imaginación poética puede crear una tarde como aquella de la *Balada de Otoño*: “Llueve,/sobre los cristales llueve, llueve/ sobre los chopos medio deshojados,/sobre los pardos tejados/ sobre los campos, llueve.(...)/ La tarde que se adornece, /parece/ un niño que el viento mece.. (...)”.<sup>405</sup> Y yo no necesito decir que se trata de una tarde lluviosa y fría, cubierta de hojas secas, tampoco necesito dar constancia del lugar en el que sucede, porque al igual que el poeta, pienso con él que el otoño proporciona este escenario común, estés en la ciudad en que estés y que puede muy bien servir para reflexionar, o entristecerse. Hay un registro de significado que me dice y propone un juego en el que yo acepto entrar, es lo que llama Gadamer la *palabra vinculante*. A través de ella se puede intercambiar información, o decirse algo mutuamente, pero por encima de todo: dejarse decir. La legitimidad que proporciona la poesía es la que surge de esta vinculación que no sólo es racional sino experiencial. Hay una verdad en esta poesía que me lleva hasta el mundo en el que el otoño llueve y arrastra las hojas y yo pienso. Pero sin otoño y sin lluvia, hay espacios de mi vida que me obligan a pensar, a detenerme y ver a través de los cristales el mundo del afuera que reclama ser pensado. La poesía ha legitimado el acto de mirar desde dentro de mi mundo hacia el mundo que me

---

<sup>403</sup> EH, p.112 “De la contribución de la poesía a la búsqueda de la verdad”. El subrayado es mío.

<sup>404</sup> op.cit. p. 113

<sup>405</sup> Serrat, Joan Manuel, *Balada de Otoño*, 1969 Zafiro/Novola

toca vivir, y eso es una verdad hermenéutica. Y si quiero hacer que se comprenda tengo que proponer el mismo juego que el poeta me propuso a mí y decirle a mi vecino: ‘escucha esta canción’.

El *autocumplimiento* tiene que ver con lo que en fenomenología se conoce como *reducción eidética*, esto quiere decir que la verdad aparece como una construcción que se produce cuando la palabra poética señala un objeto determinado que puede ser comprendido por cualquiera en el cumplimiento de su intención última. Quien habla de la lluvia de esta manera “Bruscamente la tarde se ha aclarado/ porque ya cae la lluvia minuciosa./ Cae o cayó./ La lluvia es una cosa / que sin duda sucede en el pasado.”<sup>406</sup> Cualquiera que lo oye piensa en la lluvia, cualquier lluvia, cualquiera conocida. La verdad está relacionada en este caso con el juego en el que cada cual se esfuerza por comprender y puede en un momento determinado suspender todo afán de hacer coincidir la palabra del poeta con nuestra propia palabra. Resulta interesante que tal como acontece en el juego, la verdad aparece porque se hace un movimiento que renuncia a una verdad dada y apuesta por una verdad *buscada* a través del juego de la verdad. A través de la poesía se descubre que la verdad puede aparecer bajo tres condiciones aparentemente contradictorias con lo que supone a toda verdad de corte racional: no busca verificación, se legitima por sí misma, y produce cercanía.

En el mismo año, 1971, aparece este otro texto –“Acerca de la verdad de la palabra”<sup>407</sup>– en el cual Gadamer expone su tesis sobre la cercanía. La palabra si es verdadera ha de producir cercanía y fijar una identidad lingüística. Esa identidad viene por el hecho de poder ser reconocida en el propio texto y no necesitar de ninguna referencia externa para hacerse comprender. La verdad no *es, acontece*. La palabra la hace aparecer, es decir que propicia su experiencia y es por eso que Gadamer habla de acontecer, pues la verdad que *es* –‘eso es verdad’, se dice– no tiene que ver con la palabra como unidad lingüística sino con la opinión, porque puede haber desacuerdo con algo que se dice respecto de una cosa, pero no puede haber desacuerdo con la palabra que la expresa. Este giro en Gadamer llama poderosamente la atención porque insiste en un tipo de ‘acontecimiento’ que si bien es lingüístico no guarda necesariamente relación con la forma lógica, es decir no expresa al enunciado. Es como si se intentara esta vía para desvincular a la verdad de la lógica y

---

<sup>406</sup> Borges, Jorge Luis, “El Hacedor” en *Obras Completas*. Buenos Aires: EMECÉ, 1974. p.821

<sup>407</sup> cfr. “Acerca de la verdad de la palabra” en AP, p. 15-48

justificar así su oposición a presentarla sólo como ‘*adequatio intellectus ad rem*’ .

Este tema es recurrente en casi todos los textos en los que Gadamer trata el problema de la verdad. La vinculación de la verdad a la palabra que la expresa es mucho más problemática que la propuesta que sugiere una historicidad propia al concepto que va configurando el sentido, y mucho más compleja que la relación entre mimesis y comprensión. Todos estos aspectos cuando han sido amalgamados desde una estructura lúdica respondiendo de manera amplificadora a los modos en que el juego ha sido presentado –a veces como *ludus* otras como *paidiá*– pero en este apartado no basta con adecuar las explicaciones ofrecidas a un esquema ya conocido, porque se trata antes bien de entrar en el problema central que está implícito en toda definición de juego: que es un fin en sí mismo, es decir, que se juega para jugar. Siendo así, y sabiendo que ésta es la definición de Aristóteles, no resulta descabellado pensar que Gadamer la tenga presente cuando desecha a la verdad por referencia y como adecuación y que defienda un tipo de verdad relacional y por contraste. Visto así, ¿qué sucede cuando elige al juego como estructura heurística de la comprensión, si tenemos en cuenta que la comprensión no puede renunciar a la verdad?

Cuando Gadamer se ocupa del *texto eminente* hay allí un aspecto interesante para el problema que estoy exponiendo y sirve de advertencia contra una lectura sesgada de Gadamer que recuperaría este problema en lo que se refiere a la lingüisticidad, pero que olvida que es clave profundizar en este tipo de textos, porque no son como la poesía –que legitima o acapara un sentido de la realidad sin admitir más preguntas–, sino que se trata de textos independientes que no necesitan ser puestos en relación con otros textos ni que las *verdades* que expresan sean puestas en relación con otras verdades conocidas, sean del ámbito que sean. Un texto religioso no depende de las revoluciones científicas, un texto jurídico no depende de casos reales para representar una idea de justicia.<sup>408</sup> Y sin embargo estos *textos eminentes* presentan una *verdad*: “¿Qué significa <verdad> allí donde una configuración lingüística ha cortado toda referencia a una realidad normativa y se realiza en sí misma?”<sup>409</sup>

Los *textos eminentes* poseen una verdad cuya validez es exclusiva, es decir que puede ser verificada sin tener que acudir a una instancia última o ajena al sentido que expresa, de allí

---

<sup>408</sup> de este fenómeno ya se ocupó Jeremy Bentham.

<sup>409</sup> AP, “El texto eminente y su verdad” p.104



surge el vínculo necesario con el lenguaje. Porque un texto eminente tiene que poseer una perfecta adecuación entre sentido y sonido para que todo el que lo lea pueda comprenderlo aunque sea inevitable que ciertas interpretaciones vayan profundizando en su sentido y pretendan descubrir nuevos matices que antes no estaban. El texto, en este caso es un concepto hermenéutico que soporta una tensión entre comprensión e interpretación sin la cual sería imposible ‘limitar todas las variables’.<sup>410</sup> Este planteamiento presenta un problema que parecía resuelto desde la relación con el arte, puesto que si éste brindaba un tipo de experiencia de verdad válido, la palabra convertida al arte (es decir en literatura) se apartaba completamente de los parámetros de la verificabilidad científica. Pero, ahora el problema aparece en unos textos que no son precisamente poéticos y que provocan el mismo fenómeno. La condición hermenéutica de ellos no es suficiente para explicar lo que sucede con la verdad y la calificación de ‘literarios’ no abarca todo el fenómeno. El problema persiste, pues aunque se trate de textos eminentes, la pregunta por la ‘verdad’ de lo que ellos expresan sigue sin resolver: ¿acaso un texto que no necesita de referencia ajenas a sí mismo, es posible de ser interpretado? La pregunta tiene sentido en tanto la autorreferencia signifique aislamiento, pero la verdad por encima de todo es relacional, es decir, un texto puede ser un fin en sí mismo (como lo es el juego) pero para poder tener sentido ha de estar abierto al mundo. Lo siguiente es indagar cómo sucede esta apertura.

La estructura del juego sugiere que si bien éste es cerrado porque su fin está en sí mismo, posee también una lógica particular que se rige por sus propias reglas y ello le lleva a hacer un recorte de la realidad, pero, estas características no le aíslan del mundo real, por una parte porque lo imitan y por otra porque lo amplifican. Los ámbitos que abre el juego sonpreciados para la realidad, tanto el ámbito de la seriedad que obliga a respetar las normas y la estructura del juego, el de la libertad que construye un mundo igual para todos, el de lo simbólico que vincula realidades de órdenes diferentes y el de lo divino que recuerda la finitud y límites de del concepto de mundo. Y es por esta razón que la verdad tiene que responder a la misma estructura de la comprensión, pues hay un juego de la verdad, con la historia, el arte y el lenguaje: “¿No se deduce de todo ello que la palabra poética, más allá de la pregunta por su calidad o por su perfección artística, posee una suerte de veracidad y que, donde hay veracidad (o falta de ella) no debe entrar en juego la pregunta por la

---

<sup>410</sup> cfr. AP, p.100

verdad?”<sup>411</sup> La verdad como juego no puede soportar un juicio externo a ella, por eso no acepta cuestionamientos. La verdad es para ponerla en juego y tiene en ese sentido parentesco con la ficción: se acepta o no, se toma *como-si*, pero no se duda de ella; la única diferencia es que con la ficción tengo conciencia de falsedad y con la verdad tengo conciencia de ‘veracidad’, confío en ella hasta que la comprensión entabla su necesario diálogo con el mundo.

El problema que Gadamer ha planteado en relación con la verdad no puede agotarse con sólo establecer que su estructura es igual a la del juego, porque eso dejaría a la verdad aislada del fenómeno de la comprensión. Es por esa razón que se aleja de este esquema para circunscribirla en uno más amplio: para ser parte del juego de la comprensión la verdad debe compartir las características de un juego, el asunto se complica cuando se intenta hacer corresponder a ambas estructuras ‘lúdicas’. Gadamer encuentra una respuesta cuando toca el asunto de la interpretación: ¿es lo mismo comprender que interpretar? Es obvio que esta vía viene dada por el papel que juega la interpretación en la obra de arte, por ejemplo, y por ser la única manera en que se puede participar de un juego ya que hay que poder interpretar bien el rol de jugador (yo tengo las fichas rojas, tú las verdes, soy defensa tu portero, etcétera) pues en el juego es muy importante conservar y actuar conforme a la identidad asumida en su ficcionalidad. El intérprete es un jugador que ha aceptado su papel en ese juego, pero ¿qué es la interpretación? Si es el modo conveniente en que se comprende aquello que nos es dado, la interpretación tendría entonces relación con la *mimicry* (el *hacer-como-si* se cree algo, o convencer al otro que estamos interpretando bien nuestro papel), y eso justifica la pregunta: ¿cuál es la diferencia entre interpretar y comprender?

En “Texto e Interpretación”<sup>412</sup> Gadamer entra en este problema y comienza por definir a la comprensión como la “(...) facultad fundamental de la persona que caracteriza su convivencia con los demás y actúa especialmente por la vía del lenguaje y el diálogo”<sup>413</sup>; esta definición establece un vínculo entre comprensión e interpretación. En la medida en que la interpretación tiene que ver con el texto desde ella se formula la pregunta y se pide verificación, pues el intérprete tiene como misión superar el elemento que impide la

---

<sup>411</sup> op.cit p.105-6 (y v. “De la contribución de la poesía a la búsqueda de la verdad”, en EH, pp. 111-122).

<sup>412</sup> VM II, “Texto e interpretación”. pp. 319-348

<sup>413</sup> op.cit. p. 319

inteligibilidad de un texto.<sup>414</sup> Esta idea trae varias consecuencias, la primera se refiere a la relación indisoluble entre interpretación e intérprete, lo cual supondría que si éste desaparece, ¿lo hace también su interpretación? Evidentemente no, una interpretación si provoca la comprensión entra inmediatamente en la tradición de sentido de un texto. Pero, para Gadamer esta tradición tiene que ser renovada constantemente a través de un diálogo que necesariamente inicia cada intérprete para poder comprender, este argumento tiene una doble utilidad en el pensamiento de Gadamer, por una parte vincula el concepto de verdad con el de historia sin tener que depender de fórmulas que hagan referencia a la conciencia o el espíritu, y por otra parte, recupera el sentido de la tradición ya no como apego a las formas del pasado sino como una perspectiva que dinamiza la relación del hombre con su pasado.

Desde esta perspectiva, la relación del hombre con su realidad pasa ya no por el acontecimiento ‘milagroso’ de la comprensión sino que necesita de un hecho más concreto como es la interpretación que se hace sobre el material de la experiencia:

“¿Hay una realidad que permita buscar con seguridad el conocimiento de lo general, de la ley, de la regla, y que encuentre ahí su cumplimiento? ¿no es la propia realidad el resultado de una interpretación? La interpretación es lo que ofrece la mediación nunca perfecta entre hombre y mundo, y en este sentido la única inmediatez y el único dato real es que comprendemos algo como <algo>.”<sup>415</sup>

Este concepto de interpretación es de raigambre nietzscheana y a él se acoge Gadamer para proponer que interpretar es una *posición* de sentido y no un *hallazgo* de sentido, con ello quiere decir que la interpretación es siempre inacabada. Pero, esta posición implica que la realidad como tal es hermética, compleja, difícil, inextricable y que el sentido que encontramos en ella es siempre aproximado, y tal como lo planteaba Nietzsche, la interpretación será infinita y el conocimiento de la realidad, una ilusión. Esta posición cercana a los nihilismos y vitalismos de principios del siglo XX, es superada por el planteamiento de Gadamer al aceptar por una parte, que en efecto hay una realidad que es necesariamente incomprensible y por otra parte que esa incomensurabilidad que la caracteriza está relacionada directamente con la tarea propia del comprender, que es el interpretar. Si esta estructura es lúdica, lo es por su dinamismo en primer lugar, puesto que la interpretación requiere que el intérprete se ponga en juego con su ‘objeto’, o sea, la realidad. Pero esta realidad es en sí misma también cambiante, dinámica, azarosa, tiene el

---

<sup>414</sup> v. p. 338

<sup>415</sup> op.cit. p. 327

elemento esencial que hace posible a todo juego: el deseo de controlar un mundo que escapa a todas las reglas y a todo control y que sólo se puede ‘domar’ a través de una ficcionalización. Se le ponen reglas a fin de que en ese espacio de libertad se pueda construir uno igual para todos, pero en el juego como en la interpretación se sabe que estas reglas son provisionales, que ellas no abarcan todas las posibilidades de lo real y que sólo funcionan en ese espacio y en ese tiempo determinados. La relación del intérprete con la verdad es, en ese sentido, totalmente lúdica. Él participa en ella, asume con *conciencia de falsedad* (ficcionaliza) sus resultados y siempre está dispuesto a continuar *jugando*.

La interpretación no es totalmente libre, pues no todo vale, de ser así se caería en un absurdo relativismo que evitaría toda idea de verdad. Gadamer no intenta salvar esta idea desde una defensa epistemológica o fenomenológica, lo que resulta interesante es su justificación hermenéutica, y lo hace a través de la idea de que la realidad pueda ser vista como un ‘texto hermenéutico’. Para ello es imprescindible diferenciar entre un texto y un texto hermenéutico. El primero permite preguntar y verificar, pero la referencia última es él mismo: “Hay que señalar en todo caso que sólo desde el concepto de interpretación aparece el concepto de texto como algo central en la estructura de la lingüisticidad; lo que caracteriza al texto es que sólo se presenta a la comprensión en el contexto de la interpretación y aparece a su luz como una realidad dada.”<sup>416</sup> Cuando el texto posibilita una disputa, en la que los intérpretes dialogan y tratan de encontrar el sentido que mejor se adapte sin salirse del texto y su tradición, la verdad que aparece en este ámbito viene circunscrita al texto comprendido como la autoridad última a la que referirse y cuyo sentido no se puede discutir, sino antes bien develar.

El texto hermenéutico en cambio es uno que puede ser legible, ya no por su estructura semiótica o lingüística, sino porque pueda ser comprensible. De esta manera comprensión e interpretación se amalgaman:

“La ampliación del concepto de texto encuentra más bien su fundamentación en la hermenéutica. La comprensión de un texto, sea oral o escrito, depende en todo caso de unas condiciones comunicativas que rebasan el mero contenido fijo de lo dicho. Podemos afirmar incluso que el hecho de recurrir a la letra o al texto como tal está siempre motivado por la peculiaridad de la situación de consenso.”<sup>417</sup>

Si el texto fuera sencillamente la cosa a interpretar bastaría recurrir a ciertos protocolos de

---

<sup>416</sup> ibid p.328

<sup>417</sup> ibid. p.330. El subrayado es mío.

interpretación que ‘tradujeran’ los posibles significados de las palabras, pero el reto para la comprensión es poder disponer de un tipo de texto que responda a su propia estructura, es decir, que le sirva a sus fines. La estructura lúdica de la comprensión tiene entonces que hacerse de un tipo de textos que permitan el juego, no sólo el de la comprensión sino todos los juegos que están supuestos en ella: el del lenguaje, el de la historia, el del arte y por supuesto el juego de la verdad. No son textos ambiguos que soportan todas las interpretaciones, son textos que requieren ser puestos en relación con elementos importantes que le confieren su significado: la tradición (historia), la lingüística (el lenguaje), y su eminencia (arte).

De esta manera, Gadamer trata a los textos según los tipos de verdad con que ellos juegan. Los textos que el lingüista trata de hacer legibles y en los cuales pone todo su empeño por recuperar su sentido original buscan ser traducidos a fin de ser comprendidos, en esta situación la verdad que recuperan es una que se dé como consenso, porque el escollo que ha de superar es que la “(...) precomprensión, la expectativa de sentido y las circunstancias de todo género ajenas al texto influyen en la comprensión del texto”.<sup>418</sup> La labor de traducción es evidente porque de otro modo el texto resulta extraño, y el juego que él plantea es muy parecido a los de competencia [*agôn*], porque propone unas reglas que han de resultar evidentes y claras para todos. Es como si el lingüista no sólo se conformara con el hecho de hacer comprensible un texto, sino que tiene que ‘derrotar’ al lector con sus reglas, y conseguir un consenso que le dé la razón en su interpretación. Su verdad, en este caso compite con otras y aspira a convertirse en ‘eminente’—sobre esto volveré más tarde.

Por otra parte, existen los textos del especialista o del técnico. Ellos son comprensibles porque dada su interpretación se construyen teorías y ‘versiones’ de la realidad, pero presentan un problema en el mismo instante en que la memoria falla o aparece una duda sobre la interpretación conocida cuando la situación a la que se aplica se torna problemática. Estos textos buscan establecer una verdad por contraste, a veces tomando como punto de partida la interpretación anterior, otra utilizando el anticipo del sentido. Son textos que rompen con el mero registro lingüístico y que juegan con el significado histórico, la verdad que muestran es histórica en la medida en que sirven a la memoria y buscan los contenidos de la tradición para afianzar su significado. Este juego de la verdad,

---

<sup>418</sup> Ibid. p.330

tiene las características de un juego de azar [*alea*], que requiere el abandono del jugador a la suerte y a las potencias externas, en este caso unas que el intérprete no controla como es la tradición, la historia y los contrastes que ha generado una interpretación pero que le otorgan su sentido.

También aparecen los textos en los cuales la escritura misma establece una serie de nexos que es lo que les otorga su comprensibilidad por una parte, y por otra ponen al intérprete en una situación en la que es necesaria una especie de complicidad con el texto, en tanto las relaciones que ése sugiere son comprendidas completamente porque responden al deseo de comprenderse sinceramente. La verdad que estos textos expresan es relacional porque no puede ser comprendida si no se establecen previamente unos nexos entre los diferentes elementos (el escritor, el lector y la comunidad de elementos comunes que se evocan en el texto); porque “(...) siempre que se busca un entendimiento hay buena voluntad. La cuestión es saber hasta qué punto se da esta situación y sus implicaciones cuando no se especifica un destinatario o serie de ellos, sino que el destinatario es el lector anónimo, o cuando no es el destinatario mismo sino un extraño el que quiere entender un texto”.<sup>419</sup> La estructura lúdica de este tipo de texto me recuerda a la del simulacro [*mimicry*], porque exige del intérprete una transformación o problematizar sobre el ‘rol’ del destinatario y buscar la adecuación de su propia figura a ese rol. En este tipo de juego lo importante no es la identidad de los jugadores, sino las relaciones que soportan esas identidades ya que es imprescindible que los jugadores asuman su rol.

Por lo anteriormente dicho Gadamer llega a la siguiente conclusión que es la que requerirá de una puntualización sobre lo que es la información o contenido final de un texto, esta información es lo que se entiende como verdad porque responde a la pregunta, ¿qué es lo que ha querido decir? : “Pero, la <información> no es lo que el hablante o el escribiente dijo originariamente, sino lo que habría querido decir si yo hubiera sido su interlocutor originario”.<sup>420</sup>

El asunto es que no todos los textos se comportan de esta manera ni pueden ofrecer su contenido de verdad explícitamente porque juegan otro ‘juego de verdad’, se trata de los *textos antitextuales*, el problema que ofrecen a la comprensión no depende siquiera de la

---

<sup>419</sup> op.cit. p. 331

<sup>420</sup> ibid. p. 333

interpretación, su contenido de verdad en algunos casos es ‘intraducible’ o absolutamente dependiente del grado de participación que tengan los ‘jugadores’, en ese ‘juego de verdad’ ellos son *antitextos*, *pseudotextos* y *pre-textos*.

Los *antitextos* son “(...) aquellas formas de hablar que se resisten a la textualización porque en ellas la situación dialogal es dominante”.<sup>421</sup> En esta definición entran los chistes y también las ironías porque ellas presuponen un preconsenso social, se niegan a una interpretación, por aquello de que un chiste o una ironía explicados, inmediatamente dejan de serlo. Estos *antitextos*, reflejan una necesaria solidaridad entre los participantes, una especie de sometimiento a reglas que representan a una identidad muy peculiar. Es como si se tratara de un juego o una actividad lúdica cuya celebración afianza la identidad de un pueblo, como en las fiestas populares en las que además de los bailes o representaciones, se dan cita juegos que todos saben cómo jugar y disfrutar (en Cataluña, por ejemplo podemos citar a los *correfocs*, en la Provença *le bandido*) y que resultan extraños y a veces peligrosos o poco graciosos para los forasteros.

Los *pseudotextos* son aquellos cuyos componentes lingüísticos son vacíos de significados.<sup>422</sup> Se parecen a los juegos herméticos que sólo tienen sentido para los participantes elegidos y que no pueden ser traducidos.<sup>423</sup> La verdad que ellos expresan no puede ser comprendida y por tanto tiene que ser ‘obviada’ por los que no participan. El carácter de algunos cultos puede servir como ejemplo.<sup>424</sup>

Los *pre-textos* siempre expresan algo que permanece enmascarado. El dilema aquí es cómo saber si algo permanece enmascarado, pues al tener conciencia de ello es porque está siendo des-ocultado, evidentemente la verdad de los *pre-textos* tiene una relación muy marcada con la idea de la verdad como *aletheia*. Se trata de textos que se interpretan en una dirección que ellos no nombran explícitamente. Son juegos de la complicidad, que poseen un lenguaje que sólo dominan los que están implicados en ellos, pero que al usarlo tiene que ser oculto, pese a que todos conocen su uso. La ideología que los medios de

---

<sup>421</sup> *ibid.* p.334

<sup>422</sup> *cfr.* p.335-336

<sup>423</sup> en inglés hay una expresión para este tipo de fenómeno que es ‘*private joke*’. Desgraciadamente en castellano no poseemos una expresión para ello, quizá un dicho puede traducirlo: “el que solo se ríe, de sus picardías se acuerda”.

<sup>424</sup> Me refiero a los juegos culturales a los cuales no he hecho referencia en este trabajo pero que aparecen tanto en el *Homo Ludens* de Huizinga, como en *La Actualización de lo Bello* de Gadamer.

comunicación ‘ocultan’ y que puede ser mostrada a través de un análisis profundo, los sueños para la consulta siconalítica, y las señas o poses de los jugadores de póker, son todos *pre-textos*. El desocultamiento de la verdad, acaba con el juego, pero a su vez inicia otro en el que el resultado develado da un sentido diferente a la realidad. Gadamer expresa el dilema de los *pre-textos* con este ejemplo:

“El concepto de ideología implica que ésta no realiza una verdadera comunicación, sino que sirve de pretexto a unos intereses latentes. Por eso la crítica de la ideología trata de reconducir lo dicho a unos intereses enmascarados; por ejemplo los de la clase burguesa en la lucha capitalista. Es posible igualmente que la propia actitud de crítica a la ideología sea también criticable como una actitud ideológica si defiende intereses antiburgueses o de otro tipo y enmascara así sus pretextos.”<sup>425</sup>

Lo que me resulta interesante de esta clasificación de textos antitextuales es que explica con toda claridad que el juego de la verdad no puede ser refutado porque provoque una cierta relatividad para la comprensión de los significados, sino que ofrece la posibilidad de tener experiencias de verdad de índole diferente que no tienen que ser contradictorias, antes bien complementarias.

Por eso señala Gadamer que el problema central viene dado por la relación que tiene el intérprete con los textos, es decir, que la verdad que descubre la interpretación no sólo es problemática porque pueda ser experimentada de diversas maneras sino que reconoce una especie de juego entre el texto y el intérprete que es imposible de obviar. En primer lugar el intérprete sabe que su misión es superar al elemento extraño que legitima la incomprendibilidad, esto quiere decir que ese elemento extraño tiene que ser entendido en su extrañeza. La importancia de este momento –señala Gadamer– es que el intérprete sirve al texto, pero no porque aporte un nuevo texto sino porque establece un vínculo hermenéutico que es importante señalar como ‘estructura’ de la comprensión. Lo que sucede es que el resultado de una interpretación siempre aparecerá como una estructura dialogal, no directa entre intérprete y texto, pues en este caso él es sólo un mediador. El intérprete –si se puede considerar un jugador– responde por una parte al juego mismo (con sus reglas, normas y tradiciones) y por otra responde a su equipo (esté jugando u observando) y allí en esa posición percibe, por una parte su distancia con relación a los hechos, y por otra su incompetencia para entenderlos pero paradójicamente entra en un juego que le hace sentir superior justamente por los límites en los que se ve encerrado: para el jugador que juega es su *doble limitación* la que le procura su identidad y facilita su

---

<sup>425</sup> *ibid.* p.336 El subrayado es mío.



participación. Por eso, recordando a Caillois, el juego crea un espacio de libertad en un mundo que es desigual e indiferente a nuestros deseos. El intérprete de un texto cumple con su tarea hermenéutica cuando negocia entre el ‘elemento extraño de un texto’ y el ‘lector’; en esta negociación él desaparece en un sentido positivo que permite la fusión de horizontes entre el horizonte del texto y el horizonte del lector, pues “(...) los horizontes separados como puntos de vista diferentes se funden en uno.”<sup>426</sup>

Pero, no todo acaba como si se tratara de un ‘juego’ en el sentido más laxo del término, pues el intérprete no sólo es un jugador que ‘suda la camiseta’ en el campo de juego, él está sometido a una autoridad, es decir, obedece a una funcionalidad que legitima sus acciones y que vigila cuando éstas se ‘salen’ del juego establecido. En otras palabras, aunque la interpretación sea siempre inacabada, ello no quiere decir que cualquier versión sea la adecuada porque lo real y sus evidencias siempre estarán presentes; ya que una cosa es apostar por un tipo de verdad relacional y por contraste y otra es negar su existencia en pro de conceptos con los que la racionalidad humana no trabaja cuando busca un sentido a la experiencia<sup>427</sup>. Así explica Gadamer el origen de esta preocupación:

“Cuando comencé a ocuparme de los planteamientos hermenéuticos, me encontraba de lleno en el contexto de nuestro mundo moderno, en el que ya no es posible confiar tan a ciegas en la idea de la objetividad, ni tenerla por rasgo natural e inmovible de las ciencias. Los propios físicos estaban empezando a decir que los procedimientos de medición no dejan de constituir una intervención en lo que se mide, y que ya por eso es imposible una objetivación pura del objeto medido. Claro está que aquí no tenemos que habérnoslas con la física, menos aún con la microfísica, en la cual es un hecho que los procedimientos de medición interfieren en los sistemas bajo observación. De hecho, cuando hablamos de cosas tan complejas como los procesos sociales, los nexos económicos, la comprensión de textos y tradiciones, tenemos que vérnoslas con componentes muy distintos. Aquí hay que reconocer desde el principio que un grado cero de participación simplemente no existe. Y es eso lo que ha llevado a algunos a afirmar, para gran asombro mío, que estoy hablando de prejuicios legítimos o legitimables.”<sup>428</sup>

Es por ello que Gadamer ha de dar cuenta de la importancia que la autoridad implica para este apartado en que la verdad como juego no sólo está sometida a reglas sino que hay que poder diferenciar estas reglas de los prejuicios, pues no es banal el hecho de que el caballo en ajedrez se mueva en forma de ‘L’, y el que no quiera seguir esta regla queda inmediatamente descalificado del juego. La autoridad tiene aquí el papel de guardar la forma inicial del juego, es decir la convención que decidimos aceptar al participar, pero, desde luego, esta aceptación de la autoridad no está referida a ningún tipo de prejuicio. Y

---

<sup>426</sup> *ibid.* p.338

<sup>427</sup> es lo que se llama articulación de la experiencia.

<sup>428</sup> AH, p.60 en “Hermenéutica y autoridad: un balance”.

es así como cabe pensarla para el juego de la verdad: “Siempre hay alguien que es una autoridad para otros en algo, y esto no es más que reconocerle al otro razonablemente su superior conocimiento de algo.”<sup>429</sup> Pero, establecer una autoridad operativa con el juego de la verdad puede conducirnos a perder la necesaria *ficcionalización* que impone todo juego, es decir, a reducir las interpretaciones a meras aceptaciones de las reglas y con ello renunciar al tipo de experiencia de verdad que defiende Gadamer y sobre la que he venido tratando: una que se confronta con la fantasía y se nutre de ella en su manera de aparecer.

Por eso, la única respuesta que encontramos es que la autoridad en la tarea hermenéutica tiene que ser una influencia formadora que ‘mantenga despierta’ toda la potencia interpretativa que permita la mediación del interprete –como señalé arriba– y muestre sus límites de forma productiva. Esta autoridad es lo que se denomina ‘tradición’, pero ello no conduce a un conservadurismo intelectual al estilo del positivismo del siglo XIX, pues hay una parte de esta tradición que es incontrolable racionalmente ya que conforma la propia determinación histórica. La autoridad remite de nuevo al problema del sentido histórico, es decir, al juego de la historia. La experiencia de verdad no puede desvincularse de la experiencia del arte, ni de la historia, ni del lenguaje. La estructura lúdica de la comprensión acopia estos cuatro aspectos, propiciando juegos que siendo independientes tienen necesariamente que vincularse entre en sí para completar su funcionamiento, esta complementariedad es lo que me ha hecho pensar en un ‘modelo’ del juego para la estructura de la comprensión y sobre ella está pensando Gadamer cuando afirma:

“Por eso es un absurdo malentendido de muchos legos seguir creyendo que la filosofía sólo es un lugar para ofrecer definiciones. De ningún modo: las cosas no son tan sencillas para nosotros. No nos está dado algo con lo que podamos orientarnos, algo que nosotros procedamos a definir, como el que pone en algo un signo de identificación que luego le permite reconocerlo bajo cualquier circunstancia. Y para nosotros tampoco la autoridad es la instancia que puede impartir instrucciones. El hablar está siempre incardinado en un sistema de acción y reacción, de pregunta crítica y respuesta arriesgada, en el que un relajado reconocimiento de la autoridad produce nuevos grados de libertad igualmente relajada. Dice Aristóteles que Sócrates introdujo la definición. Pues sí, pero para reconocer nuestra ignorancia”.<sup>430</sup>

Las cosas no son sencillas porque no hay un ‘juego de definiciones’ que podamos hacer servir definitivamente en las explicaciones y la interacción entre las diferentes experiencias de verdad –lenguaje, arte e historia– es siempre hermenéutica y por ello todas proporcionan comprensión. El movimiento, el vaivén anteriormente señalado como una

---

<sup>429</sup> op.cit. p.61

<sup>430</sup> ibid. p.65

característica lúdica, tiene que poder relacionarse con la autoridad preguntándole y acallándola en un juego dialógico al que la razón no puede renunciar y que involucra al arte, el lenguaje, la historia y a la verdad. En ese juego con la 'autoridad' entendida como tradición y herencia, se tiene que construir un mundo habitable para quienes intentan comprenderlo.

### Tablas de Clasificación de los juegos <sup>431</sup>

Roger Caillois

Tabla 1: Distribución de los juegos

	<b>AGON</b> (competición)	<b>ALEA</b> (azar)	<b>MIMICRY</b> (simulacro)	<b>ILLYNX</b> (vértigo)
<b>PAIDIA</b> ↑ jaleo agitación Risa loca cometas solitario crucigramas ↓ <b>LUDUS</b>	carreras luchas } No reglado Etc. Atletismo	rondallas infantiles Cara o cruz	Imitaciones infantiles Juegos de ilusión Muñecas, panoplias máscara disfraz	Mareo infantil Tio vivo Sube y baja valse volador atracciones de ferias ski alpinismo acrobacias
	Boxeo } billar esgrima } damas Fútbol } ajedrez emociones deportivas en general	apuestas ruleta loterías simples compuestas por demanda	teatro Artes del en general	

*N.B.* - En cada columna vertical, los juegos están clasificados muy aproximadamente dentro de un orden en el que el elemento paidia decrezca constantemente, mientras que el elemento ludus crece de manera también constante.

Tabla 2: La corrupción de los juegos

	<b>Formas culturales quedando al margen del mecanismo social</b>	<b>Formas institucionales integradas a la vida social</b>	<b>Corrupción</b>
<b>Agon</b> (Competición)	deporte	Competencia comercial, examen y concursos	Violencia, voluntad de poder, astucia
<b>Alea</b> (Azar)	loterías, casinos, hipódromos, apuestas	Especulación de la bolsa	superstición astrología
<b>Mimicry</b> (Simulacro)	Carnaval, teatro, cine, culto a las estrellas.	Uniformes, etiqueta ceremonial, Oficios de representación	alienación, desdoblamiento de la personalidad
<b>Illinx</b> (Vértigo)	Alpinismo, ski, cuerda floja, embriaguez por la velocidad	profesiones cuyo ejercicio requiere el dominio o el vértigo.	alcoholismo y drogas

<sup>431</sup> Caillois, R. op.cit.

## TERCERA PARTE:

### FICCIÓN Y MUNDO HABITABLE

*“Mala ficción es precisamente la que no permite ir más allá de lo que hay: la que explica y consuela demasiado.”*<sup>432</sup>

#### 1. Ficciones y actitudes ficcionales.

El objetivo de esclarecer el concepto de juego y exponerlo como un modelo ha sido para mostrar que su estructura sirve para entender la estructura de la comprensión propuesta por la hermenéutica gadameriana, ahora faltaría indicar cómo concurren los diversos elementos en cuestión en el *corpus* de esta hermenéutica. Esto trae diversos elementos a consideración: el papel de la ficción en su relación con la experiencia de verdad que se traduce en el hecho de que la comprensión de la realidad dependa de una narración que hace del mundo humano un lugar *habitable* gracias a la manera en que el hombre se relaciona lúdicamente con la realidad.

Si se considera que el juego articula la experiencia entonces hay que preguntarse: ¿cómo sucede todo esto y qué tipo de verdad descubre la estructura lúdica de la comprensión? Parecería entonces que si la verdad es el resultado de un diálogo, pese a que en algunos casos no haya más que un interlocutor (uno mismo), la verdad acontece porque el alma ha sostenido un diálogo consigo misma –como refería Platón–, es decir, producida por una experiencia dialógica. En segundo lugar, que la verdad dialógica es entendida como un constructo racional porque no es el resultado de un conocimiento que ha descubierto lo verdadero sino que la comprensión entiende que algo ha de ocupar ese lugar y accede a aceptar como verdad lo que mejor se adecua a su estructura según un proceso en el que el mundo se va haciendo elocuente (la lingüisticidad del mundo). Y en tercer lugar, que esa estructura hace necesaria establecer una relación entre hermenéutica y lúdica, para que aparezca la verdad con el mismo tenor de la ficción, entonces habría que mostrar de qué manera el aceptar que la comprensión posee una estructura lúdica conduce a establecer su

---

<sup>432</sup> Cruz, Manuel, *Narratividad: La nueva síntesis*. Barcelona: Nexos 1986 p. 100

carácter dialógico, su calidad de constructo y su condición ficcional. Estos problemas rebasan los planteamientos hermenéuticos tradicionales como expondré a continuación.

- *La Experiencia dialógica de la verdad*

La verdad como resultado de la comprensión tiene que ser considerada como una experiencia pues es la única manera en que ella se integra a la vida humana en calidad de *vivencia*. El cuestionamiento o la crítica a la verdad haría pensar por un momento sobre la posibilidad de una verdad inútil que quizá impregnaría con un aire pragmatista al pensamiento de Gadamer. Es cierto que en algunos momentos su crítica al positivismo parece girar hacia el lado del pragmatismo y creo que tampoco es demasiado incorrecto pensarlo así, ya que como he mostrado en el primer capítulo, entre las heredades de Gadamer todavía hay un poco del neokantismo de Vaihinger, –que de hecho tampoco ha sido el más popular. Pero, apartando las discusiones sobre la legitimidad de interpretar la hermenéutica filosófica como una crítica a la verdad, lo que me interesa aquí es establecer el tipo de experiencia que permite explicitarse a esa verdad.

El hombre siempre busca un sentido para comprender lo que acontece, pues considera que en la búsqueda de *ese* sentido se juega el sino de la existencia humana, por eso dice que :

“También cara al fenómeno hermenéutico nos había parecido una restricción ilegítima entender la comprensión sólo como el esfuerzo inmanente de una conciencia filológica indiferente frente a la «verdad» de sus textos. Por otra parte también era claro que la comprensión de los textos no puede haber prejuzgado la cuestión de la verdad desde el punto de vista de un conocimiento objetivo superior, de manera que en la comprensión sólo se experimente la satisfacción de este superior conocimiento objetivo propio. Al contrario, para nosotros la dignidad de la experiencia hermenéutica –y también el significado de la historia para el conocimiento humano en general– consistía en que en ella no se produce la subsunción bajo algo ya conocido, sino que lo que sale a nuestro encuentro desde la tradición es algo que nos habla. La comprensión no se satisface entonces en el virtuosismo técnico de un «comprender» todo lo escrito. Es por el contrario una experiencia auténtica, un encuentro con algo que vale como verdad.”<sup>433</sup>

Así en tanto experiencia auténtica no necesita de un conocimiento objetivo para legitimarse porque quien comprende lo hace desde aquello que *vale* como verdad, pero qué es lo que ‘vale como verdad’, este es el problema:

“La pregunta es si hay posibilidades finitas de dar razón a esa correspondencia. ¿Se da la fundamentación de dicha correspondencia que no se evada a la infinitud de un espíritu divino y pueda sin embargo explicar la correspondencia ilimitada entre el alma y el ser? Mi respuesta es afirmativa. Hay un camino al que apunta la filosofía cada vez

---

<sup>433</sup> VM,I p.583 (el subrayado es mío)

con más claridad y que da testimonio de esa correspondencia. Es el camino del lenguaje”.<sup>434</sup>

Entre el alma (el intelecto, el ser) y la cosa hay muchas posibilidades de correspondencia, pero no cualquiera vale, o no cualquiera vale para todos, hay un modo de comprender que determina la autenticidad de una experiencia, pero llama la atención que en este lugar Gadamer se plantee una *correspondencia ilimitada*. Lo primero que se me ocurre es que esté considerando la infinitud de la interpretación, sin embargo la consecuencia de una postura como esa es asumir la acusación de relativista en términos de conocimiento de la verdad. Pero, si en el planteamiento de Gadamer no hay relativismo, como ha aclarado en otro lugar<sup>435</sup>, entonces se puede interpretar esto como su insistencia en la conversación, algo que ocurre a través del camino del lenguaje y que recoge de manera inagotable las experiencias humanas siendo así *esa experiencia* objeto de comprensión.

Para entender esta afirmación hay que partir de que entre la cosa y el ser existe una contraposición en la que: “La persona aparece como algo que es preciso estimar en su propio ser, mientras que la cosa es algo para utilizar, algo que está a nuestra disposición.”<sup>436</sup> La persona en este caso tiene preeminencia pero no es absoluta, ya que si se puede desvirtuar a la cosa a través del uso que se haga de ella, también en sentido contrario la cosa puede determinar un tipo de comportamiento por parte de la persona. Dicho esto habría que considerar que las cosas tienen su propio lenguaje pero esto trae como consecuencia una polémica relacionada con la naturaleza de la cosa en la que si ella tiene su propio lenguaje, si debe ser tratada en su dignidad de cosa, entonces aparece la interrogante sobre la forma en que el hombre puede comprender una realidad ajena a la suya para establecer este *diálogo con la cosa*. Desde un punto de vista técnico nosotros somos los creadores de las cosas, somos quienes las usamos o las tiramos, en tanto creadores podemos ser bastante tiranos, sobre todo en la sociedad de la producción masiva de objetos. En este sentido Gadamer estará pensando en objetos con valor para la vida del hombre, que de una u otra forma modifican su vida espiritual, su autocomprensión. Dicho esto, Gadamer ensaya una tesis según la cual la cosa y el alma han sido creadas para que cada una expone su condición creatural y “es propio de la cosa ser verdadera y por tanto

---

<sup>434</sup> VM,II en “La naturaleza de la cosa y el lenguaje de la cosa” p. 76

<sup>435</sup> v. VM,II en “La universalidad del Problema Hermenéutico” p.213 y ss.

<sup>436</sup> VM,II en “La naturaleza de la cosa y el lenguaje de las cosas” p.71

cognoscible”<sup>437</sup>, pero añade que esta posición teológica no es válida ni siquiera en sus versiones más seculares porque no contesta sobre las posibilidades finitas que puedan responder sobre esa correspondencia.

Por tanto, la experiencia de la verdad debería sostenerse en un tercer elemento que amalgame esa relación que no depende exclusivamente ni de la naturaleza de la cosa, ni de la naturaleza del hombre y ese tercer elemento es el lenguaje, pues “el verdadero ser de las cosas se hace asequible en su aparición lingüística”.<sup>438</sup> El lenguaje por tanto, no objetiva sino que muestra y es por esa razón por la que Gadamer recupera un término aristotélico para explicarlo: la *synteke* como *ritmo*. El ritmo es lo que hace que una palabra, una oración, un texto sean comprensibles, pero también –añadiría– esto se puede aplicar a una imagen, un objeto. La *synteke* es una temporalidad particular que hace aparecer a las cosas con un sentido y que permite que nosotros capturemos ese sentido, en otras palabras es la coherencia. La experiencia de verdad, por tanto, dependerá de que se puedan delimitar las posibilidades de significado según presenten o no coherencia. La experiencia de verdad se sitúa en la búsqueda del sentido y en “el explayarse de los entes en un mundo abierto lingüísticamente”.<sup>439</sup> La apertura a este mundo se da a través de la domiciliación en el mundo que ocurre mediante la palabra, la cuestión es saber a qué palabra se está refiriendo si es a la que nombra o a la que permite la comprensión, la que dice verdad o la que permite entender lo que es verdadero.

En “Sobre la Problemática de la autocomprensión. Una contribución hermenéutica al tema de la <desmitologización>”<sup>440</sup>, del año 1961, Gadamer aborda las relaciones entre comprensión y juego, las cuales para los fines de este trabajo resultan esclarecedoras porque, por una parte muestran el lugar que ocupa la conciencia cuando comprende y la distancia que necesita para apartarse de una concepción idealista; y por otro lado indaga sobre la posibilidad de que exista un tipo de relación entre el ser y la cosa que pueda entenderse como *autocomprensión*, en tanto renuncia a un tipo de vinculación con el objeto que no esté determinada por la norma, que exceda a la tradición y que sin embargo tenga *sentido* para el sujeto.<sup>441</sup> Pero, ¿cómo se accede a *este* sentido ignorando a la tradición

---

<sup>437</sup> op.cit. p.75

<sup>438</sup> ibid.p.77

<sup>439</sup> ibidem.p.80

<sup>440</sup> VM,II en “Sobre la problemática de la autocomprensión. p.121-133

<sup>441</sup> Si bien Gadamer centra este escrito en la *autocomprensión de la fe*, a mí particularmente me interesa



pero haciendo uso de la propia voluntad de comprender, y que esto no implique un sujeto enajenado? , ¿cómo aparece aquí aquello que Gadamer ha llamado la lingüisticidad del mundo? Resulta interesante este texto, porque surge un elemento extraordinario: la adquisición de una autocomprensión que no necesita de la experiencia dialógica de la verdad y que sin embargo para el sujeto es la *verdad*. Evidentemente que esto traería como consecuencia la posibilidad de una experiencia no dialógica de la verdad la cual quedaría fuera de un mundo abierto lingüísticamente. Veamos la solución.

Para la hermenéutica romántica, dice Gadamer, la “(...)comprensión en cuanto tarea hermenéutica incluye siempre una dimensión reflexiva” <sup>442</sup>, eso implica que ha de existir un componente en la comprensión del cual no se puede dar cuenta, una suerte de ‘elemento inconsciente’ que se hace presente cuando se ‘conoce lo conocido’. Mas, la propuesta de Gadamer no parte de este presupuesto porque la comprensión trata de hacer explícitos los contenidos implícitos y ambos están presentes en el objeto que se pretende conocer, es por eso que continuará la vía sugerida por Heidegger quien transforma el concepto de comprensión en un concepto filosófico universal para el que el modo fáctico de la historicidad del ser es la comprensión. Esto quiere decir que el ser que comprende lo hace históricamente no sólo con relación a la historia (de su cultura) sino en lo que compete a su propia temporalidad, por lo que la *autocomprensión gnóstica* tiene que darse sobre la base de una experiencia de facticidad y no sobre la objetivación de la conciencia; el ser –que es el hombre– se comprende a sí mismo y esta experiencia es la que le define como ser.

Pero, para Gadamer no es suficiente el punto de partida de Heidegger. La autocomprensión plantea el problema del idealismo de la conciencia, y deja aparecer un círculo vicioso, que trata de determinar que es lo que comprendemos y si al hacerlo es posible emprender un diálogo con el mundo. Lo que no parece evidente es la dinámica que sigue ese diálogo, pero es aquí en donde está el elemento que me interesa destacar: el diálogo tiene la dinámica de un juego, y sólo bajo esta dinámica puede mostrarse la experiencia de verdad:

“(…) para la subjetividad humana la auténtica experiencia del juego consiste en el predominio que ejerce en él algo que sigue su propia ley. Al movimiento en una determinada dirección corresponde un movimiento en dirección contraria. Lo que determina la conciencia del jugador es que el vaivén del movimiento lúdico es de una extraña libertad y ligereza. Parece que marcha solo: un estado de equilibrio ingravido «en el que el puro defecto se transforma inefablemente, cambia bruscamente en ese exceso de vacío» (Rilke). Hasta el aumento de rendimiento que experimenta el

---

mostrar la dimensión gnóstica de este problema (*autocomprensión gnóstica*).

<sup>442</sup> ibidem. p.121

individuo en la situación de competencia tiene algo de la ligereza del juego en el que él ejerce su función. Todo lo que entra o está en juego no depende ya de sí mismo, sino que aparece dominado por la relación que llamamos juego. Esto puede parecer una adaptación para el individuo que se entrega al juego como subjetividad ludente. El se ajusta al juego o se somete a él, es decir, renuncia a la autonomía de la propia voluntad.”<sup>443</sup>

La dinámica del juego posee a la voluntad del jugador sin que éste pueda resistirse aunque previamente haya aceptado participar voluntariamente en él, lo que implica estar de acuerdo con las normas, el espacio, la finalidad del juego (vamos a jugar para esperar, divertirnos, conocernos mejor, o porque nos gusta), pero también con *participar*. Nada constriñe a un jugador a seguir el juego, pero una vez que se está dentro de él hay que seguir las reglas impuestas sin necesidad de que los jugadores estén o no de acuerdo, pues todos se dejan llevar por el vaivén del juego. El hombre está entregado a ese ‘recorte de realidad’ y justamente allí va apareciendo la búsqueda de sentido, y es cuando acaece la comprensión.

La comprensión busca la palabra para aparecer, necesita de la *synteké* y además necesita de la participación. Con el juego se resuelve, además, el problema de la anticipación del sentido, pues también el cálculo sirve para moverse en el espacio lúdico, pero no lo determina debido a que contempla la existencia del azar que como potencia, propicia el movimiento interno. La anticipación del sentido y lo no evidente en la experiencia de la verdad están supuestos como parte de la dinámica en la que el sujeto ludente participa para verse a sí mismo como participante y extraño a la vez, como si la comprensión del mundo no implicara exclusivamente la búsqueda de una verdad que explique lo real.

Recordemos que la fórmula gramatical que expresa lo lúdico es el *como-si* porque esa es la única manera de entrar en el juego. Este mismo mecanismo funciona para el diálogo. Y aquí aparece un problema muy particular. En el momento que se establece que la experiencia de la verdad es dialógica y que el diálogo tiene la estructura de un juego, el diálogo entonces es objeto de la comprensión porque al igual que ésta posee la misma estructura. Ahora bien, el diálogo no siempre implica a otro porque como había notado antes, la verdad es el resultado del diálogo del alma consigo misma. Y es por eso que Gadamer señala que: “comprender, es siempre en el fondo, comprenderse a sí mismo”.<sup>444</sup> La autocomprensión tiene la misma forma de la comprensión por lo que si la experiencia

---

<sup>443</sup> op.cit p.128

<sup>444</sup> ibid p.129

de verdad se da en el diálogo, el diálogo consigo mismo será referido y entendido de la misma manera que el diálogo con otros, la estructura lúdica que está a la base de la comprensión necesita de la ficción, lo cual hace aparecer al elemento ficcional en toda experiencia de verdad, que es el *como-sí*, dice Gadamer:

“No se trata, obviamente de afirmar que cuando hablamos nos limitamos a jugar y no lo hacemos en serio. Se trata de que las palabras que encontramos atrapan en cierto modo nuestro pensamiento y lo integran en unas relaciones que sobrepasan la instantaneidad de ese pensamiento. ¿Cuándo comprende el niño que escucha e imita el lenguaje de los adultos la palabra que utiliza? ¿cuándo se transforma el juego en seriedad? ¿cuándo empezó la seriedad a dejar de ser un juego? La fijación del significado de las palabras brota siempre, en cierto modo lúdicamente, del valor situacional de las palabras.”<sup>445</sup>

Este elemento ficcional permite ‘participar’ de los contenidos de verdad sin querer comprenderlos, pues prepara al intelecto para la pre-comprensión que se asienta en la lingüisticidad del mundo. El juego no necesita ser comprendido sino aceptado en la medida en que se decide participar: nadie juzga a un juego, nadie busca en él contenidos de verdad, en la comprensión lo que interesa es jugar, o sea comprender. Para que eso se cumpla, se necesita tomar el juego en serio. El hecho de que la conversación y las palabras que necesariamente vinculan con la realidad existan porque se usan y conforman en una comunidad de diálogo confiere una relevancia a la estructura lúdica pocas veces valorada en el pensamiento gadameriano: “Nadie fija el significado de una palabra, y la capacidad lingüística no significa únicamente haber aprendido y saber utilizar los significados fijos de las palabras. La vida del lenguaje consiste en la continuación ininterrumpida del juego que empezamos cuando aprendimos a hablar”<sup>446</sup>. La potencia de lo lúdico muestra aquí su mejor explicitación. La autocomprensión no sucede porque podamos de una vez por todas experimentar lo que se muestra como nuestro ser, antes bien, sucede porque la conversación que podemos mantener con nosotros mismos es deudora de una conversación que mantenemos cotidianamente (entendida como historicidad-temporalidad) con el mundo.

Sin la estructura de lo lúdico resulta imposible comprender, y sin comprensión no hay posibilidad de tener experiencias de verdad. Sobre el juego añade:

“En ese juego continuado «se juega» la convivencia de los seres humanos. El consenso que se produce en la conversación es a su vez un juego. Cuando dos conversan, hablan el mismo lenguaje. Ellos no saben que mientras hablan siguen conjugando este lenguaje, pero cada cual habla también su propio lenguaje. El acuerdo se produce en el contraste entre discurso y discurso, pero sin detenerse. En la conversación nos

---

<sup>445</sup> *ibid.* p.130

<sup>446</sup> *loc.cit.*

trasladamos constantemente al mundo representativo del otro, nos confiamos en cierto modo al otro y él se confía a nosotros, así alternamos unos con otros hasta que empieza el juego del dar y el tomar: la verdadera conversación. Nadie puede negar, que en esa conversación real hay algo de azar, de la gracia de la sorpresa y en definitiva de ligereza e incluso de elevación, que forman parte esencial del juego.”<sup>447</sup>

Pero, la importancia del juego no radica solo en mostrar cómo la dinámica de éste sirve para describir la dinámica de la comprensión, considero que lo más interesante está en un elemento que aparece entrelíneas: el azar, la sorpresa, la ligereza, que son esenciales pero que no pueden ser traducidos en nada conocido ni esperado y es a través de la ficción que se hace aparecer a estos elementos pues dependen de su carácter dinámico. El *como-si* no es una fórmula acomodaticia (del tipo *vale todo*), es el elemento que permite la plasticidad de la comprensión y produce la experiencia dialógica de la verdad como si se tratara de una construida con diversos elementos que necesitan ser articulados de un modo menos rígido a fin de que cada cual pueda desplegar sus propias cualidades.

Así las cosas, el juego posee sus formas lúdicas, una de ellas es la ficción, que no quiere decir que la ficción ocupe el lugar de la verdad en términos de contenido (como quien entiende por ficción una invención), sino que la ficción prepara el lugar a la verdad en términos de comprensión, pues el hecho de que la verdad resulte de una experiencia dialógica la sitúa en una posición plástica (o *débil* como diría Vattimo). Ciertamente es una posición de esta naturaleza haría que, o bien acusara a Gadamer de idealista como lo ha hecho Apel, o bien se desacreditara a la hermenéutica filosófica por ser una propuesta que se compromete con el establecimiento de una *virtus comunicativa* relativista como le acusaría Habermas. De cualquier manera, el concepto de verdad en Gadamer ha generado intensos debates, pero en pocos lugares se ha vinculado su propuesta al uso de la ficción.

En un texto del año 1963<sup>448</sup> Gadamer se propone indagar el concepto de inteligencia para “(...) conocer la experiencia previa del mundo que este concepto articula y encierra en sí mismo.”<sup>449</sup> La vía utilizada es sencilla, se trata de establecer el valor relacional y la *phrónesis* de la que la inteligencia es capaz. Son dos aspectos muy diferentes –palabras y acciones– que muestran cómo se produce la experiencia de verdad. Si bien en una época la inteligencia buscaba reconocer los principios superiores, actualmente el término señala la

---

<sup>447</sup> idem.

<sup>448</sup> ES, en “Acerca del problema de la inteligencia” p.59-76

<sup>449</sup> op.cit. p.59

capacidad general de reconocer los hechos, los objetos y las relaciones.<sup>450</sup> En el hombre la inteligencia tiene que ver con la *phrónesis*, es decir, con la capacidad de prevenir o anticiparse en pos del fin que le ocupa. Desde la perspectiva de esta investigación considero que esta reflexión da alguna luz sobre el asunto de la experiencia de verdad, pues para Gadamer la *phrónesis* explica cómo en la vida práctica del hombre se explaya el sentido de sus razonamientos, pues no sólo se trata del “(...) sensato y habilidoso hallazgo de los medios para realizar ciertas tareas, no sólo el sentido práctico para alcanzar determinados fines, sino también la capacidad de determinar esos fines y la responsabilidad adoptada ante ellos.”<sup>451</sup> Esto quiere decir, que aquel que comprende al mundo, tal como lo he dicho arriba, adquiere una experiencia de verdad que no es meramente teórica sino que es necesariamente práctica, por ello la inteligencia como *phrónesis* es uno de los temas centrales de Gadamer. Para complementar esto añade que la inteligencia es una posibilidad de la vida que el hombre ha asumido y que una vez hecho eso ya no puede renunciar a ella, pues no puede “ponerla en juego o excluirla del juego.”<sup>452</sup>

La autocomprensión como fenómeno particular que parecía poner en entredicho a la comprensión, por aquello de la autoreferencia (comprender independiente de la tradición o de la historia) y que Gadamer soluciona magistralmente exponiendo que ella dependía de la estructura lúdica de la comprensión que por una parte posibilita la forma dialógica y por otra permite la conformación de la lingüística, ahora se refina más: comprender, o lo que es igual, elegir la inteligencia implica a la *phrónesis*, pues no existe una inteligencia que renuncie a la práctica y nunca queda al margen de la estructura de la comprensión (que es lúdica).

Ahora bien, Gadamer quiere resolver un problema que surge de este esquema. Si la inteligencia no puede renunciar a este *juego* bastaría solamente con haber establecido la existencia de una conciencia reflexiva, que sea siempre libre de volver sobre sus contenidos de tal manera que el juego se reduciría a ese vaivén interno entre los contenidos alcanzados y los nuevos retos, pero eso no explicaría, por ejemplo, lo que sucede con una conciencia enajenada. Gadamer resiste a la respuesta de que la opacidad de una conciencia enajenada pueda explicar lo que sucede con una conciencia reflexiva, como quien dice:

---

<sup>450</sup> v. op.cit. p.60

<sup>451</sup> ibid. p.62

<sup>452</sup> v. op.cit. p.64

“así funciona bien, así funciona mal”. Porque lo que sucede, es que incluso en su repliegue, la conciencia comprende algo y al hacerlo establece un juego con el mundo que por una parte genera un diálogo (es decir que no está aislada) consigo misma y con el mundo, pero es de ese modo que se experimenta una verdad. Pues, el hombre puede articular las diferentes experiencias que le acontecen a partir de la experiencia del lenguaje; sin embargo, siempre requiere de una especie de distancia necesaria para poder ver y discriminar, pero también para ‘relacionar’. Esa distancia es lo que hace que la autoconciencia no aparezca en primer término (como en el caso del idealismo) sino que confirma el hecho de que todo ser humano responde a una situación vital de la que no puede deshacerse. El hombre tiene la posibilidad de tomar distancia respecto de sí mismo pero no puede hacerlo como quien se enfrenta a un objeto, no se objetiva a sí mismo de la misma manera como lo hace con el mundo. A la hora de articular sus propias experiencias está sometido a móviles que él no puede controlar como en el caso del juego. De allí concluye que la reflexividad es posible como consumación de una vivencia, es decir que posibilite el uso de la *phrónesis* para la elección y la decisión.

Esto lanza una nueva luz sobre el problema planteado: el que se pueda tener una experiencia de verdad bajo los presupuestos de la consumación de una vivencia complementa así la idea de que, por una parte el lenguaje es el vehículo a través del cual se conforma la experiencia de verdad, que esta experiencia es siempre lúdica y por ello dialógica, y que no pretende una verdad en sentido unívoco lo que trae como consecuencia que el hombre pueda distanciarse y acercarse a los ‘objetos’ (aunque se trate de su propia conciencia) pero sin objetivarse, justamente porque la estructura de la comprensión lo permite (en tanto lúdica). El que juega sabe que juega pero no puede tomar distancia respecto de lo que hace a menos que ciertas circunstancias vitales lo obliguen. Un jugador decide jugar por que piensa en el placer que le produce el juego pero puede decidir salirse del juego porque tiene que hacer *otra* cosa, o piensa en las pérdidas o quizá, también piense en que para él ya ha sido suficiente, o se siente indispuerto, sea como sea, esa distancia es la misma que le hace entrar y salir del juego, que le permite consumir sus vivencias que son, en otras palabras, su historicidad.

Cabe preguntarse si esa posibilidad de consumir sus vivencias propiciada por su capacidad de distanciamiento ocurre porque es un ser histórico capaz de percibirse desde su temporalidad o porque: “la multiplicidad de posibilidades a partir de las cuales se

interpreta y entre las cuales elige son interpretaciones de sí mismo que entran en correspondencia con la interpretación del mundo por medio del lenguaje hablado.”<sup>453</sup> Resulta interesante la manera en que se vincula el lenguaje y la narración que tiene el hombre de sí mismo para poder constituirse como hombre. El lenguaje es el medio a través del cual él se ha constituido como hombre, ha aprendido a nombrar y a ser nombrado, es su domiciliación en el mundo, pero al mismo tiempo es el único medio de que dispone para consumir sus vivencias. El lenguaje atrapa la temporalidad del hombre, le narra y le sitúa en el tiempo y en su tiempo. La experiencia de verdad ocurre también gracias a este mecanismo que no deja de moverse entre lo social (lo que se dice, se acepta o rechaza) y lo íntimo (lo que me digo, dudo, acepto). Narrar es la manera en que el hombre habita su mundo a partir de que puede distanciarse de sí mismo y del mundo, la lingüisticidad del mundo se manifiesta en el vaivén del juego de la comprensión. Y es por esa razón que Gadamer preferirá defender una idea de verdad experiencial o mejor dicho una experiencia de verdad, en lugar de un constructo racional llamado verdad que al ser sometido a examen lo que se pretende es poner en su lugar un constructo al parecer menos vulnerable. De ese modo concluye Gadamer que las “posibilidades humanas no constituyen un campo de capacidades objetivamente comprobables. Pertenecen –como el mundo mismo– a ese todo con el cual el hombre debe familiarizarse y dentro del cual debe acomodarse para vivir.”<sup>454</sup> La tesis resultante es interesante para esta investigación porque recupera por una parte un cierto discurso biológico del vitalismo y por otra parte pone su acento en la facticidad de la existencia, estos son dos nuevos elementos que se añaden a la experiencia de verdad.

En 1966, en uno de sus textos más citados y discutidos<sup>455</sup> Gadamer sigue preocupado por el lugar que ocupa la experiencia en el mundo humano, entendido como el conformado por la lingüisticidad. La presuposición que está a la base de este enunciado tiene que ver, por una parte, con una revisión del paradigma científico del siglo XIX y por otra con la necesidad de otorgarle un lugar a la hermenéutica filosófica dentro del conocimiento humano, en donde lo primero tiene relación con los adelantos técnicos y científicos de la humanidad y lo segundo corresponde a la manera en que éstos influyen y configuran a la vida humana. Lo que verdaderamente preocupa a Gadamer es establecer que a través de la

---

<sup>453</sup> *ibid*, p.72

<sup>454</sup> *ibidem*, p.73

<sup>455</sup> VM,II en “La Universalidad del problema hermenéutico”, p. 213-224

hermenéutica se llega a una idea de verdad que es el resultado del diálogo y de una experiencia hermenéutica fundante.

La experiencia hermenéutica parte de una experiencia de extrañamiento entendida como lo siguiente: cuando se reconoce algo con sentido en el mundo, sucede que ese sentido viene siempre impuesto previamente a la cosa y si bien facilita su comprensión también provoca una cierta enajenación tanto del sujeto como de la cosa. Para describirlo Gadamer pone como ejemplo tres tipos de experiencias diferentes, la estética, la histórica y la hermenéutica. Tomando a la primera como ejemplo, se tiene que en torno al objeto hay una tradición que lo configura (lo señala como obra de arte) y unas vivencias previas que lo distorsionan (la reacción del espectador), esa configuración y distorsión provocan el rechazo o la aceptación del objeto. Ahora bien, la experiencia hermenéutica quiere comprender ese objeto más allá de la cultura o los gustos personales, así que emprende su labor considerando que todo lo que se sabe de ese objeto es extraño tanto a él como al sujeto, esa experiencia de extrañamiento es básica para situar a los dos elementos en el mismo 'nivel'. En la conversación por ejemplo, los participantes comparten los mismos derechos, las mismas condiciones y hacen los mismos esfuerzos para comprender y expresarse, y tal como ocurre en el juego los participantes viven la ilusión de ser libres en un espacio creado para ello. Así lo ve Gadamer:

“Voy a tratar de evocar un fragmento de la experiencia vital. Decimos por ejemplo: el entender y el malentender se producen entre un yo y un tú. Pero la fórmula «yo y tú» indica una radical enajenación. No se da semejante realidad. No se da «el» yo ni «el» tú; se da un yo que dice «tú» y que dice «yo» frente a un tú; pero son situaciones que presuponen ya un consenso. Todos sabemos que el llamar a alguien «tú» presupone un profundo consenso. Hay ya un soporte permanente. Eso está en juego aún en el intento de ponernos de acuerdo sobre algo en que discrepamos, aunque rara vez seamos conscientes de ese soporte.”<sup>456</sup>

El consenso tiene que ver con un tipo de experiencia compartida que por una parte sostiene al diálogo, pero por otra facilita que el resultado del diálogo no sea extraño, es decir, rompe con la experiencia de extrañamiento habiendo comenzado con ella, por ello considera que los prejuicios no distorsionan a la verdad, y lejos de presentarlos como un obstáculo para la comprensión, Gadamer encuentra que facilitan el terreno común desde el que todos parten, pues: “La experiencia hermenéutica no consiste en que algo esté fuera y tienda a entrar dentro, más bien, somos captados por algo; y justamente en virtud de lo

---

<sup>456</sup> op.cit p.216



que nos capta y posee, estamos abiertos a lo nuevo, a lo distinto a lo verdadero.”<sup>457</sup> La experiencia de la verdad ocurre de manera paradójica, si bien la cosa se muestra, lo que muestra no es su verdad sino una especie de envoltorio del que se desconfía pero que proporciona un sentido, la verdad surge de establecer un diálogo con la cosa en el cual la tensión provocada por los prejuicios, la posibilidad de malentendido, la productividad del círculo de la comprensión, garantizan el vaivén propio de la estructura lúdica que he venido señalando. Y para complementar esa visión lúdica, Gadamer recupera entonces un sentido de la fantasía que llama poderosamente mi atención. “La fantasía no significa aquí una vaga facultad anímica de imaginar cosas, sino que tiene una función hermenéutica y está al servicio del sentido de lo cuestionable, de la capacidad de suscitar cuestiones reales, productivas...”<sup>458</sup>, esa fantasía al servicio de la comprensión es lo que llamo el *como-sí* y suscita la pregunta por el tipo de verdad al que llega la hermenéutica la cual al ser dialógica aspira al consenso que se obtiene mediante la estructura lúdica apareciendo como una verdad *débil* que se produce por diversas experiencias vitales.

Quiero introducir ahora un elemento que complementará esta primera parte de mi análisis. Hasta aquí he probado que cuando se habla de verdad en la hermenéutica filosófica de Gadamer hay que tener en cuenta tres elementos: el primero que la verdad se produce de manera dialógica, que la vía de acceso se produce por la comprensión cuya estructura lúdica hace que la verdad venga impregnada de elementos ficcionales que en toda experiencia de verdad están reflejados los contenidos de la facticidad. Pero, me parece pertinente detenerme en la forma en que se da el diálogo propicia la experiencia de verdad.

En un texto del año 1971<sup>459</sup>, Gadamer examina las condiciones para el diálogo, lo cual permite abordar el fenómeno del diálogo y sus consecuencias: la experiencia de verdad, la de reconocimiento, y la de lingüisticidad. Se dice que el lenguaje es un atributo del ser humano, sin embargo en la actualidad parecería que poco a poco se va perdiendo esta capacidad, quizá debido a la aparición de nuevas formas de comunicación que aunque sean muy sofisticadas nunca podrán sustituir el encuentro entre dos personas, por eso: “Cuando se encuentran dos personas y cambian impresiones, hay en cierto modo dos mundos, dos

---

<sup>457</sup> ibidem p.218

<sup>458</sup> ibid. p.220

<sup>459</sup>VM,II en “La incapacidad para el diálogo” p.203-212

visiones del mundo y dos forjadores de mundo que se confrontan.”<sup>460</sup> La experiencia de verdad que surge de este encuentro es por así decirlo, argumentalmente más fuerte porque ha sido el fruto de dos visiones que se han dejado llevar por la conversación buscando el consenso, sin embargo, parece contradictorio que una verdad argumentalmente fuerte, pueda tener un sentido *débil*, pero es que Gadamer lo advierte cuando dice que en ese encuentro de dos no hay “la misma visión del mismo mundo, como pretende el pensamiento de los grandes pensadores con su esfuerzo conceptual y su teoría bien elaborada”<sup>461</sup>. Lo que está en juego no es una visión sistemática de la realidad sino una visión reduccionista de la misma a través del abuso de los universales.

Ahora bien, la verdad como fruto del encuentro entre dos personas o entre dos *logos* que es como sería correcto entender el planteamiento de Gadamer, surge de la recuperación de la idea socrática que, “consideró un principio de verdad que la palabra sólo encuentra confirmación en la recepción y aprobación por el otro y que las conclusiones que no vayan acompañadas del pensamiento del otro pierden vigor argumentativo”<sup>462</sup>. Y sin embargo, el punto de partida que confronta a dos en la búsqueda de la verdad, parte del hecho individual en el que cada cual siente y padece al mundo de una manera determinada y que dentro de ese ámbito irreductible de lo privado, la razón hace esfuerzos por encontrar lo común, en reconocimiento de lo cual, surge por necesidad la conversación que no pretende encontrar algo nuevo sino conseguir a través del otro una resonancia que le sea familiar, “algo que no habíamos encontrado aún en nuestra experiencia de mundo”<sup>463</sup>.

Partiendo de este concepto, distingue cuatro tipos de conversaciones: la negociación, la pedagógica, la terapéutica y la familiar que, a efectos de esta investigación deberían mostrarán por lo menos cuatro tipos diferentes de experiencias de verdad y cómo éstas reflejan los cuatro tipos de juego (*agôn*, *alea*, *mimicry* e *illinx*).

En la conversación de negociación se busca un equilibrio, por lo que los hablantes tienen que reconocerse en igualdad de condiciones y estar dispuestos a escucharse mutuamente ya que persiguen voluntariamente un fin común, una verdad que desconocen pero que consideran facilitará su praxis social, en ella lo más importante es reconocer al otro como

---

<sup>460</sup> *ibid.* p.205

<sup>461</sup> *loc.cit*

<sup>462</sup> *idem.*

<sup>463</sup> *op.cit.* p.206

otro y saber escucharle. La experiencia de verdad depende de esto. El negociador tiene como fin llegar al acuerdo y debe estar abierto a la forma que aparezca en la conversación que puede ser incluso sorpresiva para él mismo. Lo cual alude al elemento azaroso [*alea*], –descontrolado– que como en el juego decide el rumbo de la partida que se juega. La verdad no es fruto del cálculo, lo único que se ha podido prever es la necesidad de dialogar, de allí en adelante los resultados dependen de una dinámica que escapa a toda previsión pero que puede quebrarse si no se respeta la única condición básica que es mantenerse dentro de los parámetros que establece la dinámica de la conversación – participación voluntaria, respeto de las normas y búsqueda de una verdad adecuada.

En la conversación pedagógica se pretende enseñar al otro algo que no conoce, pero tiene el riesgo de hacer prevalecer el punto de vista del maestro por encima del discípulo, cayendo así en una ‘falsa’ conversación porque en ella el único dialogante autorizado es aquel que sabe, y por tanto la experiencia de verdad es incompleta. Uno de los hablantes siente que ha clarificado algo, pero en el fondo se trata de un diálogo en voz alta que sostiene el maestro consigo mismo mientras el discípulo observa, y sólo cuando el discípulo siente que puede preguntar es que se verifica la comprensión y con ella si la experiencia de verdad es compartida o no. Se trata de mostrar que aunque haya diálogo, existe la posibilidad de que la presencia del otro no sea auténtica en la medida en que esté condicionada por el principio de autoridad, porque como ya he explicado, el diálogo simula un juego, debido a que la estructura lúdica de la comprensión así lo configura. Para evitar que en el juego alguno de los jugadores tenga privilegios sobre el otro, el juego tiene que devenir una competencia [*agôn*] pues de lo contrario perdería su característica de construir aquel espacio de doble *ambience*.

En la conversación terapéutica se parte del hecho de que el ‘paciente’ no puede mantener un diálogo con el mundo y va al terapeuta para que éste le ayude a reestablecer el diálogo a través del diálogo. Cabe preguntarse si el diálogo del paciente con el terapeuta es suficiente para restablecer su capacidad dialógica, pues hay un doblez en esta propuesta: por una parte el paciente descubre en el diálogo con su terapeuta que hay una verdad que él ignora, que es la revelación de la causa que impedía su diálogo con el mundo, y por otra parte esa verdad alcanzada con el terapeuta debe convertirse en una verdad para él mismo capaz transformar sus relaciones con el mundo, es decir, que debe quedar presente como contenido de verdad en su diálogo con el mundo. Esta situación revela la complejidad del

diálogo como proceso generativo de ‘verdades’ y el modo en que la experiencia de verdad por sí misma es inagotable en tanto quede algo por decir. En el diálogo terapéutico la situación que se plantea tiene que ver con la voluntad de los hablantes por encontrar una verdad común pero pactada, una especie de juego de *mimicry* en el que el simulacro reconstruye un proceso en el que el elemento de lo individual y del interés añade una nueva perspectiva a la experiencia de verdad.

En cuarto lugar está la conversación familiar de cada día, de la sobremesa, de la calle y que ante la posibilidad de su pérdida, Gadamer se pregunta sobre su importancia. Sería de sentido común proponer como punto de partida las ventajas de la comunicación para la vida social, pero no sería suficiente, ya que la conversación familiar persigue diversos fines, no sólo la convivencia, sino también los acuerdos, la expresión de los afectos, la enseñanza, entre otros. La conversación familiar sin embargo, a causa de tener que darse como necesidad para la vida humana en sociedad en su sentido más amplio, tiene que ceder su forma más técnica de lograr verdades específicas a través de la conversación por formas mucho más ‘abstractas’ de verdad, esa forma es el acuerdo tácito que se logra a veces sin saber el mismo idioma o tener el mismo referente cultural, y para el que sólo cuenta la disposición al acuerdo. Los juegos de *illinx*, por ejemplo, necesitan la confianza plena en las capacidades individuales, es así como cuando nos entendemos con personas que no hablan nuestra propia lengua y sentimos que hay un punto común o cuando después de mucho tiempo reencontramos un amigo y la comunicación sigue igual de eficaz, o cuando transmitimos a un subalterno lo que deseamos o cuando nosotros mismos cumplimos con una orden que nos parece sensata, los acuerdos tácitos no necesitan conversaciones pero que suponen una verdad compartida que aflora de un velado proceso dialógico. Lo que acontece en la sobremesa de la conversación familiar es el ejemplo más exacto de un diálogo asentado en acuerdos tácitos: “¿cómo te fue en el trabajo?, ¿qué tal el colegio?” son preguntas que se sostienen sobre acuerdos tácitos, tales como “me interesa lo que haces y a ti te parece bien que lo haga”, pero también son fuente de continuos malentendidos.

Es por ello que la experiencia dialógica de la verdad tiene que contar con elementos en apariencia exógenos como la voluntad, la autoridad, el interés, el acuerdo que orientan a la conversación pero que deciden sobre el tipo de verdad alcanzado y que remiten al problema sobre la universalidad del contenido de ‘esas’ verdades. Lo que demuestra que, si

hay que considerar algo universal en este contexto, ello sería por una parte la vigencia del lugar de la verdad (pero no de su contenido), lo cual lleva a preguntarse por su naturaleza encontrando con que si su contenido es producido por un proceso estructuralmente lúdico, el papel activo de la ficción en dicho proceso contamina a la verdad y puede ocupar su lugar sin por eso suprimir sus efectos (los de verdad de la ficción).

Pero, por otra parte, la insistencia de Gadamer en otros aspectos ‘hermenéuticos’ hace pensar todavía si basta con decir que la verdad es una experiencia dialógica, partiendo de la base de que la conversación es un atributo del ser humano y de que para que se produzca se hacen necesarios la paciencia, el tacto, la simpatía, la tolerancia, y la confianza en una razón compartida. En lo que respecta a la verdad en su acepción y uso más tradicionales, ¿qué implica considerar las disposiciones personales?. Implica que depende de ellas el acceso a la verdad y que la experiencia dialógica está relacionada directamente con la consumación de una vivencia.

En este texto del año 1972 <sup>464</sup>, a Gadamer le interesa argumentar desde la tradición filosófica la manera en que la comprensión genera autocomprensión por una parte y el estatus de verdad que se alcanza al establecer una estrecha relación entre hermenéutica y filosofía práctica. El problema de la *praxis* es uno que viene arrastrando desde que indica que la comprensión y la autocomprensión son objeto de la hermenéutica filosófica ampliando con ello los límites clásicos de la disciplina que eran el traducir, el explicar y el interpretar. Es obvio que al emprender esta tarea sigue el hilo conductor que habían dejado sus trabajos anteriores, lo que le obliga a centrarse en aquello que hace que la consumación de una vivencia (un término que ha abandonado en esta exposición) se entienda como un movimiento tanto biológico como racional en aras de una teoría de la comprensión. Así pues, si se entiende *praxis* con relación a lo viviente como una forma de comportamiento, ello la ubica entre la acción y la situación, y en ese caso no sólo le sucede al hombre sino a todos los que posean la *energeia* (realización de la vida). Dicho lo cual y para ampliar los límites de la hermenéutica más allá del biologismo, considera que lo distintivo en el hombre es la *prohairesis* :

“Naturalmente hay aquí una diferencia decisiva entre el animal y el hombre. La forma de vida del hombre no está determinada por la naturaleza de la misma manera que en el caso de otros seres vivientes. Esto se expresa en el concepto de *prohairesis* [que] (...) significa anticipación y elección previa. Saber preferir lo uno sobre lo otro y elegir

---

<sup>464</sup> RC, en “Hermenéutica como filosofía práctica” pp. 59-82

conscientemente entre las posibilidades es la única y especial característica que distingue al hombre.”<sup>465</sup>

O lo que es lo mismo, la *praxis* humana está caracterizada por la *prohairesis* del *bios*. Esto quiere decir que en relación a la verdad, el hombre tiende a anticiparse y elegir, sobre la anticipación ya Gadamer lo había considerado como pre-comprensión, pero ¿qué quiere decir elegir en este contexto?, ¿acaso se puede elegir lo que más conviene y sólo por ese hecho llamarlo verdad?, ¿no es esto lo que obligaba a algunos a acusar a Gadamer de relativista, o quizá de pragmático?

Pero, mostrar que las verdades alcanzadas por la hermenéutica tienen que ver con la elección, no sólo me apartarían del tema central, que es mostrar la pertinencia de considerar a la verdad una experiencia. Es por eso que Gadamer vuelve al problema de la verdad utilizando para enmarcarlo estos dos términos *interpretación* y *hermenéutica* :

“Pues en estas palabras se esconde una aguda distinción entre la pretensión de explicar completamente un hecho dado a través de su derivación a partir de todas sus condiciones, de calcularla a través de los datos de todas sus condiciones y de aprender a producirlo a través de realizaciones artificiales –tal es el bien conocido ideal de conocimiento de las ciencias naturales– y, por otra parte, el concepto de interpretación, con el cual siempre suponemos que tan sólo se trata de una aproximación, de sólo un intento, plausible y fecundo, pero claramente no definitivo. Una interpretación definitiva parece ser una contradicción en sí misma.”<sup>466</sup>

Es evidente que si la interpretación nunca es definitiva, entonces habrá que definir el criterio que marca la adecuación de una interpretación frente a otra, aquí Gadamer vuelve al problema del interés para darse cuenta de que allí le espera de nuevo una postura pragmática y es cuando surge un nuevo presupuesto: a la hermenéutica le interesan las preguntas, “(...) o mejor dicho, que interpreta los enunciados como respuestas a preguntas que hay que comprender.”<sup>467</sup> Si se acepta esto, entonces todo lo que ocurre en el mundo suscita preguntas, entendidas como preguntas interesantes y esto evidentemente no es así. ¿Qué hace que una cosa nos interese, que una situación se convierta en fuente de preguntas? “Responde a un requerimiento. Sin una tensión interna entre nuestras expectativas de sentido y las concepciones ampliamente difundidas y sin un interés crítico en las opiniones dominantes, no existiría ninguna respuesta.”<sup>468</sup>

---

<sup>465</sup> op.cit. p.61

<sup>466</sup> VM,II en “La naturaleza de la cosa y el lenguaje de las cosas”. p. 74-75

<sup>467</sup> loc.cit.

<sup>468</sup> ibid. p.76

A mi modo de ver, Gadamer se vale de un procedimiento que ya estaba presente en su maestro Heidegger cuando defendía la importancia de la pregunta. Por esta vía, si todo enunciado es una respuesta entonces hay que descubrir la pregunta que hay detrás de ella, lo cual implica que se requiere de un esfuerzo hermenéutico que reelabore las condiciones de la situación hermenéutica que yacen en tal o cual enunciado. Lo que se trata es de describir a la verdad como algo inacabado precisamente porque ella es siempre un enunciado al que hay que tomar como la respuesta a una pregunta, y no como un enunciado definitivo. Por ejemplo, si se dice que la tierra gira alrededor del sol, habrá que encontrar a qué pregunta responde ese enunciado, mas la pregunta nunca viene sola, viene motivada por una situación vital que la hace posible y comprensible. En la búsqueda de esas preguntas se encontrarán todos los elementos necesarios para entender ese enunciado como una verdad, pero como lo advierte el autor la primera intelección rectora con relación a las verdades que presenta la interpretación es que ellas derivan de una tarea infinita y que es esencial descubrir el interés hermenéutico en cada cual. De nuevo la verdad depende de la participación que se logre entre el enunciado y los diferentes actores. Y es así como la verdad de la comprensión está directamente relacionada con un proceso de interiorización capaz de integrar esa experiencia en “el todo de nuestra experiencia espiritual”. La comprensión tiene que llegar a una verdad que favorezca la ampliación de: las experiencias humanas, el autoconocimiento y el horizonte del mundo. Dicho esto, se entiende que la verdad en estas circunstancias puede transmitirse sólo en un contexto de pregunta y respuesta, es decir en una situación dialógica y por eso es que: “la comunidad de toda comprensión, que se basa en su carácter lingüístico, me parece que constituye un punto esencial de la experiencia hermenéutica”<sup>469</sup>, porque la única manera de establecer el vínculo de pregunta y respuesta, de relacionar los distintos intereses es a través de un diálogo que permite que la verdad no aparezca de manera rígida sino como posibilidad a la que todos tienen acceso. Un tipo de verdad –de nuevo– ficcional, en la medida en que ni siquiera ella se pregunte sobre su carácter de verdad, ficcional porque es una respuesta que busca su pregunta y en ese sentido inacabada. Pero, a mi entender lo hay que recuperar en esta discusión es la fecundidad como característica especial de la verdad, que es la que permite generar otras experiencias de comprensión y de autocomprensión descritas como intentos de alcanzar acuerdos, lenguajes comunes y afinidades. La experiencia dialógica de la verdad en este contexto aspira a la ampliación de experiencias y como resultado de una

---

<sup>469</sup> op.cit. p. 79

hermenéutica filosófica es comprensión y autocomprensión. Sin embargo, Gadamer no quiere desligar este enunciado de la gran tradición filosófica e insiste en que la hermenéutica es filosofía y en tanto filosofía, filosofía práctica <sup>470</sup>, dejando sentado con ello que cualquier separación entre teoría y praxis es improcedente. En lo tocante a esta investigación la verdad surgida de la comprensión hace que nos preguntemos si su condición de respuesta proyecta su fecundidad y su autocomprensión a todas las verdades filosóficas venidas de la hermenéutica filosófica.

Para responder a estas inquietudes he seleccionado un texto del año 1977 <sup>471</sup>, en el que Gadamer proporciona elementos que ayuden a comprender la situación de su hermenéutica. Cabe acotar que han pasado diecisiete años desde la publicación de *Verdad y Método*, y diez desde que se inició el debate con Habermas, por lo que considero importante encontrar en esta lectura los factores que respondan a las inquietudes antes expresadas, pues es un texto que intenta despejar las dudas surgidas y establecer algunos lineamientos básicos sobre la comprensión como experiencia hermenéutica fundamental.

En primer lugar, se puede definir a la hermenéutica dentro del corpus filosófico como una historia del comprender y del preguntar que a los efectos de esta investigación suscita la siguiente pregunta: ¿y qué tipo de verdad alcanza una historia del comprender y del preguntar? En ella se traduce la premisa principal de toda hermenéutica: “(...) la verdad debe concebirse como revelación y ocultación al mismo tiempo, los grandes ensayos de la tradición en los que nos sabemos expresados una y otra vez se mueven siempre en esta tensión. Lo enunciado no lo es todo. Sólo lo silenciado convierte lo dicho en palabra que puede alcanzarnos.” <sup>472</sup> El problema es que la idea de una verdad que surge del diálogo tiene que estar atravesada por la idea de experiencia, por lo que en este texto Gadamer ubica la universalidad de la hermenéutica al suponer una *experiencia* hermenéutica universal, es decir, que la necesidad de comprender y de preguntar no sea extraña a ninguno, y por eso es capaz de afirmar que “los conceptos en los que se formula el pensamiento emergen de un muro de obscuridades” <sup>473</sup> dejando en claro que la búsqueda de la verdad es una tarea humana a la cual ninguno en su condición de tal puede sustraerse, pero si esto es así y teniendo en cuenta que el diálogo es un atributo del ser humano, la

---

<sup>470</sup> cfr. VM,II p.80

<sup>471</sup> VM II en “Autopresentación de Hans-Georg Gadamer” p. 375-402.

<sup>472</sup> op.cit. p. 398

<sup>473</sup> loc.cit.



tarea y el atributo son los que conforman a esa *experiencia*. La verdad emerge desde el horizonte abierto por el diálogo y desde la experiencia personal que lo exige, pero esto no implica una negación de la racionalidad metodológica, antes bien, sugiere la recuperación de la pregunta que interroga hasta qué punto es el método una garantía de verdad. El punto de partida de Gadamer al respecto es, como él mismo señala, ‘la autointerpretación de lo fáctico’, es decir la manera en que cada uno reconoce y vive su propia existencia, o lo que Heidegger llamó hermenéutica de la facticidad, siendo así que toda experiencia sólo es susceptible de ser aprehendida desde el espacio vital que cada uno es, la verdad como consumación de una vivencia parece un concepto acertado si se considera que el diálogo es el vehículo a través del cual esta consumación es posible.

El problema de la verdad, que va ligado a la existencia que pregunta y que preguntando comprende, encontró una respuesta en el juego, porque “el juego no es nunca un mero objeto, sino que existe para aquel que participa en él, siquiera a modo de espectador”<sup>474</sup>. Y dice Gadamer que lo usó para “superar las ilusiones de la autoconciencia y los prejuicios del idealismo de la conciencia”<sup>475</sup>, basándose en la experiencia del arte y de la historia – aunque los resultados que va arrojando esta lectura apuntan a que la elección del juego obedece a que estructuralmente podía explicar con mucha más exactitud el intercambio entre los hombres y el mundo, debido a su dinámica envolvente. La participación en el juego es siempre renuncia a la verdad objetiva y rígida para aceptar una de carácter ficcional, por lo que la verdad del juego es la que éste establece para ser jugado –*juguemos como-si*. Los jugadores la asumen con conciencia de falsedad, es decir, todos los que participan en el juego *hacen-como-si*, fingen, y eso quiere decir que están dispuestos a seguir las dinámicas que estos *como-sies* indican. El asunto es que si el juego aparece para poner en evidencia el idealismo subyacente en la manera que se percibe a la conciencia, éste obliga a aceptar a la ficción en el lugar de la verdad, puesto que al asumir unas ‘verdades ficcionales’<sup>476</sup> la única manera de tener una experiencia hermenéutica de la verdad es a través del diálogo, que es un tipo de experiencia en la que todos participamos creada a partir de unos supuestos de los que no interesan su verdad ni su falsedad. Hablar con el otro demanda reconocerle y encontrar el lenguaje común sin poner en entredicho si

---

<sup>474</sup> op.cit. p.390

<sup>475</sup> loc.cit

<sup>476</sup> Sé que es un término inusual pero no lo utilizo por capricho, quiero dejar por sentado un tipo de constructo racional que, como dije antes, ocupe el lugar de la verdad pero no con sus características.

su conocimiento sobre su lengua o sobre sí mismo son suficientes, pues eso ya lo evidenciará la conversación como dije antes.

Lo que queda claro es que para Gadamer el carácter participativo de la verdad sólo se puede dar en la conversación, en este momento ha quedado de lado al asunto de la autocomprensión más no la reivindicación de la praxis en el contexto de la filosofía práctica, por lo que cabe preguntarse si todavía la experiencia de la verdad sigue siendo un problema. Y lo será en el año 1981 cuando Gadamer escribe “Filosofía y Literatura”<sup>477</sup>, porque en este texto trata de disolver la diferencia que existe entre filosofía y literatura como experiencias hermenéuticas y se ocupa además de un asunto que queda pendiente, la recuperación de la dinámica de pregunta y respuesta en tanto experiencia originaria:

“He partido de la sencilla intelección de que sólo comprendemos lo que comprendemos como respuesta a una pregunta. El sentido de esta constatación está precisamente en que tenemos primero que haber entendido la pregunta, antes de darle una respuesta o de que podamos entender algo como respuesta a ella. A todo el mundo le ha pasado que se le pregunte algo y no sepa contestar porque no entiende qué es lo que el otro quiere saber. Lo más natural es responder con otra pregunta: ¿por qué lo preguntas? Sólo cuando sepa por qué el otro pregunta –qué es lo que en realidad quiere saber–, podrá responderle. Por muy obvia que parezca, esta descripción contiene una dialéctica realmente abismal. ¿Quién hace la primera pregunta? ¿Quién entiende esa pregunta de modo que la pueda responder «correctamente»; esto es, decir realmente lo que él mismo quiere decir? –La dialéctica de pregunta y respuesta consiste en que, en verdad, cada pregunta vuelve a ser ella misma una respuesta que motiva una nueva pregunta. De este modo, el proceso de preguntar y responder apunta a la estructura fundamental de la comunicación humana, la constitución originaria del diálogo. Ella es el fenómeno nuclear del comprender humano .”<sup>478</sup>

Entender es entender la pregunta pero no de manera literal, sino que implica entender al otro, su interés por saber tal o cual cosa y porque cree que soy yo la persona indicada para responderle, allí ya comienza una relación entre los hablantes que en la medida en que va surgiendo la respuesta se va aproximando cada vez más a la comprensión y al reconocimiento entre ellos. Y tal como lo expresa, el movimiento de preguntas y respuestas es abismal e infinito; lo primero porque no podemos abarcar el fenómeno en su totalidad, lo segundo porque tampoco podemos poner un término a este movimiento, quizá sabemos cuando comienza una conversación, una inquietud una curiosidad, pero no sabemos cuando ni de qué manera será satisfecha. Con este primer paso, la comprensión queda definida por su infinitud pero también por su sencillez. La verdad, si es producida por estos medios no puede estar alejada de un movimiento absolutamente simple como lo es el preguntar. Si la adquisición de la verdad es simple, entonces será lógico preguntarse

<sup>477</sup> EH, en “Filosofía y literatura” pp.183-201

<sup>478</sup> op.cit. p.187

si una acción que es común a todos los seres humanos puede privilegiar los alcances de unos por encima de los de otros. Si el diálogo es el movimiento natural en el que se vive el mundo humano, la verdad por una parte será fruto de los diversos diálogos entre humanos y por otra parte mostrará su carácter mutable a fin de que durante el diálogo podamos ir añadiendo visiones complementarias a esa primera respuesta.

En la literatura, la comprensión es posible porque la obra refleja el diálogo que el hombre lleva desde hace siglos consigo mismo, como lo describía Platón cuando mencionaba el diálogo del alma consigo misma. Pero si en la literatura es así, es porque la ficcionalización del mundo que ella utiliza es el elemento conductor del sentido, por eso no nos cuestionamos si Hamlet existe o no, si sus palabras son acertadas o no. En la medida en que su diálogo siga describiendo unas vicisitudes que el lector reconoce como parte de su propia alma, tanto la obra como sus palabras y las respuestas que da a unas preguntas que son semejantes a las mías, no requerirán probar que el personaje sea verdadero o no, o que la situación haya tenido lugar o no y que lo que dice, por tanto corresponda a una situación real o no, pues lo que es real es la posibilidad de que el alma humana responda con esa fuerza y ese dolor a una situación que lo amerita. No juzgamos la respuesta de Hamlet en esta escena, pues entendemos el contexto y al hacerlo, nos ponemos en su lugar de tal suerte que nosotros mismos nos hacemos eco de sus palabras:

“GERTRUDIS.- Mi buen Hamlet, no así tu semblante manifieste aflicción; véase en él que eres amigo de Dinamarca; ni siempre con abatidos párpados busques entre el polvo a tu generoso padre. Tú lo sabes, común es a todos, el que vive debe morir, pasando de la naturaleza a la eternidad.

HAMLET.- Sí señora, a todos es común.

GERTRUDIS.- Pues si lo es, ¿por qué aparentas tan particular sentimiento?

HAMLET.- ¿Aparentar? No señora, yo no sé aparentar. Ni el color negro de este manto, ni el traje acostumbrado en solemnes lutos, ni los interrumpidos sollozos, ni en los ojos un abundante río, ni la dolorida expresión del semblante, junto con las fórmulas, los ademanes, las exterioridades de sentimiento; bastarán por sí solos, mi querida madre, a manifestar el verdadero afecto que me ocupa el ánimo. Estos signos aparentan, es verdad; pero son acciones que un hombre puede fingir... Aquí, aquí dentro tengo lo que es más que apariencia, lo restante no es otra cosa que atavíos y adornos del dolor.”<sup>479</sup>

Y en eso, la filosofía como la literatura buscan una cosa común que es ganar participación. En este momento a Gadamer lo que le parece más relevante es seguir manteniendo la estructura lúdica de la comprensión otorgándole relevancia a la participación y por lo que he venido exponiendo, se podría entender que el problema sobre el concepto de verdad para la hermenéutica filosófica está circunscrito a la verdad de la palabra en la medida en

---

<sup>479</sup> Shakespeare, W. *Hamlet*: Tragedia. Acto Primero. Escena IV. Edición digital de Juan Antonio Ríos C. <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/78030621093492795465679/index.htm> (25/10/2008)

que ésta surge del diálogo como situación en la que se gesta su significado. La ficción que necesariamente articula esta situación es a lo que llamamos verdad. Ficción, porque como he dicho, no se trata de una verdad objetiva ni concreta y porque filosóficamente hablando una ficción puede eventualmente convertirse en una verdad, eso depende de la necesidad que se tenga de verificar los contenidos.<sup>480</sup> Dicho esto, la participación en un diálogo aspira a cubrir el estadio que anteriormente ocupaba la verificabilidad cuando se hablaba de una verdad objetiva, y eso lleva a preguntarse si acaso hay un elemento en la conversación que merezca ser tratado de un modo especial si no se quiere reducir la verdad a la verdad de la palabra. Quizá por eso vuelve a la idea de la *synteke* –ritmo–, tratada en este texto como ese oído interior que “percibe la conformación lingüística ideal, algo que nadie podrá oír nunca”<sup>481</sup>.

Sobre este punto hay que detenerse en una de las últimas consideraciones de Gadamer sobre la experiencia de verdad que conduce a la formulación según la cual el oír es decisivo para la comprensión. Las dudas que surgen con esta tesis es si acaso la experiencia de la verdad puede reducirse a una experiencia *estética*.

En 1998 aparece “Sobre el oír” un texto en el cual relacionará ya de un modo definitivo la experiencia del mundo de la vida como inherente a la comprensión recuperando con ello el sentido primordial del *onoma*, aquello que nombra y que al hacerlo suscita una experiencia. Pues decir algo no trata de abarcar una experiencia, sino que inmediatamente le otorga una existencia que ha de ser comprendida por el otro:

“El verdadero hablar es un estar despierto, una vigilia que suscita vigilia. Estar despierto implica no aceptar someterse pasivamente a lo que se le viene a uno encima, sino escuchar. En eso estriba la verdadera libertad del hombre, en el referirse a esto o a lo otro, en el escuchar algo o en no querer oírlo. Y todo esto está dentro de la capacidad apelativa de la palabra.”<sup>482</sup>

La experiencia de verdad si sucede a través de la palabra tropieza con el obstáculo de que quien participa en este diálogo siempre tiene la libertad de elegir escuchar o no, si es así cabe preguntarse por las condiciones que posibilitan que un diálogo sea fecundo. ¿Es acaso primordial el querer escuchar, depende entonces sólo de una voluntad? ¿y cómo se conforma esa voluntad?, y todavía otra cosa: ¿oír implica entender? Sobre esto último queda recordar la importancia de la *synteke* en tanto que si alguien dice algo sin ritmo, sin

---

<sup>480</sup> cfr. Vaihinger, H. , POAI

<sup>481</sup> EH, p.190

<sup>482</sup> AH, en “Del oír.” p.69

el gesto adecuado, es muy posible que no le entendamos. Si alguno es capaz de dominar los rudimentos de una lengua, como el vocabulario pero le falta el ritmo, la prosodia y en muchos casos los gestos que acompañan el sentido, es decir que carece de los elementos que conforman lo que anteriormente denominé la experiencia *estética* de la comprensión, entonces será muy difícil determinar el sentido de aquello sobre lo cual se habla. Y este es un punto muy importante porque la verdad aparece sólo si se habla de ella. No hay verdad *ex nihilo*. Si la palabra representa algo es porque cuando se ha dicho algo, esto ya pertenece al otro que le escucha, no es nuestro y puede ser atendido o no. La verdad expresada así, es absolutamente accidental, azarosa, pues se sostiene sobre ese componente adecuado a la estructura lúdica de la comprensión. En el diálogo se puede seguir una dirección en lugar de otra y no depende de si lo que el otro nos dice tiene contenido o no de verdad, depende básicamente de que podamos *escuchar lo que nos dice algo*<sup>483</sup>. Por eso la palabra que puede alcanzar al otro en su comprender exige una respuesta. Y yo creo que aquí es donde aparece lo más interesante, pues si acaso la palabra abre la posibilidad de ser escuchada o no, una vez que es atendida comienza un proceso de comprensión y con él una experiencia dialógica –siempre lúdica– que conlleva a la verdad.

Gadamer propone un concepto de diálogo muy simple, pues el diálogo es la capacidad humana de intercambiar palabras, pero añade que es una “(...)estructura fundamental que abre un gran espacio para las más diversas formas de desenvolverse”<sup>484</sup>, y esa estructura está sostenida por otra estructura previa prelingüística porque de otra manera, el diálogo se haría depender de la arbitrariedad según si se puede decidir haber escuchado o no, como resulta en el fenómeno del malentendido. Es bajo esta consideración que :

“Del mismo modo que en el niño que aprende a hablar se produce una verdadera domiciliación en el mundo, conocemos también otras formas de entendimiento que ponen de manifiesto la estructura fundamental que mencionábamos. Me refiero al ‘ir con el otro’. Entender es siempre ir con lo que se dice, aunque no haya asentimiento. Y hay muchas formas de ‘ir con el otro’.”<sup>485</sup>

El juego como estructura prelingüística sería la que aparece reflejada en ese *ir con el otro*, pues eso es participar o provocar la participación. Y de nuevo, en escuchar al otro se abre la posibilidad de alcanzar un diálogo fecundo, pero la convivencia humana no siempre es sencilla y cabe tener consideración y objetividad, la segunda es posible si cultivamos la

---

<sup>483</sup> v. HE, en “La misión de la filosofía” p. 151-156

<sup>484</sup> AH, p.73

<sup>485</sup> loc.cit.

capacidad de escucharnos a nosotros mismos que evita la tiranía de elegir sólo aquello que conviene.

En este, uno de sus últimos escritos, Gadamer vuelve sobre el asunto del diálogo y sobre la experiencia dialógica de la verdad con el ánimo de despejar una última duda: si el valor de la verdad que se alcanza en el diálogo puede ser legitimado por medio de algún método de comprobación y si no es así, si se ha de poner en duda precisamente su 'fecundidad'. La respuesta pone su acento en la participación, sin ella ni siquiera es posible alcanzar una verdad. Ir con el otro es participar y considerar que ambos jugamos al mismo juego, si aparece el malentendido ello se deberá a que hemos comprendido mal las reglas, el espacio de juego, su tiempo, e incluso ignorado a algunos de los participantes (jugadores).

En esta investigación es relevante proponer un concepto de verdad adecuado a la estructura lúdica de la comprensión, según lo expuesto se puede decir que la verdad en Gadamer es una experiencia dialógica, que surge de un diálogo, aunque como en el caso de la autocomprensión *el otro* seamos nosotros mismos. De ese modo cabe añadir que la experiencia hermenéutica fundamental es el substrato en el que ocurre la búsqueda del sentido y en la cual ocurre un fenómeno universal que proporciona una relación directa con el mundo que es el juego y a partir de él se hace necesario aceptar que la verdad en tanto *como-si* es la única adecuada para poder provocar la participación de los demás en el juego de la comprensión. Dicho esto, Gadamer no se atreve a seguir las consecuencias de esta estructura lúdica de la comprensión –aunque no la abandona– sino que trata de vincular esta manera de aparecer la verdad a la gran tradición de la filosofía práctica e introduce unos elementos en apariencia problemáticos: la voluntad, la autoridad, el interés, el acuerdo. Dichos elementos son diluidos en la voluntad de participar con el otro en el diálogo y da preeminencia a ciertas actitudes como: la paciencia, el tacto, la simpatía, la tolerancia, y la confianza en una razón compartida.

Desde mi punto de vista, ahora surgen unos nuevos problemas en torno al papel de la hermenéutica filosófica que se apartan de las interpretaciones convencionales del texto gadameriano, pero que considero pertinentes dentro de los parámetros establecidos en esta investigación: el papel que juega la ficción como idea central para entender la estructura de la comprensión, y con él el objetivo de la hermenéutica filosófica y sus aportes para una paradigmática de las ciencias comprensivas.

## 1. Tipos de Ficcionalismo.

Hasta el momento he venido hablando de la ficción por dos razones, una de orden metodológico y la otra de orden teórico. En primer lugar, he sugerido que entre Gadamer y el ficcionalismo de Vaihinger se puede establecer una relación no sólo posible históricamente, es decir como heredero de una serie de planteamientos que podrían haber conformado su propia visión filosófica influenciado por la tensa relación entre la Escuela de Marburgo y la Escuela de Baden. En segundo lugar, la ficción aparecería como un concepto clarificador para hermenéutica filosófica de Gadamer que evitaría las acusaciones de relativismo o de idealismo. En este sentido lo que he hecho en esta investigación es probar que la estructura lúdica que sirve de modelo para explicar la estructura de la comprensión viene sostenida por la ficción como concepto generador, en tanto que no se puede jugar un juego sin que previamente se establezca una ficción. Creo que hasta aquí se justifican las dos partes que conforman este trabajo, sin embargo ahora me gustaría llegar a uno de los puntos que probablemente suscitan mayor controversia en esta investigación: ¿es la ficción un tema relevantemente filosófico en vista de los pocos estudios que hay sobre ella? , ¿esas investigaciones que usan diversas acepciones del término y que facilitan, por ello su incomprensión, pueden ser organizadas? Estas preguntas surgen sobre las lecturas efectuadas que buscaban circunscribir el término *ficción* al ámbito filosófico y al ámbito específico de esta investigación.

En principio hay que diferenciar entre ficción semántica, entidades ficticias y ficcionalismo, toda vez que en la literatura filosófica se hace referencia a cualquiera de estas tres bajo el mismo término: **ficción**. Se entiende por ficción semántica cuando se aborda la problemática de la ficción desde el punto de vista de la teoría literaria. Está representada por tres teorías: la teoría de los objetos abstractos, la teoría de la intención y la del fingimiento (*hacer-como-si se cree*). La primera repara en las consecuencias sobre la referencia, la predicación, la verdad y la ontología implícitas. La segunda versa sobre la posibilidad de un uso exclusivamente ficcional del lenguaje, los modos de identificarlo, las acciones que desencadena. Y la tercera posición que podríamos llamar *metaficticia* se pregunta sobre las condiciones que ha de reunir una expresión para que pueda considerarse completamente ficcional.

En segundo lugar, tenemos lo que se conoce como entidades ficticias, que comprende un ámbito de preguntas sobre **entidades** generadas por las leyendas, los cuentos de hadas, las obras de ficción en general –los unicornios, Merlín y el Quijote pertenecen a este grupo. Dentro de la filosofía empírica se puede hablar de entidades ficticias, cuando se trata de las asumidas por el discurso común pero que no pueden ser apreciadas por la experiencia directa. Jeremy Bentham clasificó como entidades ficticias al movimiento, la relación, el poder y el hecho, también a las obligaciones, los derechos, y los deberes; David Hume, por su parte, llamaba ficciones al tiempo, al espacio, al yo y a la substancia; Bertrand Russell pensaba que Sócrates o Picadilly eran ficciones porque estaban contruidos a partir de algunos objetos familiares, más simples y más inmediatos. Las entidades denominadas filosóficamente ficcionales se refieren a un rango muy amplio que incluye la ontología, la metafísica, la epistemología, la lógica, la filosofía del lenguaje y la estética.

Y en último lugar tenemos al ficcionalismo, que es el nombre que recibe la posición antirrealista en torno al problema del realismo científico, según la cual el uso de una teoría o un concepto puede ser confiable sin que la teoría sea cierta y sin que las entidades mencionadas existan de hecho; esta posición considera que se puede prescindir de la verdad y utilizar la ficción para comprender lo real, repararé a continuación en los diferentes tipos de ficcionalismo que de alguna manera están en el centro de esta investigación.

Según un artículo publicado por Matt Eklund en 2007 <sup>486</sup> se puede clasificar el ficcionalismo según cuatro tesis:

- Ontológica** → establece que las entidades de un discurso son ficticias porque no tienen correlato con lo real.
- Lingüística** → lo que se dice puede ser comprendido como expresión de algo que no necesita ser verdad.
- Hermenéutica** → no se acepta la verdad literal sino que se finge, se *hace como-si*.
- Revolucionaria** → si sólo se puede afirmar aparentemente algo, entonces hay que comprometerse con esa apariencia (lo que se finge).

En el mismo artículo indica otra posibilidad de clasificación que es la propuesta por Yablo:  
487

---

<sup>486</sup> Eklund, M., "Fictionalism", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (March, 2007), Edward N. Zalta (ed.), URL = <http://plato.stanford.edu/entries/fictionalism/> .

<sup>487</sup> Yablo, Stephen, "Go Figure: A Path through Fictionalism". *Midwest Studies In Philosophy*, 25 , 1/2001, : 72-102



**Instrumentalista** → quien afirma una cosa y sabe que finge.

**Meta-ficcionalista** → quien ‘realmente’ afirma algo de acuerdo con una ficción.

**Objeto-ficcionalista** → quien ‘realmente’ afirma que el mundo es de una manera tal que necesita ser así en condición necesaria para aparecer como verdadero según una ficción relevante.

**Figuralismo** → quien afirma ‘realmente’ que algo es condición pero eso no es el mundo, se trata de ayudas representacionales y figurativas utilizadas para hacer descripciones más acertadas.

También, continúa Eklund, existe una clasificación más amplia que distingue entre **ficcionalismo de contenido** y **ficcionalismo de fuerza**. El primero comprende algunas expresiones que pueden acertar con un significado diferente a su sentido literal. El segundo subraya que un contenido expresado no es acertado porque se expresa mediante un acto ilocutivo diferente, el ficcionalismo instrumental es un ficcionalismo de fuerza, los otros se entienden como de contenido.<sup>488</sup>

Atendiendo a la clasificación de Eklund, encuentro que el ficcionalismo que se sostiene en la tesis hermenéutica, reconoce la existencia de una verdad literal, pero que puede  **fingir – hacer-como-si-** con relación a esa verdad y tratarla como una ficción, y partir de ella para explicarse al mundo sin cuestionar ni su realidad ni su certeza. Y como he dicho anteriormente, para que podamos participar de un diálogo común hay que asumir unos valores de verdad que permitan expresarse a todos los participantes del diálogo, aunque posteriormente la conversación vaya aceptando y descartando estos valores para lograr la mejor adecuación a la realidad, proporcionando así una comprensión amplia y completa.

Ahora bien, siguiendo la clasificación de Yablo, el tipo de *ficción* que estoy tratando está circunscrita dentro del ámbito del *metaficcionalismo*, es decir, se trata de examinar las implicaciones de afirmar algo de *acuerdo con una ficción*, pues eso lleva a reflexionar sobre el valor de la verdad a efectos de la comprensión. El valor de la verdad por la vía

---

<sup>488</sup> Para un exposición detallada sobre el ficcionalismo actual véase Eklund, M. art.cit. En torno al ficcionalismo y el discurso matemático: Hartry Field, Joseph Melia, Mark Balaguer y Stephen Yablo. Sobre el ficcionalismo y las teorías científicas, Bas van Fraassen. Sobre ficcionalismo moral Richard Joyce, Mark Kalderon, Daniel Nolan, Greg Restall and Caroline West. Sobre el ficcionalismo y su relación con los existenciales negativos, argumentos de identidad, actitudes proposicionales y personajes ficticios: Kendall Walton, Mark Crimmins, Stuart Brock, Mark Balaguer Anthony Everett, and Frederick Kroon. Ficcionalismo y el objeto del discurso ordinario Peter van Inwagen, Cian Dorr y Gideon Rosen. Ficcionalismo y verdad: James Woodbridge Y sobre ficcionalismo modal: D.M. Armstrong, Gideon Rosen, John Nolt, Seahwa Kim y John Divers.) También podemos hacer referencia a algunos estudios más recientes como el de Gideon Rosen (2005 – sobre pironismo, historia antigua de la astronomía, Bentham), Arthur Fine (1993– sobre Vaihinger), y Nadeem Hussain (2007– ficcionalismo moral en Nietzsche y otros filósofos del s.XIX)

hermenéutica viene acotado por las vivencias que la reportan (la vivencia del arte, de la historia, del lenguaje y con ellas el juego como actitud humana característica). La ficción es la clave que lleva a participar en el juego de la comprensión.

Tomando en consideración lo anterior hay un ámbito que escapa a estas dos clasificaciones y que no quisiera desatender: es el de la *narratividad* que trata sobre las formas narrativas utilizadas para describir la realidad humana y que busca trascender el lugar de lo verdadero y de lo falso a través de la imaginación pero sin distorsionar lo real, por decirlo de otra manera trata sobre los efectos de verdad de la ficción. Básicamente el hombre tiene que narrar su propia historia para tomar conciencia de lo que sucede, ese acto narrativo le configura como sujeto, tal como explica Manuel Cruz:

“Los hombres sí que se consideran *sujetos* de su propia realidad, y reclaman que esta condición se vea reflejada en el discurso (y por eso tienden a rechazar el discurso de la ciencia natural —y los discursos naturalistas por extensión— que es un discurso *anónimo*). Pues bien, el modo en que el discurso histórico se hace cargo de esta diferencia es a través de los procedimientos narrativos y, más en particular, a través de la figura del protagonista, que puede ser considerado como el representante del sujeto en el seno del relato. En el bien entendido de que dicha representación no constituye un mero artificio literario, sino, por el contrario, un ejercicio particular de un mecanismo de configuración del sujeto, a saber, el *reconocimiento*.”<sup>489</sup>

De esta manera quiero esclarecer que el término ficción en este contexto ha de ser comprendido desde dos ópticas distintas: la del ficcionalismo hermenéutico y la del metaficcionalismo. En el primer caso, la ficción actúa como un constructo [*Gebilde*] que facilita la comprensión porque provoca la participación y porque abre la distancia necesaria [*epojé*] para forjar nuevas experiencias de verdad. En este escenario puedo decir que la ficción ‘sustituye’ a la verdad, pero sólo en su función no en su contenido, pues de lo que se trata en la comprensión es de valorar la función que una ‘verdad dada’ cumple dentro de un esquema comprensivo. En el segundo caso, una metaficción es la que construye un relato sobre la realidad paralelo a la realidad, es decir, puede utilizar elementos venidos de la realidad pero organizados según un esquema narrativo específico, que es lo que defienden las tesis narrativistas.

Pondré dos ejemplos: si el alma es una ficción ello explica porqué sigue siendo un constructo que organiza una cantidad de expresiones, experiencias y sobre todo hace comprensible muchos discursos, desde los psicológicos hasta los religiosos. En todos los casos no se puede negar su existencia alegando con que no hay **data** en lo real que

---

<sup>489</sup> Cruz, M., “Tiempo de narratividad (el sujeto, entre la memoria y el proyecto)” *Anàlisi* 25, 2000 p.25

coincida con la ficción *alma*. Es una ficción hermenéutica porque facilita la comprensión y proporciona participación en el diálogo sobre el alma o la condición humana, y posee una de las condiciones más interesantes para ser una ficción: es autocontradictoria, ya que el alma existe si estamos vivos o si estamos muertos como un constructo que se refiere a nuestra existencia. En ese caso, el alma no se cuestiona ni en su verdad o su falsedad, se acepta por el poder heurístico que provoca comprensión. El segundo ejemplo está relacionado con la metaficción y la narratividad. En los relatos de “Las Mocedades del Cid”, se añaden elementos que no existieron a la vida de Rodrigo Díaz de Vivar, la metaficción hace que se acepten éstos para provocar otros efectos que la sola biografía histórica no suscita, por ejemplo: mostrar una moral ejemplarizante basada en el valor, la lealtad, la admiración, el respeto.

De todo lo expuesto, cabe ahora reparar en los dos modelos ficcionales escogidos más próximos a la tesis central de esta investigación, puesto que hay que hacer algunas acotaciones ya que no se adecuan completamente al modelo de la comprensión propuesto por Gadamer y que es el que en definitiva interesa en este trabajo en su relación con la ficción.

- *Diferencias entre Ficcionalismo hermenéutico y metaficcionalismo.*

El ficcionalismo hermenéutico es una puntualización recientemente hecha en el ámbito del ficcionalismo (por Walton en 1990 y Yablo en 2002). Hasta entonces se podían clasificar los materiales desde el punto de vista semántico (teoría literaria), epistémico (el realismo científico), y epistemológico (las entidades ficticias). Pero, siguiendo la propuesta hecha por J. Stanley <sup>490</sup> del año 2001, el ficcionalismo hermenéutico no refleja lo que a mi entender es una hermenéutica de corte ficcionalista, al tratarse este primero de un ficcionalismo que toma la verdad como algo *ficcional* que no necesita tener ninguna referencia actual, pues está basada en el *pretending* es decir, es el *hacer-como-si se cree* o fingimiento. Eso hace que la aproximación ‘hermenéutica’ tal como Stanley la entiende sea meramente descriptiva por una parte y por otra, se centre en los efectos de verdad de la ficción sólo si está relacionada con las entidades matemáticas o lógicas, o con los relatos de ficción en tanto sean tomados como representaciones de situaciones ‘reales’. En este

---

<sup>490</sup> Stanley, Jason, “Hermeneutic Fictionalism” *Midwest Studies: Figurative Language*, 25 (2001), pags. 36-71

esquema lo que falla, para mí, es el concepto de verdad <sup>491</sup> pues no contempla las situaciones de la ‘facticidad’ –vivencias– por denominar de alguna manera aquellas experiencias que conforman el ámbito de nuestra comprensión mundana.

Sin embargo, quiero recuperar del planteamiento ficcionalista hermenéutico un elemento que me parece central para comprender esta discusión: el fingimiento. Y para ello me serviré de un texto de Cesare Segre del año 1969 <sup>492</sup>, “La Ficción Literaria”, que comienza con esta aclaratoria:

“En el término latino  *fingere*  los valores de ‘plasmarse’, ‘formar’ y de ‘imaginar, figurarse, suponer’ (es decir, ‘formar con la fantasía’) pueden cambiar de matiz hasta ‘decir falsamente’, esto es, llegar hasta el concepto de “mentira”: concepto más perceptible en el sustantivo  *fictus* , ‘hipócrita’, y en el adjetivo  *fictus* , que significa no sólo ‘imaginario, inventado’, sino también ‘fingido, falso’.” <sup>493</sup>

La palabra latina  *fingere* , quería decir además ‘inventar’ y ‘modelar’ <sup>494</sup>, sin embargo tal y como lo refiere Segre es un término que se ha visto contaminado por el significado ‘hipócrita’ atribuido a  *fictus*  y ello no deja de tener un tinte moral, puesto que lo verdadero es bueno, y malo aquello que no lo es. Las consecuencias para una hermenéutica que se dice ficcionalista es que se levanta la sospecha de que trabaja con conceptos de segunda clase, es decir, ilegítimos, malos.

Sin embargo, el término  *fictio*  en tanto permanece ligado a la  *inventio*  gracias a la retórica, recupera un poco de su sentido original toda vez que ‘inventar’ es una operación mental que no conduce a error. Quien inventa lo único que hace es fabricar una realidad paralela que responde a una necesidad y tal como dice Segre:

“El estupor ante lo irreal, lo imposible, el absurdo, es una necesidad como otra cualquiera y los textos en que esto aparece cumplen una función determinada. Recurrir a la ficción (inventándola o usando la invención de los demás) es ensanchar por un momento el espacio de lo real, avanzar por zonas normalmente prohibidas”.” <sup>495</sup>

Esta descripción me hace recordar la teoría de Caillois respecto del juego, según la cual el juego representaba un mundo ‘libre’ en el que se imponía una igualdad de oportunidades surgida de la obediencia voluntaria a las normas que rigen el espacio del juego. Es por eso que resulta acertado en primer lugar, recuperar como sentido de lo ficcional la

---

<sup>491</sup> Recuérdese que he propuesto como verdad a la ‘experiencia hermenéutica de verdad’ ya descrita.

<sup>492</sup> Segre, Cesare,  *Principios de análisis del Texto Literario* , Barcelona: Crítica, 1985.

En [http://sisbib.unmsm.edu.pe/Bibvirtual/libros/literatura/Lect\\_teoría\\_lit\\_I/Ficción\\_literaria.htm](http://sisbib.unmsm.edu.pe/Bibvirtual/libros/literatura/Lect_teoría_lit_I/Ficción_literaria.htm) (Nov.12 de 2008)

<sup>493</sup> Ibid.

<sup>494</sup> véase la segunda parte de este trabajo.

<sup>495</sup> loc.cit.

particularidad de hacer valer dos tipos de realidades simultáneamente, es decir, que la invención pueda construir *mundos posibles*. La consecuencia directa para un ficcionalismo hermenéutico, es que se puede, entonces, considerar la existencia como posibilidad, que es lo que a mi parecer falta en las propuestas mencionadas, pues no se trata solamente de ‘fingir’ o ‘hacer-como-si se cree’, se trata de recurrir a este espacio de libertad para por una parte ‘actualizar’ el sentido de lo real y por otra hacer que lo real sea comprendido de un modo más manejable. Segre apunta lo siguiente:

“(…) para Vaihinger, la facultad de pensar se realiza en una serie de ficciones gracias a las cuales se nos orienta en la niebla de los sentidos y se consigue un dominio al menos temporal sobre la realidad. El estudio del conocimiento es, por lo tanto, el estudio de las ficciones (...) para los filósofos la fantasía actúa sobre la realidad; y según algunos, la constituye.”<sup>496</sup>

Siendo así, lo que el ficcionalismo hermenéutico no resuelve es el problema de nuestra relación con lo real y se queda en la problematización sobre la calidad de las entidades que asumimos *como-si*, pero las dispensa de probarse con lo real porque somos nosotros quienes *fingimos* lo que implica una sobrevaloración del yo, pero por otra parte no parece propiciar un espacio de intercambio, es decir, de diálogo. Lo que me parece interesante en todo esto, es que si se deja de lado la teoría ficcionalista de Vaihinger –que es mi punto de partida– se corre el riesgo de hacer una separación radical entre realidad y ficción, verdad y ficción, aunque ambas categorías continúen sirviendo como referencias legítimas:

“Así, esta antítesis del realismo que es la ficción nos revela la debilidad de las poéticas afectas a la inmediatez de la representación, a la inevitabilidad de reacciones morales o de alabanzas. La narrativa no puede limitarse a describir, así como la pintura intenta no ser fotografía. Saliendo de la realidad, la ficción hace más refinada y sensible nuestra percepción de lo real, corrobora nuestras facultades críticas, revela, a través de la paradoja, fuerzas y motivaciones”.<sup>497</sup>

Pues la ficción, entendida en su sentido de ‘recreación de la realidad’ –en este caso, narrativa o pintura– cuando es opuesta al realismo pierde su capacidad *poiética*, es decir, creadora. Esta capacidad de inventar el mundo para comprenderlo es la que interesa aquí, y a la vez la facultad que tenemos de saber que la ficción en este sentido es una forma provisional de representarnos la realidad para que pueda ser comprendida. Esta conciencia expresa –que algunos llaman conciencia de falsedad o *ficcional*– es lo que hace productiva a una ficción, y es por eso que Segre reivindica el papel de la ficción como vehículo de la crítica y de la comprensión.

---

<sup>496</sup> *ibid.*

<sup>497</sup> *ibidem.* El subrayado es mío.

Como el ficcionalismo hermenéutico pretende disponer de unos dispositivos que enmarquen a las ficciones dentro de un ámbito de probabilidades fácticas en lo referente a aquellos mundos sobre los que *fingimos* o *hacemos-como-si*, la posibilidad de depender de unas ficciones productivas queda relegada, como se sabe, al ámbito de la construcción de modelos heurísticos. Esto en un principio no parece contradictorio con la posición que vengo sosteniendo pero la reduce a una forma del pragmatismo que no puede explicar la importancia de la estructura lúdica de la comprensión ni su cuestionamiento de la verdad como concepto regulador de lo real en la hermenéutica filosófica gadameriana. Segre lo explica así: “Entonces la ficción no apunta a mundos fantásticos, sino que deforma el nuestro, porque sus conexiones y sus medidas, arrancadas de su engañoso equilibrio, se nos aparecen con una brutalidad reveladora: en lugar de proponer mundos posibles, presenta el nuestro como un mundo imposible.”<sup>498</sup>

En ese juego de espejos y sospechas que es la interpretación, la posibilidad tampoco es una categoría fiable, lo imposible se filtra en lo real provocando una visión más refinada y volviéndola rica y compleja. A nosotros nos toca entonces decidir sobre el sentido más conveniente, y ello justifica porqué Gadamer introdujo el uso de la *phrónesis* para solucionar las dificultades que trae una experiencia dialógica de la verdad.

En esta misma línea me interesa hacer referencia al trabajo de Lennard J. Davis<sup>499</sup> quien hace un análisis de la novela con relación a la ideología, arguyendo que la ficción hasta ahora ha cumplido con un papel social que reclama la dulcificación de ciertas experiencias dolorosas. Las novelas ayudan a vivir porque de alguna forman ofrecen resistencia a aquellos a quienes obsesiona tanto la realidad como la ficción. De manera muy incisiva declara:

“Los lectores, con su obsesión colectiva por seguir las vidas de gentes ficticias, obtienen ayuda para eludir los diversos aspectos deshumanizadores de la vida moderna, pero paradójicamente, (...) obtienen dicha ayuda a base de descender aún más en esa caverna deshumanizadora de la que están tratando de escapar. Sí; las novelas forman parte de las humanidades y como tales nos estimulan, nos humanizan y nos hacen congraciarse con la condición humana. Pero a menudo lo hacen deprimiéndonos, deshumanizándonos y convirtiéndonos en simples observadores pasivos de «la condición humana». Mientras nos van recluyendo cada vez más en esa caverna con una resplandeciente vela encendida, solo sirven para mostrarnos la futilidad de la vela y la inmensidad de las tinieblas.”<sup>500</sup>

---

<sup>498</sup> Ibid.

<sup>499</sup> Davis, Lennard J., *Resistir a la novela. Novelas para resistir. Ideología y ficción*. Madrid: Debate, 2002

<sup>500</sup> op.cit. p.36

En lo concerniente al tema de este trabajo, la novela como expresión de un mundo posible, no puede sustituir la obligada relación con lo real que a cada cual toca ‘construir’, ni ocultarla a través del enmascaramiento que el lector hace cuando elabora una errada trasposición de los términos al sustituir ficticio por real. Una hermenéutica ficcionalista no puede aceptar eso porque sería lo mismo que apuntarse a un relativismo o a un escepticismo extremos, y en cuanto al ficcionalismo hermenéutico el problema se reduciría una vez más a demostrar que los registros de realidad de tal o cual ‘novela’ pueden describir o no situaciones reales y que en tanto esas situaciones *finjan* un espacio real, de lo que se trataría sería de probar la pertinencia de la situación de *como-si* (*pretend*) dentro del esquema de realidad en la que se circunscribe. Pero, ninguno de los dos se ocuparía –como es el caso que estamos planteando– de la doble conciencia que necesariamente se alcanza cuando hay que “tratar de comprender críticamente el papel de la ficción en nuestras vidas”<sup>501</sup>.

Ahora bien, la crítica a las formas de la ficción sólo nos ayudan a centrar el problema con relación a una errada dependencia entre ficción y realidad. Sobre eso el texto de Jean-Marie Schaeffer es clarificador:

“(…) lo que caracteriza a la ficción es que «está más allá de lo verdadero y de lo falso»(\*), es decir, que pone entre paréntesis la cuestión del valor referencial y del estatus ontológico de las representaciones que induce (\*\*). Pero se trata de interrogantes propiamente filosóficos, en el sentido de que, más que remitir a cuestiones importantes para la comprensión de los dispositivos ficcionales, demuestran que la filosofía tiene un problema con la ficción.”<sup>502</sup>

Según este argumento una cosa es la ficción filosófica porque se las tiene que ver por una parte con las referencias, es decir la verdad como eje sobre el que se construye toda interpretación, y en segundo lugar con la realidad porque debe ocuparse de lo que es ontológicamente posible. Un personaje de una novela no es un ente, pero el hecho de que partamos de un punto común, que aceptamos como si fuese una verdad o una realidad y sobre esa ‘señal’ se construye un espacio de participación y de diálogo que lo convierte en

---

<sup>501</sup> loc.cit.

<sup>502</sup> Schaeffer, Jean-Marie, *¿Por qué la ficción?* Lengua de trapo: Toledo, 2002 p.195-6 [“(\*)Genette (1991) p.20. (\*\*)la ficción tal y como la entiendo aquí se distingue claramente de las ficciones jurídicas, que según el análisis de Yan Thomas, presuponen siempre «la certeza de lo falso», es decir, que tratan como hechos lo que es contrario a los hechos (ver Thomas, 1995, páginas 17-63). La ficción, en tanto que fingimiento lúdico compartido, se distingue también de las «ficciones científicas”, en el sentido de Jean-Marc Lévy-Leblond, por ejemplo, que identifica la ficción con la modelización: «En ese sentido, la ciencia, también es una actividad efectiva de modelización, es ficción” (Lévy-Leblond, 1996, página 397). Me parece que hay que distinguir entre modelización nomológica (y, más ampliamente, modelización por homología) y modelización ficcional. Ver página 198 y siguientes.” ]

un problema filosófico porque tiene que mostrarse una coherencia no sólo con el mundo referencial sino con la manera en que somos capaces de gestionar la contradicción intrínseca a toda ficción. Schaeffer, siguiendo a Winicott<sup>503</sup>, plantea que si la ficción representa un problema filosófico, éste sería marginal toda vez que la naturaleza *verifuncional* no tiene que ser característica a todas las representaciones mentales y simbólicas.

Ahora bien, como para Gadamer la comprensión es un problema ‘fáctico’, lo que interesa es si la participación se garantiza o no mediante la ficción y si se puede considerar a la ficción como un constructo racional o no. Para la teoría semántica no hay ningún problema con esto en la medida en que se convenga el ámbito de significación de la ficción, aunque Schaeffer deje abierta una vía para relacionar lo ficcional con lo real, y por eso, siguiendo a Aristóteles, dice: “Si imitar es connatural a los seres humanos, es necesario que esa característica natural se traduzca en un impulso para actuar.”<sup>504</sup>, lo cual quiere decir dos cosas, por una parte encontrar que es lo que motiva al hombre a la inmersión ficcional, cuya respuesta propuesta por el autor es el placer y por otra si dentro de esas acciones provocadas por la ficción todavía queda un lugar para la acción.

Esta idea final resulta clarificadora para la hermenéutica ficcionalista que he venido proponiendo que diferencia con precisión entre crear mundos ficticios (personajes, argumentos) o pensar con constructos (ficciones/*Gebilde*) racionales que nada tienen que ver con las categorías de verdad o realidad, pues lo primero supone esa inmersión ficcional en la cual el hombre se cree o *finge* creer que lo que se le presenta es verdadero y se deja llevar por esa realidad paralela a fin de obtener placer; y el otro uso que se hace de la ficción no conlleva al placer, porque es intelectual y produce una comprensión ‘fronética’, por decirlo de alguna manera.

Así las cosas, para el ficcionalismo hermenéutico el problema es el fingimiento, en cambio en la propuesta de una hermenéutica de corte ficcionalista, –recuperando la importancia de la estructura lúdica de la comprensión– de lo que se trata es de atender esa doble conciencia necesaria para trabajar con ficciones sin oponerlas a lo verdadero y teniendo siempre en cuenta el papel que juega la verdad para la comprensión, pues las ficciones son

---

<sup>503</sup> v. Winicott, D.W., *Realidad y Juego*. Gedisa: Barcelona, 1979

<sup>504</sup> *ibidem*. p.303



el pasaporte para poner en funcionamiento la comprensión. Para Gadamer fingir no es siquiera una categoría a tener en cuenta, por eso siempre habla de ‘ponerse en juego’, es decir, participar<sup>505</sup>, pues esta participación siempre generará experiencias compartidas de verdad, sea en el arte, en la historia o en el lenguaje, es decir, en todos los ámbitos humanos que resulten del diálogo con el mundo. En resumen, el punto en el que no coinciden estas propuestas está en la problematización que para la primera supone el haber relacionado directamente a la ficción con el fingimiento como si nuestra actitud en torno a ella siempre ha de suponer la confrontación con lo verdadero.

Ahora bien, una vez aislado el punto problemático del ficcionalismo hermenéutico, quisiera ocuparme del metafictionalismo, ya que como había establecido se trata de un uso de las ficciones que permite la construcción de un mundo paralelo al real que no le contradice. La ficción ocupa el lugar de la realidad con relación al conocimiento del mundo. Es por eso que interesa ahora examinar las implicaciones que conlleva el afirmar *realmente* algo con respecto de una ficción. Según la acotación de Yablo, este tipo de ficcionalismo es de contenido y como tal depende que sus implicaciones puedan ser expresadas coherentemente. Se trata de lidiar con una instancia tan sutil como problemática para la hermenéutica como lo es la realidad, puesto que quien afirma realmente una ficción está implicando la realidad de esa ficción pero no que lo real sea ficticio. Trataré de recuperar en la resolución de este problema los elementos que nos ayuden a acotar mejor esa hermenéutica de corte ficcionalista que estoy proponiendo.

Cuando se afirma algo de acuerdo con una ficción sucede en primer lugar que el contenido de verdad es ocupado por una ficción, es decir, que este contenido se asume como un *como-si*, que deja de funcionar según los criterios de verificabilidad o falibilidad y se torna absolutamente heurístico, se trata entonces de ver en qué sentido esa ficción puede aportar elementos valiosos para la experiencia de verdad, ya que como se sabe, para Gadamer la verdad es una experiencia que tiene como origen un diálogo con el mundo y que aparece como una parte del fenómeno de la comprensión. Dicho esto y teniendo en cuenta la discusión en torno a la verdad y de cómo ésta no puede ser reducida a un criterio, ahora el asunto toma otro cariz pues, de acuerdo con el metafictionalismo, la ficción estaría relacionada directamente con la experiencia, pero ¿qué tipo de acuerdo hay entre la ficción

---

<sup>505</sup> véase. Parte II de este trabajo.

y esta experiencia? La única respuesta posible es asumir que la ficción pueda acompañar a un tipo de realidad. Así lo sugiere Schaeffer al afirmar que los ‘dispositivos ficcionales’ dejan de ser un problema cuando se reconoce que se ‘instituye una ficción’ debido a un *fingimiento compartido*, en ese caso a nadie se le ocurre cuestionar el mundo referencial – la realidad–, y eso es lo que he venido acotando a lo largo de esta investigación bajo la forma de *entrar en el como-si*, o *entrar en el juego*. Pero, el asunto tiene otras implicaciones:

“Además, antes de plantearse la cuestión de las relaciones de la ficción con la realidad, hay que preguntarse **qué tipo de realidad es la ficción misma**. En efecto, a fuerza de concentrarse en sus relaciones con la realidad, corremos el riesgo de olvidar que la ficción también es una realidad y, por tanto, una parte integrante de la realidad. Dicho de otra forma; la cuestión primordial no es la de las relaciones que la ficción mantiene *con* la realidad; se trata más bien de ver **cómo opera en la realidad, es decir, en nuestras vidas**.”<sup>506</sup>

Cabe preguntarse entonces, ¿qué consecuencias acarrea el dejar sentado que *la ficción es una realidad*, aunque su forma de aparecer no corresponda con lo real instituido desde el fisicalismo? La hermenéutica filosófica de Gadamer intenta disolver la contradicción entre realidad e interpretación, verdad y explicación, comprensión y traducción al desplazar el centro de su interés a la *vivencia* como lugar de la experiencia de verdad. La ficción en ese caso, como parte de la realidad existe en el centro de la estructura lúdica de la comprensión. Comprender implica participar, jugar, pero no necesariamente tiene que ser con otro, es con el mundo en sentido amplio, y en sentido restringido con las distintas experiencias mundanas. Según Gadamer la estructura dialógica de la comprensión es la que posibilita esa participación, pero sería un error entenderla como si se tratara de una estructura cuyo fin es alcanzar una verdad *intersubjetiva*, pues tal como se ha apuntado, la legitimidad de la pregunta sobre la manera en que opera la ficción en la realidad radica en que el diálogo con el mundo se da independientemente de la presencia de los interlocutores.

El principal problema que acarrea la ficción es que al ser una modelización del universo real, se hace imprescindible comprenderla desde las competencias representacionales que al estar relacionadas con la realidad muestran directamente que no se puede *percibir una irrealidad* y que, a cambio si se puede *entender una ficción*, pues hay un cierto estatus de realidad que no depende sólo de que haya un *fingimiento compartido*.

---

<sup>506</sup> Schaeffer, J.M., op.cit. p.197. Las negritas son mías.

En “De l’imagination à la fiction”<sup>507</sup>, se encuentran otros criterios que ayudan a seguir acotando el tipo de problemas que genera la actividad ficcional. En principio se parte del hecho de que siempre que se utiliza una ficción tiene que existir conciencia de su uso, pues de otra manera estaríamos hablando de una alucinación o de alguien que miente, es decir que de acuerdo con un enunciado errado afirma algo que no corresponde a la realidad y en este caso las definiciones semánticas resultarían útiles porque mostrarían inmediatamente los alcances de la ficción, es decir si a lo que se hace referencia existe o no. Pero el problema es otro según Schaeffer: “Lo que importa en el caso de la ficción, no es saber si sus representaciones tienen o no una distancia referencial, sino adoptar una postura intencional en la cual la cuestión de la referencialidad no cuenta.”<sup>508</sup> El asunto es que es la intencionalidad la que ayuda a distinguir el tipo de ficción y el modo de aproximación a ellas, ya que al fin y al cabo es el ser humano quien decide de qué manera se hace cargo de la ficción, sean ficciones artísticas y juegos ficcionales o ficciones instrumentales<sup>509</sup>. Este elemento de la decisión vuelve a señalar uno que ha sido considerado por Gadamer con relación al diálogo. Todo diálogo conduce a una decisión, los hablantes se dejan llevar por el vaivén del juego del lenguaje, pero no se dejan llevar descontroladamente. La conversación marca su ritmo que es aquel en el que se hace posible la significación, los participantes se van adecuando a ese ritmo y al final van decidiendo sus tiradas. Esta noción es el resultado de la interpretación de la idea aristotélica de *praxis* a partir de una relectura del sentido que la retórica puede tener hoy. En principio, se trata del recurso de que disponemos para transportar el saber de hombre a hombre. Pero, el punto neurálgico de la transmisión de estos conocimientos, su *ethos* es el resultado de estar unido a la

---

<sup>507</sup> Schaeffer, J.M., “De l’imagination à la fiction” *Vox Poetica*, 10/12/2002 en <http://www.vox-poetica.org/t/fiction.htm> (22/11/08)

<sup>508</sup>：“(...) ce qui importe dans le cas de la fiction, ce n’est pas de savoir si ses représentations ont ou n’ont pas une portée référentielle, mais d’adopter une posture intentionnelle dans laquelle la question de la référentialité ne compte pas.” (Traducción propia).

<sup>509</sup> Para tener una referencia del punto de partida de Schaeffer, véase Bentham J., *Bentham's Theory of Fictions*. C.K. Ogden (ed). London: Kegan, Paul, Tranch, Trubner & Co. 1932 (Appendix B) p. 151. “La palabra *entidad* es el más extenso y omnicompreensivo de los términos usados para designar cualquier asunto sobre la percepción, el pensamiento, o el discurso, cualquier *ser*, *cosa*, *operación*, *propiedad* sea real, abstracta o ficticia, así sea reconocida como cierta, contingente o imposible por cualquier mente en cualquier espacio, tiempo o lugar. Cada nombre, cada expresión sustantiva en cualquier lenguaje es el nombre de una *entidad* (y el término *entidad* no puede ser definido *per genus et differentiam*).” [“The word *Entity* is that most extensive and all-comprehensive term which is used to designate every subject matter of perception, thought, or discourse, every *being*, every *thing*, every *operation*, every *property*, whether real, abstract, or fictitious, whether reckoned as certain, contingent, or impossible, by any mind, at any time, in any place. Every noun-substantive, every substantive expression, in any language, is the name of an *Entity* (and the term *Entity* cannot be defined *per genus et differentiam*).” (Traducción propia). ]

participación. La racionalidad conductora de la praxis humana es la *phronesis* que “No es un don natural [pues]. Uno se reconoce en el intercambio con sus iguales, en la vida en común, en la sociedad y en el estado, en las convicciones y en las decisiones comunes”.<sup>510</sup>

Dicho esto, el hecho de que Gadamer introduzca un concepto como el de *phronesis* desplaza el problema de la ficción al ámbito de la praxis humana cuya función es elegir, decidir sobre las convicciones que intentan desentrañar el sentido del mundo y de esa manera clarificar los conceptos. Esta posición no niega la importancia del uso de las ficciones sino que las integra en un sistema más complejo que toma en cuenta tanto lo referencial como lo intencional, incorporando este aspecto: “(...) la facticidad de las convicciones, valores, costumbres, comprendidos, comunes y compartidos por todos nosotros desde un fondo general, es lo que integra un sistema vital”<sup>511</sup>, que es lo que se llama *ethos* y que está conducido por esa racionalidad responsable que se llama *phronesis* –la capacidad de decidir. Lo que quiere decir que la distinción de Schaeffer señalará el tipo de relaciones que se dan entre las ficciones y la realidad o la verdad, pero falta saber si estas propiedades acaso pueden ayudarnos a comprender mejor el tipo de ficcionalismo que estoy tratando de definir, veamos el siguiente cuadro:

<b>ficciones instrumentales</b>	<b>ficciones no-instrumentales</b>
no están determinadas por la intervención de elementos irreales	si están determinadas por la intervención de elementos irreales
sólo tienen cabida en un lugar especialmente delimitado que trata con casos reales, por eso son <i>instrumentalizadas</i> por procesos racionales no ficcionales	propician un espacio cerrado en el que ellas señalan sus propios fines
vienen de la esfera de la actividad seria	forman parte de la esfera ‘lúdica’
no pretenden imitar a la realidad	se sirven de la mimesis

Ahora bien, en primer lugar la ficción dependerá de su uso y si en éste el elemento irreal es o no determinante de allí la clasificación en instrumentales y no-instrumentales. Según el ficcionalismo hermenéutico bastaba con un fingimiento compartido para entender a la ficción, es decir, aceptar como si fueran verdaderos los elementos irreales en este caso son no-instrumentales, pero en el caso de las entidades ficticias que identificaré con el metaficcionalismo, las ficciones instrumentales se mezclan con la realidad pero no engañan, quienes la usan saben que no son verdaderas ni reales y sin embargo las necesitan para poder ‘hablar del mundo’ (lingüisticidad). Como consecuencia no son sometidas a

<sup>510</sup> ET, en “Del ideal de la Filosofía Práctica” p. 65-66

<sup>511</sup> loc.cit

prueba puesto que los procesos comprensivos que las usan son del orden de lo racional, no del orden de lo ficcional.

Y aquí llamo la atención sobre una acotación muy interesante en la cual anteriormente no había reparado puesto que se trataba de describir la manera en que se comprende a la ficción como concepto filosófico y no como proceso (a fin de evitar más confusiones), pero es obvio que cuando Gadamer tiene que suponer a ese *como-si* en el centro de su pensamiento lo hace desde una posición racional<sup>512</sup>, La razón puede utilizar sus conceptos de forma racional que es lo que le compete, la mayoría de los ataques contra el ficcionalismo provienen de que confunden una crítica de la verdad con el delirio de la sinrazón. Ahora bien, prejuicios de lado, el uso racional de la ficción depende en parte de la calidad heurística que se le exija a las interpretaciones. Para Gadamer, la comprensión definida como infinita y peligrosa tiene que ver con el éxito que ella logre al relacionar al hombre con su realidad. La tesis del fingimiento es interesante para la ficción artística o del juego ficcional, pero no se aplica a la hermenéutica filosófica.

Sin embargo, algo merece mi atención. Schaeffer entra en la misma clasificación entre instrumental y no-instrumental (ficción artística y juego ficcional), que Donellan y Parson<sup>513</sup> habían hecho en su momento y que no iba más allá de la discusión sobre la intencionalidad y la referencia. Pero, lo que considero interesante de la recuperación hecha por Schaeffer es que en el juego ficcional se *hace-como-si* quien juega fingiendo un rol sabe la importancia que tiene tanto el juego como su propia vida y no cabe confusión, quien actúa o se conmueve ante una obra de arte no confunde estos sentimientos con su vida, pero no puede evitar que en esas reacciones se evoquen sus vivencias. Las ficciones no-instrumentales apuntan a una experiencia de verdad similar a la de la hermenéutica filosófica. Sin embargo, Gadamer se refiere a una ficción que propicia el juego de la comprensión, una ficción idéntica a la que desencadena el juego ficcional (que es el juego en el sentido en que todos lo experimentamos sea fútbol, póquer, o de muñecas), pero que aspira y produce unos resultados enunciados de manera diferente, puesto que a través del juego aparece una faceta del mundo que antes no estaba presente producto del mundo referencial que les da sentido. Lo metaficcional aparece cuando *hacemos como sí* y lo hacemos *de verdad*. Eso hace pensar que las características de la ficción instrumental son

---

<sup>512</sup> Según el eje de lectura de este trabajo antes que él Nietzsche y también Vaihinger.

<sup>513</sup> v. Rorty, Richard, “¿Hay algún problema con el discurso de ficción?” en op.cit.

más adecuadas para recuperar el espacio abierto por lo metaficcional, puesto que dadas las condiciones de lo real, una ficción proporciona comprensión y ello es posible porque el ámbito que abre lo ficcional está referido a lo real y no hay posibilidad de engaño en ello, ni fingimiento compartido ni intencionalidad. De cualquier manera considero que lo que debe ser tomado en cuenta es la experiencia de verdad que resulta de la ficción.

Y es por esto, que en tercer lugar se hace referencia a la oposición entre lúdico y serio. En este sentido también Gadamer parece estar apostando por una lectura diferente a la de Schaeffer cuando afirma que el juego para poder ser jugado necesita de la seriedad. Schaeffer, sin embargo entiende que esta seriedad depende de la *voluntad*; en unos juegos participamos voluntariamente y en otros no, pero Gadamer piensa que siempre se participa voluntariamente, que 'estar en el mundo', es decir, comprender y dialogar, no es forzado. Aunque sea cierto que no se puede comparar un juego de cartas a la problematización sobre cuál es el papel del amor en nuestras vidas o la teoría cuántica. La diferencia es, como ya dije, el grado de complejidad de la realidad a la que se esté intentando dar sentido con la acción lúdica. El juego de cartas no da sentido al mundo pero le impone un ritmo. Jugando puede ser que comprendamos otras cosas que con la reflexión se nos escapan, el juego quizá nos obliga a establecer estrategias, a hacer un recorte en la realidad que sea útil para volver a ella con nuevas perspectivas y ganas. En ese caso las ficciones todas funcionan igual, a excepción de aquellas que dependen en exclusividad de la mimesis y que quiero discutir.

En la obra de arte, la mimesis es el punto central desde el que se construye la ficción, pero no es el único elemento que Gadamer considera cuando se trata de darle a la ficción un sentido dentro de la estructura lúdica de la comprensión. Considero que entender a la ficción no instrumental desde esa perspectiva la deja enclavada en un sistema de la representación que vuelve a aceptar la división de la realidad propuesta por algunas interpretaciones de Platón; y sin embargo, cabe preguntarse hasta qué punto la ficción instrumental no imita a la realidad o hasta qué punto toda ficcionalización del mundo imita pero también crea y proporciona participación. El criterio de la imitación para interpretar a los dos tipos de actitudes en torno a la ficción no parece suficiente.

De esta manera, tanto el ficcionalismo hermenéutico como el metaficcionalismo traen a la discusión dos aspectos relevantes para entender la ficción: el del fingimiento y el de la

intencionalidad, el de la verdad y el de la realidad. Y tal como lo he podido presentar, ambos elementos no son suficientes para dar cuenta de aquello que he propuesto como tema central de este trabajo: explicar que la estructura lúdica de la comprensión funciona debido a la ficción.

### 3. Efectos de verdad de la ficción

Como consecuencia de los dos planteamientos que anteceden, me interesa abordar el problema de la ficción en relación con la verdad, pues a partir de ella se puede comprender la crítica de Gadamer, no sólo al concepto positivista de verdad, sino al modo en que la verdad misma nos interesa: “La filosofía, como todo conocimiento, busca la verdad: ¿qué necesidad tiene de conocer los caminos y vericuetos que la conducen a ella? (...) ¿no se disuelve el sentido de la verdad cuando se hacen conscientes las perspectivas cambiantes en las que aparece?”<sup>514</sup>. El problema de la verdad está a la base de la experiencia de la vida por eso no puede ser desatendido. Lo que aparece en esta perspectiva es una queja en contra de la alienación del concepto de verdad, por una parte se presenta como producto de unos procesos racionales que garantizan la veracidad de tal manera que en muchas ocasiones el hombre queda fuera de estos procesos –como resulta ser el caso de los resultados obtenidos por aparatos de medición capaces de percibir elementos del mundo exterior imposibles de ser percibidos por el ser humano de modo directo–. Pero por otra parte, el hombre se siente alejado de los sistemas humanos de producción de verdades y cree que debe operar de acuerdo a los modos de la ciencia en sentido ‘abstracto’, es decir despojado de cualquier tipo de vivencia. Este doble extrañamiento hace que el concepto de verdad no pueda ser criticado pero tampoco reivindicado como parte de la experiencia de la vida convirtiéndose así en un concepto lejano a la experiencia humana de la duda y de la búsqueda del sentido. Es por eso que Gadamer emprende la labor de explicar la naturaleza de la comprensión humana y sólo bajo esta perspectiva se puede comprender el alcance de su crítica a la verdad. Por eso se pregunta por las consecuencias y sugiere si acaso el sentido de la verdad se disuelve, ¿por qué habría de disolverse? Sólo bajo la condición de que este sentido no pueda ser revisado, criticado o interpretado es legítimo preguntarse por su disolución. Me interesa seguir con este planteamiento usando sus propias palabras:

“Todo lo que pertenece a la memoria, la fantasía, el ritmo, la sensibilidad musical y la experiencia del mundo es sin duda de otro género que los aparatos que necesita el investigador de la naturaleza; pero no deja de ser un instrumental, aunque no se pueda

---

<sup>514</sup> VM, II en “El problema de la historia en la reciente filosofía alemana”. p.33

fabricar, sino que va surgiendo a medida que alguien se orienta hacia la gran tradición de la historia humana.”<sup>515</sup>

Se trata de reconocer que las experiencias de verdad son posibles mediante el mismo mecanismo que solicita las pruebas cuantificables de aparatos y estadísticas, pues en ambos casos el investigador está inmerso en el mundo humano que requiere del pensamiento vías comprensivas que han de ser *racionales*; pero no en el sentido de una razón aliena, sino en pos de una razón que permita la humanización de los sistemas garantes de la verdad y de su producción. Por esto la ficción tiene un lugar tan relevante en la propuesta de Gadamer, aunque explícitamente no aparezca en sus formulaciones y sin embargo cuando hace el examen de la experiencia artística para mostrar la fundamentación hermenéutica de las ciencias del espíritu, se encuentra con el concepto de juego que no rechaza porque de alguna manera amalgama las preguntas surgidas en el seno de su investigación. Según los testimonios recogidos posteriores a la publicación de *Verdad y Método*, el concepto de juego, servirá para mostrar la estructura de la comprensión, pero eso es posible si en el centro de esa estructura que busca la comprensión se encuentra **eso** que ocupa el lugar de la verdad:

“Se trata de retener el entrecruzamiento interno de lo formal y del contenido en la experiencia del arte. Tal es el sentido de la no-distinción estética. En el análisis del concepto de intuitividad, he percibido la ocasión de volver a iluminar –a partir de las palabras, es decir, de la presentación lingüística, ya sea retórica o poéticamente– lo que en *Verdad y Método* había expuesto como ontología de la imagen<sup>\*</sup>. Allí, el arquetipo (*Urbild*) llega a su presentación, y ello precisamente porque no es una copia (*Abbild*) sino una imagen (*Bild*) real y efectiva. Lo mismo ocurre aquí con lo lingüístico. La historia que se narra, por muy realista que sea, o la situación evocada por un poema, no copia nada de la realidad. Antes bien, lo presentado se eleva hasta una universalidad válida y una existencia permanente. Alcanza la dimensión de lo válido y lo verdadero precisamente porque no es una copia (*Abbild*). Es como una imagen (*Bild*) que tiene su propia elevación, y en tanto que poetización, tiene su propia libertad poética, en la cual pulsa muchas cosas innombrables. Así, la obra de arte posee una suerte de autocertificación; como, por lo demás, sólo la tiene el mito, en el cual, propiamente, no se cree, sino que se está dentro de su poder ontológico<sup>\*\*</sup>. Así está el arte ahí: para el oyente, para el lector, el cantante, el actor y el espectador. La expresión inglesa *fiction* sugiere un concepto de realidad que asume una reivindicación ontológica semejante.”<sup>516</sup>

El que la copia no pueda producir comprensión se debe a que hay algo aprehensible que no se disuelve en una mera evocación, la ficción sirve como *ese algo* que alcanza una elevación y que pulsa cosas innombrables, en otro lugar Gadamer hace referencia a este concepto como [*Gebilde*/conformación], la cual resulta de un proceso de representación

<sup>515</sup> op.cit. p.45. El subrayado es mío.

<sup>516</sup> EH, en “Intuición e intuitividad” p. 170-1 [\* *GW*, 1, pp. 139 ss.; trad.: «La valencia ontológica de la imagen», pp. 182 ss. /\*\* He tratado con más detalle el concepto de mito en el ensayo «Mythos und Vemunft,» *GW*, 8, pp. 163 ss.] El subrayado es mío.



efectuado por la obra de arte que va perdiendo su origen y se planta en su propio aspecto y su aparecer <sup>517</sup>. Ese [*Gebilde*], va suponiendo para Gadamer un problema irresuelto, que parece fácil de explicar en relación con la experiencia estética, pero que en otros ámbitos de su hermenéutica filosófica requiere de una mayor elaboración <sup>518</sup>. Yo considero que si tenemos en cuenta la función que cumple y sus llamados a considerar un elemento que no es verdad pero que provoca comprensión y ocupa el lugar de la verdad, y que a la vez, utiliza para designarlo una expresión como [*Gebilde*] o [*Bild*] y que en un texto como este llega a relacionarlo con la [*fiction*], es evidente que el concepto filosófico de ficción está implicado pues éste traduce según la tradición filosófica a ‘constructo’ [*Gebilde*].

Pero, si en este fragmento ya se puede establecer que hay un tipo de verdad que se *conforma* en la narración, en otro lugar lo dice con mayor claridad con relación a las verdades de las ciencias del espíritu: “ No disponen de ningún medio para distinguir lo verdadero de lo falso fuera de su propio instrumental: *logoi*, discursos. Y sin embargo, en este recurso puede encontrar el máximo de verdad que el hombre puede alcanzar. Lo que constituye su problematicidad es en realidad su verdadera característica: *logoi*, discursos, «sólo» discursos.” <sup>519</sup>

El asunto es descubrir qué tipo de verdad conforman esos discursos humanos y es por eso que nos detenemos en este examen de la ficción y su relación con la verdad, no porque se quiera igualar a una con la otra, sino porque la ficción responde con mayor precisión a la naturaleza de la experiencia de verdad, es decir, a aquella que busca la participación, por eso “ ni en la filosofía ni en el arte hay progreso. En ambos y frente a ambos se trata de otra cosa: ganar participación.” <sup>520</sup>

La ficción como es entendida en este contexto produce efectos de verdad, provoca comprensión y participación, ello deja a un lado los problemas relacionados a la referencialidad o a la intencionalidad, y tal como advierte Gadamer pone en el tapete la cuestión de la participación. Me refiero a la participación en un diálogo común que dibuja una imagen mundana más coherente, “(...) a la correspondencia que encuentra su

---

<sup>517</sup> v. EH, “El Juego del Arte” p.132

<sup>518</sup> v. las relaciones del juego con la historia y la verdad, por ejemplo.

<sup>519</sup> VM, II en “La verdad en las Ciencias del Espíritu” p.49

<sup>520</sup> EH, en “Filosofía y Literatura” p.201

concreción en la experiencia lingüística del mundo”<sup>521</sup>; pero con ello no trato de reducir la propuesta gadameriana al clásico ‘*el ser que debe ser comprendido es el lenguaje*’, a continuación explicaré porqué.

- *Ficción productiva y verdad.*

Si la ficción produce efectos de verdad, ello es posible en la medida en que establece y propicia unas relaciones determinadas entre los distintos elementos que constituyen la realidad, es decir, articula la experiencia que es el modo en que las ficciones producen efectos de verdad y ayudan a conformar un mundo comprensible, *habitable*.

Para abordar este tema he escogido una serie de textos que reflejan la preocupación actual sobre el efecto de la ficción sobre la verdad, son textos que hacen referencia a la importancia de la metáfora como expresión de una cierta realidad, pero también que se ocupan del problema de la narratividad. Pues en el fondo, la hermenéutica de corte ficcionalista que propongo se topa inevitablemente con este planteamiento, en la medida en que considera que la experiencia humana se reconoce en los canales abiertos por la narración de lo real.

“La vida un relato en busca de autor”<sup>522</sup>, es un texto de Paul Ricoeur que busca clarificar el vínculo entre el relato y la vida. En tanto vida biológica, la vida humana puede considerarse tal cuando es ‘contada’ es decir, cuando la ficción la hace *asimilable*. Aunque superficialmente, esta idea de asimilación recuerda la postura vaihingeriana sobre las ficciones para el conocimiento cuando dice que “La mente no es sólo apropiativa, sino también asimilativa y constructiva”<sup>523</sup>, ello refleja una tradición que incorpora a la narración como parte esencial de la vida y como la única manera que hay de construir *mundo*. El asunto es determinar hasta que punto puede existir una relación entre relato y vida partiendo del siguiente comentario paradójico: “las historias son narradas no vividas, la vida es vivida no narrada”<sup>524</sup>, en resumen se trata de investigar cómo sucede y qué sucede en el acto de la *autonarración*. Ricoeur cree que hay que reformular la relación entre el relato y la vida, porque un relato no es solamente una narración bien construida

---

<sup>521</sup> VM,II en “La Naturaleza de la cosa y el lenguaje de las cosas” p.78

<sup>522</sup> Ricoeur, Paul, “La vida: un relato en busca de autor” *Agora, Papeles de Filosofía*, vol.25, nº2, 2006 pp.9-22

<sup>523</sup> Vaihinger, POAI, p. 2 “The mind is not merely appropriative, it is also assimilative and constructive” (Traducción propia).

<sup>524</sup> Ricoeur, P. op.cit. p. 9

sino que implica a menudo una fricción con el receptor del relato.

Pero, ¿en qué consiste esta fricción?, ¿si la narración organiza la realidad en un todo inteligible, cómo se produce esa síntesis de lo disímil? La narración, dice Ricoeur, siempre apunta a algún aspecto universal de la condición humana, de allí el que podamos aprender de ella, y que desarrolle lo que Aristóteles en otro lugar entendía por inteligencia narrativa:

“Es función de la poesía, en su forma narrativa y dramática, la de proponer a la imaginación y a la meditación situaciones que constituyen *experimentos mentales* a través de los cuales aprendemos a unir los aspectos éticos de la conducta humana con la felicidad y la infelicidad, la fortuna y el infortunio. Aprendemos por medio de la poesía cómo los cambios de fortuna son consecuencia de tal o cual conducta, tal y como es construida por la trama del relato.”<sup>525</sup>

De este modo la narración es la que hace posible una inteligencia ética, pues nos pone en situación de elegir o juzgar, de identificarnos o rechazar, y en ese sentido es interesante hablar sobre el valor de verdad de la ficción. Pero, para Ricoeur el asunto no se reduce a ver en la ficción un pequeño laboratorio, pues antes había advertido sobre la asimilación, ¿qué es lo que no podemos entender de forma directa que la ficción si permite? –no sólo la ficción narrativa sino también la ficción lógica. Se trata de aislar a la *inteligencia fronética* de la inteligencia lógica y la teórica. En este sentido cabe recordar la insistencia de Gadamer en particular, pues la ficción no sólo permite el establecimiento de un diálogo con el mundo sino que a través de la participación podemos ejercer la inteligencia fronética como aquella que puede decidir sobre lo que es más conveniente. En el plano de la verdad, la acción se convierte en un argumento irrefutable. Es por eso que Ricoeur establece como consecuencia del análisis epistemológico del relato que hay que tener en cuenta la capacidad de simulación de la inteligencia narrativa, pues considera que hay estructuras narrativas muy profundas que en muchos casos son desconocidas tanto para el que las ‘escucha’ como para el que las ‘narra’. Cuando se descubre la perspectiva implícita del narrador en la manera de narrar una situación o cuando quien la escucha puede cotejar o referir un sentido nuevo, la inteligencia narrativa está utilizando no sólo el recurso de la interpretación sino que deja que aparezcan ‘verdades’, tantas cuantas el discurso pueda soportar a fin de llegar a una visión más completa de la realidad, pero ello sólo es posible si se tiene como punto de partida la *ficción*, el *como-si*.

Es así cómo la construcción de relatos expresa la necesidad humana de darle sentido al

---

<sup>525</sup> op. cit p.12

mundo, pero hay que tener en cuenta –como advierte Ricoeur– que los productos de la imaginación reflejan siempre algún modelo venido de la tradición <sup>526</sup>, y que justamente este es el vínculo que mantiene unida a la ficción con la verdad, no en el sentido de verificabilidad sino como verifuncionalidad. Pero, ¿cómo se produce este vínculo con lo verdadero? En primer lugar porque hay interacción entre el mundo del texto y el del lector, ello provoca la configuración en el lector que participa en el relato y lo hace veraz para sí, aunque estemos refiriéndonos a una ficción (sea literaria como lógica). El que accede a participar, lo hace porque cree la ficción (*pretend to believe*, aparenta creer) pero no por eso la confunde con la verdad, el texto, en este caso es abierto y permite el encantamiento del mundo –en palabras de Ricoeur– proyectando al lector hacia un universo nuevo. La comprensión surge cuando aparece la fusión de horizontes (*Horizontverschmelzung*) de la que hablaba Gadamer y que es recuperada como una noción que ayuda a entender lo que sucede en el instante en que la ficción se ‘mezcla’ con la verdad. No hay impostura ni posibilidad de confusión, pero tiene efectos en lo real y por eso produce efectos de verdad, cosa que tanto para Ricoeur como para Gadamer es necesario que suceda porque de otra manera el texto no podría ser entendido como mediación.

La ficción vista desde la hermenéutica es mediación, dice Ricoeur, pero, ¿entre qué y quienes? En primer lugar entre el hombre y el mundo, en ese caso se llama *referencia*. La ficción refiere a algo, surge como un vínculo con el mundo, acepta ser utilizada para señalar alguna cosa y extraer de esta acción algo significativo, de lo contrario estamos frente al absurdo, al sinsentido. En segundo lugar, aparece como mediación entre los hombres, entonces toma el nombre de *comunicación* (Gadamer prefiere llamarlo diálogo). Los hombres aceptan ciertas ficciones con tal de poder hacerse entender, o entender al otro. Los conceptos, las metáforas e incluso los gestos pertenecen a este tipo de constructos. Las palabras, la manera en que las usamos, las expresiones coloquiales; pero también el universo ficcional compartido, todo ello procura la comunicación y la participación en un diálogo común. En tercer lugar, es mediación del hombre consigo mismo y conduce a la *autocomprensión*. Cada uno de nosotros necesita poder representarse y reconocerse no sólo como ser individual sino como ser íntimo. La descripción de lo que nos sucede no pasa por la objetividad con que se puede describir lo que se siente, es antes que nada un acto íntimo

---

<sup>526</sup> v. op.cit p. 14 “la obra de la imaginación no surge de la nada. Se haya conectada de una manera o de otra a los modelos recibidos de la tradición.”

de comunicación que cada uno configura según el tenor de su propio *ánimo*. Como se puede apreciar, la verifuncionalidad está tomada por la ficción en el sentido en que su función es *mediar* entre situaciones límites para el ser humano, aquellas en que éste consigue construir su sentido.

Llegados a este punto, vida y ficción se relacionan porque sin ella la vida sería sólo un fenómeno biológico. A través de la narración la vida adquiere su sentido porque es susceptible de ser interpretada y para que eso suceda tiene que haber un ámbito ficcional que admite las diferentes perspectivas que se le presentan al pensamiento y procura mediar entre esas situaciones límites que conforman al mundo humano.<sup>527</sup> Pero además de esto, entre la vida y el relato hay tres elementos que son los que conforman ese tejido común, a saber:

1. El uso de una misma semántica de la acción, que pone a la disposición una red de significados que distinguen entre acción y pasión y que son semejantes en ambas situaciones porque ambos son comprendidos por la inteligencia fronética.
2. La utilización de los mismos recursos simbólicos de la práctica, que muestran a través de la proposición narrativa los aspectos del *hacer, poder-hacer y saber-poder-hacer*.
3. La existencia de una cualidad pre-narrativa de la experiencia humana que hace depender a la comprensión, del reconocimiento en la acción de las estructuras temporales que evocan a la narración.

Por esto Ricoeur concluye afirmando que “no es por casualidad o por error que hablamos de manera familiar de historias que nos suceden o de historias que nos atrapan o simplemente de la historia de una vida”<sup>528</sup>, pues en lo que respecta a la narrativa ‘ficcional’, ésta convierte al sujeto en narrador de su vida, no en autor. Ello explica porqué para Ricoeur la construcción de la subjetividad es ficcional, porque en tanto la ficción proporciona autocomprensión nosotros estamos forzados a interpretar los relatos que nos constituyen: somos el narrador de nuestros relatos, no el autor. Y de este modo, la ficción en tanto autonarración provoca efectos de verdad, porque es constitutiva del sujeto: no hay sujeto sin ficción, es decir, sin la inteligencia narrativa, por eso,

“(…) resulta que la ficción, principalmente la ficción narrativa, es una dimensión irreductible de la *comprensión de sí*. Si es cierto que la ficción sólo se completa en la vida y que la vida solo se comprende a través de las historias que contamos sobre ella, entonces, podemos decir que una vida examinada, en el sentido de la palabra que tomamos prestada al principio a Sócrates, es una vida *narrada*.”<sup>529</sup>

Pero, aunque este planteamiento parecería desviarme de la perspectiva propuesta porque

---

<sup>527</sup> v. Ricoeur, P., op.cit. p. 17 “Una vida no es más que un fenómeno biológico en tanto la vida no sea interpretada. Y en la interpretación la ficción juega un papel mediador considerable”

<sup>528</sup> op.cit. p. 18

<sup>529</sup> op.cit. p. 20

considera específicamente a la ficción literaria, como ya he dicho arriba, el análisis que propone Ricoeur no contradice la tesis de encontrar en la ficción un concepto que pueda mostrar hermenéuticamente la manera en que sucede la comprensión. En este caso específicamente la ficción genera autocomprensión y con ella ‘sedimenta’ significados que son ‘verdaderos’ para el sujeto que se narra a sí mismo.

En esta línea complementaré lo expuesto con el planteamiento que hace Michel De Certeau respecto de la ficción y su relación con la historia. Es interesante para este trabajo reparar en las cuatro maneras en que la ficción funciona dentro del discurso del historiador, pues así puedo perfilar de manera más nítida la relación que tiene la ficción con la verdad. Para el historiador es común tener que habérselas con la verdad de los relatos y las ficciones que irremediabilmente los contaminan, pues a veces el historiador tiene que comenzar su trabajo con un *como-si* que es la única pista que parece permitirle la entrada al asunto que le ocupa, otras veces la ficción ha ordenado al mundo de tal manera que para el historiador resulta difícil seguir el rastro de la verdad; al final la historia, en tanto disciplina hermenéutica tiene que habérselas con la estructura lúdica, y tiene que aceptar a la ficción como vía para participar en la experiencia de verdad que tanto busca.

Es por eso por lo que, siguiendo el planteamiento de Michel De Certeau, me ocuparé de la primera relación que establece entre ficción e historia. Es tarea del historiador despojar a la historia de la fabulación, de tal manera que quite el error al diagnosticar lo falso:

“Excava en el lenguaje recibido el lugar que otorga a su disciplina, como si, instalado en medio de las narraciones estatificadas y combinadas de una sociedad (todo lo que de ella se cuenta o se contó) se esforzara por perseguir lo falso más que por construir lo verdadero, o como si no produjera verdad más que consignando el error. Desde ese punto de vista la ficción dentro de una cultura es lo que la historia instituye como erróneo abriéndose así un territorio propio.”<sup>530</sup>

En este tratamiento de la ficción se iguala ficción y falsedad, ficción y error. La ficción, conforme a lo que se ha venido planteando en este trabajo, no es antagónica ni con la verdad ni con la realidad, es ficción, es producida por una conciencia fantástica, y supone una conciencia de falsedad, para mí este es el aspecto más problemático cuando se trata de establecer la manera en que este elemento ajeno a la verdad es capaz de producirla. Tomando en cuenta la perspectiva propuesta por Gadamer que considera a la historia como un relato constitutivo del ser humano, se trate de la historia personal o la de los pueblos, en

---

<sup>530</sup> De Certeau, Michel, *Historia, Ciencia y Ficción* en <http://hucu.dosmildiez.net/seminario/wp-content/uploads/2008/09/historia-ciencia-ficcion.pdf> (16/02/2009) p.1

tanto experiencia de la facticidad puede estimar lo que es ficticio y lo que es real, pero no confunde una cosa con otra. La poesía, por ejemplo, tiene su propia *autocertificación*, no necesita de otras fuentes o referencias para tener sentido, la historia en cambio necesita de sus referencias, de los hechos, pero tal como advierte Gadamer, como todas las ciencias humanas es sólo ‘logoi’, discursos.

En segundo lugar, el historiador tiene que establecer qué tipo de relación hay entre la ficción y lo real, pero tiene que hacerlo través de la vía técnica del discurso histórico compuesta por lo “procedimientos de análisis (examen y comparación de documentos) como de las interpretaciones”<sup>531</sup>, y así enfrenta a la historia con la ficción porque todo lo que ella prueba como falso implica inmediatamente la afirmación de algo verdadero:

“Es sencillo: probando errores, el discurso hace pasar por real lo que se le opone. Aunque es lógicamente ilegítimo, funciona y engaña. La ficción es situada del lado de lo irreal, en tanto que el discurso técnicamente armado para designar lo erróneo, se atribuye el privilegio complementario de representar lo real. Los debates entre “literatura” e historia permitirán fácilmente ilustrar esta división.”<sup>532</sup>

De Certeau advierte que el procedimiento descubre una oposición que lógicamente es legítima pero que no hace justicia a la ficción porque la sitúa en la irrealidad. La capacidad que tiene la ficción de dar cuenta de lo real sin representarlo y a la vez, siendo ella misma un tipo de realidad, es lo que llama mi atención; no como análisis sobre el tipo de realidad que es la ficción sino reparando en el modo en que ella contribuye a la comprensión de la realidad.

En tercer lugar, en el discurso histórico hay que considerar la relación entre la ficción y la ciencia que surge, según De Certeau, de “una lenta revolución modernizadora”<sup>533</sup> que ha creado un tipo de procedimiento racional cuya función es heurística y “cuya pertenencia ya no se debe a lo que expresa, sino a lo que posibilita.”<sup>534</sup> Esto quiere decir, que la ficción permite organizar lo real de otra manera para hacerlo más comprensible. En este sentido De Certeau considera la ficción gnoseológica –el tipo expuesto a lo largo de este trabajo– como un constructo racional que es requerida por la historia para construir o crear escenarios que permitan reinterpretar el presente; sin embargo, esto plantea un asunto de fidelidad con los hechos y abre el debate en torno de la hermenéutica histórica. Por una

---

<sup>531</sup> *ibid.* p. 2

<sup>532</sup> *loc.cit.*

<sup>533</sup> *loc.cit.*

<sup>534</sup> *ibidem*

parte si esta hermenéutica ha de ocuparse de comprender las diferentes narrativas históricas; por otra, si lo que se ha de interpretar son los hechos objetivos, y si esto es posible mejor dicho, si la objetividad es posible. En el primer caso la ficción está en el relato (la diferentes narrativas), en el segundo, en las estructuras que hacen comprensible el hecho. Para el historiador este segundo uso contamina a lo real de alguna manera, pues la ficción siempre carece de referencia y rompe “la unión que él propone entre las palabras y las cosas.”<sup>535</sup>

En cuarto lugar, para el historiador la ficción carece de ‘propiedad’, es decir, no puede legitimar ningún discurso. Cuando se traducen las metáforas, se busca darles una especie de estabilidad, pues la ficción sólo:

“(…) «informa» lo real, pero no pretende ni representarlo ni acreditárselo. Por ende, se opone fundamentalmente a una historiografía que siempre se articula en la ambición de decir lo real —y por lo tanto en la imposibilidad de resignarse a perderlo. Esta ambición parece la presencia y la fuerza de algo originario. Viene de muy lejos, como una escena primitiva cuya opaca permanencia seguiría determinando la disciplina. En todo caso, sigue siendo esencial.”<sup>536</sup>

Para De Certeau la ficción es un elemento relevante que debe ser tomado en cuenta por el discurso histórico, pues cuando se trata de lo *real* en el contexto del discurso histórico hay que contar con que se legitima una versión ‘oficial’ que puede cambiar en la medida en que la investigación pueda incorporar nuevos datos, pero esta incorporación depende de la autoridad. Hay relatos históricos que no permiten ser modificados porque legitiman a instituciones que funcionan y que probablemente dejarían de hacerlo si se corrobora la ficcionalidad del relato fundante (como ejemplo podríamos examinar el debate actual sobre la *memoria histórica* en España): “el discurso se vuelve creíble en nombre de la realidad que supuestamente representa, pero esta apariencia autorizada sirve precisamente para camuflar la práctica que la determina realmente”<sup>537</sup>. Por otra parte, en la medida en que la historia trabaje con ciertos procedimientos científicos no podrá escapar de la ficcionalidad de tales aparatos: “(…) el poder tiene hoy en día la forma tecnócrata de la informática. Citarlo es, por lo tanto, gracias a esa «autoridad», dar credibilidad a la representación. Mediante el tributo que paga a la informática, la historiografía hace creer que no es ficción.”<sup>538</sup>; y sin embargo, el dilema está en que la historia una vez que es traducida en

---

<sup>535</sup> *ibid.* p.

<sup>536</sup> *ibid.* p.3

<sup>537</sup> *ibid.* p.4

<sup>538</sup> *ibid.* p.13



cálculos y cifras ya no puede ser objeto de la hermenéutica, es decir, ya no se puede volver a interpretar. Los nuevos datos o adelantos tecnológicos tendrán que esperar su nuevo turno, pero mientras, el historiador tiene que *hacer-como-si* o en palabras de De Certeau *hacer creer* mediante el uso del poder de la autoridad científica.

Lo que resulta interesante del análisis propuesto por De Certeau es que llega a establecer la legitimidad de la ficción para la historiografía recuperando precisamente la posición de Jeremy Bentham en la medida en que se hace presente una lógica diferente en el discurso que se instala a través de la retórica. Esta instalación se evidencia cuando la historia tiene que hacer coherentes elementos que son contradictorios y que se vinculan en un tiempo que no es igual para todos, por ejemplo mi comprensión 'actual' de un suceso del ayer requiere que me sitúe como si estuviera en esa época. Pero también me obliga a tomar como si el procesamiento de los datos y los criterios de falsación fueran legítimos (no legitimadores), por eso concluye que el:

“(...) lugar instaurado por procedimientos de control es a su vez historicizado por el tiempo, pasado o futuro, que se inscribe en él como regreso de lo “otro” (una relación con el poder, con precedentes o con ambiciones) y que, “metaforizando” de ese modo el discurso de una ciencia, la vuelve igualmente una ficción.”<sup>539</sup>

La pregunta que cabe hacerse desde la óptica de esta investigación es si acaso esa relación que tiene necesariamente la ficción con la verdad acaba justificando la existencia de las diversas disciplinas intelectuales tanto las hermenéuticas (las que interpretan), como las heurísticas (las que explican). Por eso me parece interesante tomar en cuenta el aporte que hace Jean-Pierre Leyvraz a esta discusión. En “On fiction, appearance and reality”<sup>540</sup> recupera la siguiente idea: que todo sistema filosófico está construido más o menos con el mismo patrón que los estoicos ya habían descubierto pues tiene necesariamente una lógica, una física y una ética. No obstante, todos los sistemas necesitan de una cierta ontología abstracta y ficticia que viene a ser la sintaxis del sistema. Esta es la idea que me resulta interesante. La ficción como tal es necesaria para hacer consistente un sistema, el que un sistema no pueda llegar a explicar sus propias ficciones lo único que quiere decir es que en tanto la interpretación es infinita hay algo que tiene que permanecer incognoscible. Ahora bien, esto no quiere decir que todo sistema acaba en un antropocentrismo en el que si el individuo es incapaz de nombrar algo, ese algo no existe. El asunto es que si el sistema

---

<sup>539</sup> *ibid.* p.22

<sup>540</sup> Leyvraz, Jean-Pierre, “On fiction, appearance and reality” . *Philosophical Forum*, Spring, 1974 pp.372-383

funciona, existe un juego a pesar de que los jugadores no sean los mismos o sean más o menos torpes. Lo que hace entonces que funcione el sistema es que haya un juego en el que los individuos participen y que en tanto tal, haya un uso de la ficción que permite esa participación. Como elemento autocontradictorio es capaz de adecuarse a diferentes perspectivas –las de los individuos– de manera libre, es decir sin que haya por parte de cada uno de ellos la necesidad de un acuerdo previo, lo único que interesa es que sea comprensible e invite a entrar en el sistema. En la medida en que el individuo entra en el juego las proposiciones se van haciendo más coherentes y satisfacen la necesidad de sentido.

Hasta ahora el planteamiento sobre la relación entre verdad y ficción apunta a que, si bien por una parte no es legítimo ponerlas en el mismo sistema referencial, por otra parte no puede dejarse de lado a la ficción cuando se habla de la verdad. Para Gadamer es parte de la experiencia de verdad y tiene que ver con el modo en que el hombre utiliza su conocimiento para lograr más comprensión. Para Ricoeur es mediadora entre el mundo, los demás hombres y uno mismo; De Certeau considera que sin la ficción sería imposible plantearse la legitimidad de ningún conocimiento y Leyvraz hace hincapié en que para entender el funcionamiento de un sistema de pensamiento debemos tener en cuenta que la autocontradicción de la ficción es la que hace productivo al sistema, en otras palabras, (también) promueve la comprensión.

Si todo esto es así, la ficción es considerada como un concepto productivo que necesariamente procura lo que se entiende por *habitabilidad* en el mundo, que es una comprensión que se genera de la narrativa que hacemos de la realidad. Dicha narración no tiene que emplear elementos ficticios en el sentido tradicional, sino que sólo tiene que sostenerse *como-si*, es decir, dar por sentado que los valores de verdad presentados son por todos aceptados. La aceptación otorga legitimidad y a la vez habitabilidad, es decir, hace que el hombre se domicilie en el mundo que lingüísticamente le expresa y que comprende del mismo modo.

- *Como-si* y realidad.

Uno de los aspectos de la ficción al que más atención se le ha prestado es sobre su relación con la realidad. Mientras que su relación con la verdad es vista desde la ‘ficcionalidad literaria’ y busca establecer la coherencia interna del relato de ficción, el asunto sobre los

efectos que ella puede provocar sobre lo real se reduce a que pueda convertir o hacer pasar por verdad lo que no es. Ahora bien, verdad y realidad son términos que van unidos cuando se trata de establecer el tipo de objetos ‘mentales’ que designa una ficción. Como había apuntado antes, la ficción hace referencia a un tipo de entidades que no sólo ayudan a falsear lo real para obtener una verdad, sino que en esa función de falsación lo real es interpretado desde la ficción. Eso no quiere decir que desaparezca lo real con todas sus mediciones y objetividades, sino que hace que éstas puedan ser comprendidas. A continuación revisaré varias posiciones al respecto para clarificar el papel de la ficción desde una perspectiva epistémica.

En 1977 José Ferrater Mora, publica “Fictions, universals, and abstract entities” un artículo en el que trata a la ficción como un concepto que puede tener legitimidad aunque ello no garantice que ocupe el lugar que le corresponde. Desde una posición realista determina que el mundo está compuesto por *entidades físicas, personas y objetualizaciones*, mientras que como las ficciones, los universales y las entidades abstractas ocupan un lugar distinto en nuestro pensamiento es un error equipar unos y otros. Es por ello que considera importante aclarar en qué consiste una ficción a fin de evitar los malentendidos que rodean a este concepto. En primer lugar, las ficciones ocurren como todos los actos mentales y por ello no es aceptable que se distingan de una teoría por el hecho de que una teoría se pueda expresar por signos o símbolos el asunto es que ambas apuntan a un mismo tipo de realidad. En segundo lugar, la ficción se equipara a una objetualización porque ambas son usadas por las personas con el único fin de comunicarse, producir, reproducir y acceder a conceptos, en ese sentido son interpersonales y propician la comunicación.

Hay muchos tipos de ficciones, los personajes de ficción de las obras literarias –por ejemplo– tienen una fuerza tal que puede influenciar ‘realmente’ a las personas ‘reales’. Aún así la ficción no ha sido demasiado respetada por la filosofía porque si se la confunde con un universal se encuentra con que éste está anclado a lo real desde unos principios especialmente postulados y la ficción no. Sin embargo, si se dice que los universales mientan algunas similitudes entre las realidades, entonces la ficción –entendida como entidad ficticia– puede cumplir el mismo papel, sólo que su condición no le permite clasificar las acciones humanas. En cuanto a las abstracciones, el asunto es que apuntan a situaciones no concretas, que el pensamiento las requiere para organizar sus materiales experienciales, en tanto, la ficción no puede en ningún caso moverse entre las aguas de lo

concreto o lo abstracto porque no remite a lo real sino que designa un *tipo* de situaciones pero no puede designar la *calidad* de esas situaciones.

Dicho lo anterior, Ferrater lo que está planteando es el problema de cómo hacer para que la ficción se relacione con lo real, porque la ficción funciona con las teorías, los conceptos y con las categorías, y no se puede separar de ellas. Es obvio que el problema queda abierto, pues Ferrater no toma ni la opción realista ni la antirrealista ni entra en el problema de la instrumental o no-instrumental, pero deja establecido que para pensarla no basta con hacer oposiciones cualitativas ni cuantitativas.

Para complementar esta posición sería interesante recurrir al planteamiento que hace Robert Hollinger en un artículo del mismo año “Two kinds of fictionalism”<sup>541</sup> – en el que se identifican dos tipos de ficcionalismo. Uno es el *regulativo* que otorga a las ficciones la capacidad de normalizar los datos empíricos a fin de organizarlos y hacerlos mucho más productivos; y el otro es el ficcionalismo *constitutivo* cercano a las posiciones trascendentalistas, que considera a las ficciones capaces de organizar los datos y de ofrecer una coherencia interna que justifique tal organización y a su vez pueda otorgar sentido a las realidades afectadas. El asunto es que en ambos casos la ficción cumple con un rol determinado que no puede ser asumido por otro tipo de constructo racional, sean conceptos, reglas, teorías o hipótesis, pues en cada uno de ellos intervienen varios tipos de procedimientos racionales, en tanto que en la ficción sólo interviene el procedimiento propio de ella, que es el *como-si*, es decir el fingir, en el sentido clásico del término. Es por ello que todo intento de relacionar lo ficticio con lo real desde el ámbito de la filosofía se topa con la tradición en torno al concepto de verdad y de realidad, y una vez que se produce esta confrontación, el problema de la ficción desaparece dando lugar a otro tipo de discusión de orden epistémico que desprecia el papel de las ficciones al considerarlas como una especie de producto racional de segundo orden<sup>542</sup>. Evidentemente, esta acotación supone entonces que la importancia de la ficción según la distinción hecha por Hollinger, permite dar orden al pensamiento y a la realidad que es su objeto, pero no quiere decir que la ‘invente’, o que le imponga significados o sentidos ajenos sino que está allí para hacerla comprensible y para abrirle una *vía* a la verdad, de allí que toda oposición entre ficción y realidad resulte inútil.

---

<sup>541</sup> Hollinger, Robert, “Two kinds of fictionalism” *The Monist*, October, 1977 pp-557-567

<sup>542</sup> Esta posición es la que ha hecho difícil la recepción del ficcionalismo en la tradición filosófica.

Siguiendo en esta tónica, Peter Mc Cormick en “Real Fictions”<sup>543</sup> discute sobre los mundos ficticios partiendo de la posición de Nelson Goodman que entiende que un mundo ficticio puede ser tratado como un mundo posible. El problema radica en que esto implicaría una noción de realidad cercana al constructivismo y plantea para los efectos de esta investigación la interrogante sobre si la comprensión de la realidad es la que le confiere existencia dando lugar a una posible confusión entre ficciones instrumentales y no-instrumentales, por eso es interesante hacer la diferencia entre mundo posible y mundo ficticio. Ambos mundos –por decirlo de alguna manera– aparecen conformando la realidad humana, pero no la agotan y es por eso que la discusión que se plantea trata de diferenciar uno y otro, porque no es lo mismo la posibilidad que la ficcionalidad. Esta distinción nos conduce a lo siguiente: que por una parte un mundo ficticio no es actual sino que es una versión que ha sido elegida entre otras por su coherencia –lo cual no implica ni su verdad ni su realidad– en concordancia con los propósitos y proyectos interpretativos [ficciones no-instrumentales]; y por otra parte no puede ser tratado como un mundo posible en la medida en que hace referencia a individuos reales relacionados en una cadena compleja de referencias, es decir, comprendidos dentro de un marco referencial (aquel establecido por las ficciones instrumentales). En conclusión, los mundos ficticios componen un sistema semántico metafórico por lo que no es lo mismo decir que toda versión correcta *es* un mundo, en lugar de que toda versión correcta *tiene* un mundo; lo referencial dependerá del sistema de signos que se establezca, si está bien especificado se puede participar de la ficción.

Para McCormick los mundos ficticios tienen las siguientes características:

1. Es virtual porque es intermitente, es decir que a veces hace referencia a seres o situaciones actuales y otras veces a seres o situaciones posibles.
2. Los discursos conversacionales a los que se refiere tienen que ser reconstruidos.
3. En tanto *ficción real* hace efectos en sus intérpretes y también en todo lo que constituye la praxis humana.
4. Es un artefacto individual, social y plural porque es capaz de reunir los cambios históricos y culturales.

Teniendo en cuenta lo anterior surgen dos preguntas que me parecen muy sugerentes para los propósitos de este trabajo. Primero si es posible construir un mundo desde una virtualidad que requiere de los seres humanos el que puedan soportar el tipo de

---

<sup>543</sup> Mc Cormick, Peter, “Real Fictions” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Winter 1987, pp.259-269

comprensión proporcionada por los mundos ficticios y qué modos existen para diferenciar lo posible de lo actual. Este tipo de pregunta es muy frecuente porque apunta al *mundo referencial pertinente*, que está supeditado a un mínimo de condiciones y criterios que facilitan la comprensión de la realidad. En segundo lugar, y casi como consecuencia de lo anterior, hay que preguntarse cómo pueden los textos de ficción proveer de bases para la acción, es decir, que un personaje o una épica sirvan como ejemplo para la vida, pues se sabe que eso que ha sucedido no es real y su posibilidad es irrelevante. McCormick, como se muestra, entiende que posibilidad y ficcionalidad no deben de ser confundidas, porque supone, de nuevo, establecer una relación espuria entre ficción y realidad. A diferencia de las posiciones constructivistas, lo que se pretende es preservar la función heurística de la ficción que resulta mejor tratada en las posiciones narrativistas.

Dicho lo anterior, el problema que subyace en el tratamiento de la ficción es descubrir el tipo de lógica a la que obedece. En “Intentional Semantics and the Logic of Fiction”, Dale Jaquette <sup>544</sup> propone pensar a la lógica de la ficción como la única posibilidad para comprender la relación entre los objetos existentes y los no-existentes:

“Como el arte no está constreñido por obligaciones científicas explicativas, disfruta de una mayor libertad imaginativa en la introducción de relaciones semánticas complejas que unen a los personajes de ficción y la vida real, que embellece ficticiamente los acontecimientos reales en las novelas históricas, relatos dentro de relatos, y personajes de ficción en serie de relatos narrados por los mismos o diferentes autores, existentes o inexistentes.” <sup>545</sup>

Esta libertad que proporciona el juego del arte provoca un problema con la realidad en la medida en que introduce por la vía de una lógica de otro tipo, elementos que la realidad no produce y que sin embargo no le son del todo irreconocibles. Ahora basta poder responder a dos interrogantes: ¿qué tipo de lógica es la ficcional?, y ¿por qué es interesante para la comprensión de lo real? Pues es evidente que el planteamiento sobre la relación entre ficción y realidad debe dar cuenta, por lo menos, de su necesidad y legitimidad.

En primer lugar, Jaquette ilustra este problema a través de la preocupación sobre la legitimidad de los personajes ficticios que el autor de la ficción –en todos los sentidos– resuelve de manera absolutamente arbitraria, porque sólo él es capaz de dar las referencias

---

<sup>544</sup> Dale, Jaquette, “Intentional Semantics and the Logic of Fiction”, *British Journal of Aesthetics*, Vol29, N°2, Spring 1989 pp. 169-176.

<sup>545</sup> art.cit. p. 169 “When art is unconstrained by scientific explanatory obligations, it enjoys greater imaginative freedom in the introduction of complex semantic relations linking the characters of fiction and real life, actual and fictionally embellished events in historical novels, stories within stories, and fictional characters in series of stories by the same or different existent or non-existent authors” (Traducción propia).

pertinentes que permiten establecer relaciones con la realidad. Como en el caso del juego, se aceptan las reglas que conforman al espacio lúdico, pero antes que nada hay que aceptar la ficción que posibilita y decide que **eso** es un juego. En segundo lugar, hay que considerar la relevancia de una semántica ficcional que adecua la ficción a un mundo, en ese sentido esa lógica no se puede quebrantar y para ilustrarlo se puede pensar en la diferencia entre mito y leyenda, alucinación e ilusión: los primeros son fabricaciones sin referentes existentes, los segundos son simples distorsiones de una realidad existente <sup>546</sup>. En tercer lugar, aunque juguemos con ficciones que dan lugar a otras ficciones (no sólo en el sentido literario, también en el filosófico), con ello no se prescinde de la necesidad de acotar la dependencia semántica entre unas y otras, tomemos por ejemplo el uso que hace Borges de la ficción en “Pierre Menard, autor del quijote” <sup>547</sup> o en “El Idioma Analítico de John Wilkins” <sup>548</sup>, la red semántica debe quedar claramente establecida y con ella su conexión con una cierta realidad que lo haga comprensible, en el caso de *Pierre Menard* la referencia es una obra de literatura que no cuenta ninguna realidad objetiva—El Quijote de Cervantes—, pero que es tomada *como-si* ella fuera un referente real: un verdadero juego de espejos que aunque pretenda hacernos perder en los reflejos no puede nunca borrar la imagen reflejada. En tercer lugar, si bien es cierto que una ficción literaria juega con elementos reales que hacen creíble esa ficción, al igual que en el caso de la ficción filosófica, lo ficticio tiene sentido si evoca algo familiar, sobretodo si está relacionado con la propia experiencia, pero, dice Jaquette, si se renuncia a esa *evocación*, es decir si se establece que el objeto ficticio no existe (en la ficción), entonces la: “(...) extrapolación más allá de texto literal o del libro fuente de información sobre los personajes y los objetos de ficción proporcionan una solución compatible con un pensamiento alternativo. Los objetos de ficción no-existentes son objetos intencionales incompletos en cuya descripción faltan muchas propiedades constitutivas y paridad del tipo propiedad-complemento” <sup>549</sup>. Esto hace pensar que a través de ese pensamiento alternativo se hace evidente una lógica diferente para tratar con la ficción, pues tal como lo ilustra el caso extremo de aquellos objetos de ficción que no existen, éstos son concebibles porque se obvian sus propiedades

---

<sup>546</sup> v. art.cit. p. 171

<sup>547</sup> Borges, Jorge Luis, “Ficciones ” en *Obras Completas*. Buenos Aires: EMECÉ, 1974,pp.444-450

<sup>548</sup> Borges, Jorge Luis, “Otras inquisiciones” en *Obras Completas*. Buenos Aires: EMECÉ, 1974,pp.706-709

<sup>549</sup> *ibid* p. 173-4 “Extrapolation beyond literal text or source book of information about fictional characters and objects provides an alternative thought compatible solution. Fictional non-existentes are incomplete intentional objects whose description lack many constitutive property and property-complement pairs” (Traducción propia).

constitutivas y se renuncia a la paridad entre propiedad y complemento, es decir se prescinde *lógicamente* del **objeto** haciendo impensable al objeto.<sup>550</sup>

Considero que los aportes de Jaquette a esta discusión son valiosos en la medida en que insisten en la importancia que tiene la referencia a lo real y que no se puede confundir con los contenidos de verdad o de realidad que *evoca* la ficción. La ficción se relaciona con lo real a través de una lógica conformadora de un pensamiento alternativo que funciona con la lógica del *como-si* y que da por sentado que su trabajo con las ficciones ayuda a comprender la realidad pero no la condiciona. Cabe preguntarse si acaso la experiencia estética no es un condicionante de lo real y por eso concluye que: “Es posible a lo sumo agregar o completar parcialmente los personajes o hechos ficticios originalmente incompletos de un artista. Pero hacerlo completamente o en algún grado hace a la experiencia misma una obra de arte, y desmiente la naturaleza completamente pasiva de apreciación estética.”<sup>551</sup>

Si se acepta que la experiencia estética es transformadora de la realidad, cabe establecer el tipo de relación que hay entre realidad y ficción, y tal como ha sugerido Ricoeur, preguntarse: “¿no podría decirse que al aproximarnos a lo diferente, la historia nos da acceso a lo posible, mientras que la ficción, al permitirnos acceder a lo real, nos lleva de nuevo a lo esencial?”<sup>552</sup>

Recientemente, Gilbert Boss<sup>553</sup> ha aportado algunos elementos interesantes a la discusión. En “Philosophie et Fiction” evidencia el problema filosófico que comporta la ficción: “A primera vista, la filosofía y la ficción se oponen. La filosofía, por su búsqueda de la verdad, parece que se debe acercar a la ciencia y referirse a la realidad, mientras que la ficción pertenece más bien a las artes, que se contentan con conformar las apariencias según el ideal de lo bello”<sup>554</sup>. En la medida en que la ficción es referida sólo al ámbito del arte, se

---

<sup>550</sup> Recuérdese el efecto que provoca la canción que Zanco Panco (Humpty Dumpty) canta a Alicia, en la que habla de los borogobios (objetos ficticios-noexistentes para nosotros) y como adquieren sentido cuando él los define.

<sup>551</sup> Ibid. p. 175 “It is possible at most to add or to partially complete an artist’s originally incomplete fictional characters and events. But to do so at all or in any degree makes the experience itself an art work, and belies the purely passive nature of aesthetic appreciation” (Traducción propia).

<sup>552</sup> Ricoeur, Paul, *Historia y Narratividad*. Barcelona:Paidós, 1999 p. 155

<sup>553</sup> Boss, Gilbert, “Que-est ce la philosophie” .1999 <http://www.gboss.ca/philointrod15.htm> (17/02/09)

<sup>554</sup> ibid. “A première vue, la philosophie et la fiction s’opposent. La philosophie, par sa recherche de la vérité, paraît devoir se rapprocher de la science et viser la réalité, tandis que la fiction appartient plutôt aux arts, qui se contentent de mettre en forme les apparences selon l’idéal du beau” (Traducción propia)



olvida su valor heurístico, y cabe entonces preguntarse si es posible pensar en una ficción que no se soporte en el ideal de la belleza pero si en el de la verdad y en ese caso es legítimo relacionarla directamente con la realidad.

Según Boss, la tradición ha opuesto el discurso filosófico al discurso ficticio. Sin embargo, la ficción semántica no compite con la filosofía porque no es un discurso falso aunque se considere que la intención de ambos es opuesta, ¿de dónde surge esa oposición? Surge, como bien apunta el autor, de la carencia de referencia directa entre sus objetos y sus representaciones, la ficción no persigue la verdad, la filosofía si y pretende con ello establecer qué es lo falso y por tanto lo real y lo irreal. Pero, el problema aparece cuando se considera a ambas actividades como parte de una misma naturaleza, la del pensamiento. La ficción se conforma con lo falso y no tiene intención de hacerlo pasar por verdadero. Su relación con lo real es particular tal como lo afirma Boss:

“En cambio, la filosofía, como es una actividad, está más del orden del método que del orden de la teoría acabada, y es de una manera dinámica que se remite a la verdad que busca. Entonces en esto, se acerca a la ficción, porque esta última no es sólo un resultado, una falta efectiva de correspondencia entre la ficción terminada y la realidad, porque no le representa fielmente, pero es también una forma de actividad del pensamiento que se remite a la realidad de manera particular, renunciando a la pretensión de representarlo fielmente, e ingeniándose sólo en tomar distancia y en inventar algo que no pertenezca a él.”<sup>555</sup>

Lejos de afirmar que ficcionar es inventar y sólo eso, lo que interesa es que en el acto de construir una ficción acuden exactamente las mismas facultades que usamos en la búsqueda de la verdad, pero esto no es suficiente para igualar ambas actividades. Para el que ficciona no es extraño asumir lo falso como falso, porque esa es su naturaleza, pero al hacerlo, eso que Vaihinger llamaba ‘conciencia de falsedad’ o conciencia fantástica, reconoce su esencia y por tanto su ‘verdad’. Pero, no se trata de reproducir aquí el argumento del escéptico: no hay verdad en la ficción, pero hay un proceder en ella que es racional que estriba en el reconocimiento indudable de su relación con la realidad.

“En la ficción, encontramos lo que parecía contradictorio para la falsedad, a saber una inadecuación, la no verdad, que es reconocida no sólo para ella, sino también buscada. Porque, en el caso de la ficción, no es contradictorio reconocer que no nos encontramos

---

<sup>555</sup> ibid. “En revanche, la philosophie, en tant qu’elle est une activité, est davantage de l’ordre de la méthode que de la théorie achevée, et c’est d’une manière dynamique qu’elle se rapporte à la vérité qu’elle cherche. Or en ceci, elle se rapproche de la fiction, car cette dernière n’est pas non plus seulement un résultat, un manque de correspondance effectif entre la fiction achevée et la réalité, parce qu’elle ne la représenterait pas fidèlement, mais elle est également une forme d’activité de la pensée qui se rapporte au réel d’une manière particulière, en renonçant justement à la prétention de le représenter fidèlement, et en s’ingéniant justement à en prendre distance et à inventer quelque chose qui n’y appartient pas.” (Traducción propia).

en la realidad, que no hay más correspondencia con lo que es, sino con la imaginación que deriva de eso.”<sup>556</sup>

Se trata, pues de una relación que es ambigua y que surge justamente de su naturaleza, que exige una representación ficticia –inventada– pero que sea creíble porque corresponde con algunos elementos extraídos de la realidad. La ficción no debe borrar los rasgos de la realidad pero debe olvidar la ambición de decir la verdad. La ficción es el resultado de la actitud lúdica del hombre, y aunque la intención de Boss no apunta en esta dirección su descripción recuerda la de Caillois en relación al espacio de libertad que propiciaba el juego: “(...) en la ficción, se da la libertad de reformar según otros principios, que no son más los del mundo real, sino los del espíritu que se los da como guías para su invención, de modo que somete la figura del mundo a sus propias leyes, más bien que las pliega a sus representaciones de la realidad.”<sup>557</sup>

Lo que interesa es que la relación con la realidad se mantiene a través de la verosimilitud, pero justo en este punto es donde se encuentran la razón y la imaginación, porque la ficción no puede renunciar a la realidad tal como lo han sostenido otros autores ya mencionados (McCormick, Jaquette). La invención puramente imaginativa busca distanciarse de lo real sólo para ganar independencia, pero eso no nos debe llevar a creer o a afirmar que lo ficticio es falso o irreal, sólo es independiente de lo real y eso le confiere su conciencia de falsedad. El actor que hace de Hamlet no es Hamlet, pero viste como él, habla como él y nos conmueve con su historia. La ficción de Shakespeare exige que nos alejemos de la realidad mientras disfrutamos del drama, el actor exige que le creamos y nos olvidemos que en la vida real se llama Juan o Pedro. La exigencia de esa distancia es la misma que ocurre en la comprensión, pues no se entiende aquello que está demasiado cerca, se trata de la *epojé* y en ese sentido este movimiento de la razón es absolutamente ficcional.

---

<sup>556</sup> ibid. “Dans la fiction, on trouve donc ce qui paraissait contradictoire pour la fausseté, à savoir une inadéquation, une non-vérité, qui est non seulement reconnue pour telle, mais recherchée également. Car, dans le cas de la fiction, il n’est pas contradictoire de reconnaître que nous ne nous trouvons pas dans la réalité, qu’il n’y a plus de correspondance avec ce qui est, mais imagination de quelque chose qui en dévie.” (Traducción propia).

<sup>557</sup> ibid. p. “(...) dans la fiction, il se donne la liberté de le reformer selon d’autres principes, qui ne sont plus ceux du monde réel, mais ceux de l’esprit qui se les donne pour guides dans son invention, de sorte qu’il soumet la figure du monde à ses propres lois, plutôt qu’il ne plie ses représentations à celles de la réalité.” (Traducción propia).

Para Gilbert Boss resulta importante reconciliar razón e imaginación, porque la filosofía las necesita a ambas, ello quiere decir que si su aspiración de aproximación a la realidad es completa y no puede, por tanto, desechar los actos mentales que conservan una referencia con lo real, entonces:

“Puede pues parecer que si, en las ciencias, la ficción tiene sólo una función heurística provisional, y que encuadrada por las normas racionales pierde en gran medida su carácter ficticio, al contrario, en la filosofía, tiende a volverse hegemónica y a confundirse con un aspecto esencial de la actividad filosófica, a saber la crítica.”<sup>558</sup>

Así, la ficción filosóficamente entendida puede conservar su carácter heurístico y su carácter crítico. Pero si bien esta conclusión es muy cercana a los resultados que arroja esta investigación, no sigue las propias conclusiones de Boss, quien parece dejar todavía a la ficción en la ambigüedad en la medida en que continua relacionándola con lo verdadero y propiciando un encuentro confuso entre lo posible y lo real, por una parte. Por otra, acepta el uso que hace la filosofía de la ficción en sus discursos pero piensa que eso desvirtúa la intención misma de la filosofía. El problema en esta conclusión radica en que hay un uso del término ficción bien acotado que sigue arrastrando el problema que mencioné ya en otro lugar de esta investigación, pues una cosa es una ficción como constructo racional y otra muy distinta es un discurso ficticio, es decir, un relato.

De este modo si la ficción no es equiparable al discurso ficcional, si ella tiene un poder crítico y heurístico, si según Gadamer es la que propicia la comprensión, entonces es evidente que su relación con lo real sólo puede comprenderse si ella brinda **comodidad**, es decir si hace posible que la comprensión configure un mundo humano con sentido. Es obvio que la comodidad que brinda la ficción para quien comprende, tiene que ver con el uso de ciertos constructos racionales que éste entiende y maneja con facilidad y que le posibilitan encontrar un sentido a la realidad que de otra manera se le resistiría. Para entenderlo hay que hacer una parada en el asunto de la narratividad y así atender la manera cómo los discursos ficticios se mezclan productivamente con lo real.

---

<sup>558</sup> *ibid.p.* “Il peut donc sembler que si, dans les sciences, la fiction n’a qu’une fonction heuristique provisoire, à ce point encadrée par les normes rationnelles qu’elle en perd pour une bonne part son caractère fictif, au contraire, dans la philosophie, elle tend à devenir hégémonique et à se confondre avec un aspect essentiel de l’activité philosophique, à savoir la critique”. (Traducción propia).

- *Juego y narratividad*<sup>559</sup>.

Empezaré citando a Hayden White quien, en 1978 afirmó que era necesario incorporar una mayor flexibilidad en los análisis de los discursos históricos que hasta el momento pretendían presentar y estudiar los hechos con la rigidez de las ciencias positivas, y que había que entenderlos como versiones de los hechos cuyas diferentes formas narrativas daban pistas para poder apreciar la complejidad del acontecer humano, con esta posición acercaba a la historia con la crítica literaria: “Ha habido una resistencia a considerar las narraciones históricas como lo que manifiestamente son: ficciones verbales cuyos contenidos son tan inventados como descubiertos, y cuyas formas tienen más en común con sus formas análogas en la literatura que con sus formas análogas en las ciencias.”<sup>560</sup> Y es que para muchos tal afirmación no era aceptable toda vez que desvinculaba a los estudios históricos del positivismo que las ciencias humanas habían abrazado a fin de darse legitimidad, pese a que su propuesta es cercana a la hermenéutica filosófica gadameriana como lo muestra Aurell:

“Además, aunque no lo recogía explícitamente, esta hipótesis cuestionaba, a nivel real, la posibilidad de acceso al pasado; el historiador no alcanzaría el conocimiento del pasado a través de su narración, sino que simplemente lo re-actualizaría. La tesis tenía como consecuencia que no habría otro procedimiento para recuperar el pasado que la construcción de un relato: la disciplina histórica se identificaba con la narración y se desvinculaba, por tanto, de los modelos científicos que los paradigmas de postguerra – estructuralismo, marxismo y cuantitativismo– habían pretendido aplicar a la historia.”<sup>561</sup>

Parece que cuando la narrativa ocupa un lugar privilegiado en el discurso –histórico en este caso–hace funcionar a los discursos de verdad de una manera diferente, es decir, hace necesaria la hermenéutica a fin de fomentar una mejor comprensión del mundo humano. Como consecuencia de esto, los pequeños relatos dan ‘color’ a la visión histórica, pues las narraciones sobre las vidas cotidianas y las costumbres particulares incorporan elementos ficcionales en el orden del discurso pretendidamente racional. Frente a este panorama los historiadores se han visto obligados a recuperar algunas prácticas que ya estaban dentro de la tradición hermenéutica contemporánea, dentro de la cual Gadamer ocupa un lugar especial con su propuesta sobre la *Wirkungsgeschichte Bewusstsein* (la conciencia de la

---

<sup>559</sup> Recupero para este trabajo el término narratividad, en la medida en que permite entender el papel de la narración para comprender el mundo humano y hace comprensible las diversas discusiones sobre narratología y narrativismo que seguramente para muchos están implicadas en esta exposición.

<sup>560</sup> White, H. V., *Tropics of discourse. Essays in cultural criticism*. Baltimore & Londres, Johns Hopkins University Press, 1978, p. 82. (citado por J. Aurell en art.cit.)

<sup>561</sup> Aurell, Jaume, “Hayden White y la naturaleza narrativa de la historia”. *Anuario Filosófico*. Vol.39, Nº 87, 2006, pags. 625-648. El subrayado es mío.

vigencia de la historia). Se puede decir que este hecho hace aparecer una manera distinta de tratar el discurso de las ciencias humanas.<sup>562</sup>

Es así como interesa a los efectos de esta investigación recuperar la incorporación de lo ficcional en los discursos sobre lo ‘real’, por lo que considero que tal como ha sucedido en el caso del narrativismo histórico, hay que reparar en sus consecuencias. En primer lugar, que la estructura lúdica de la comprensión es la que subyace en esta ‘nueva discursividad’ que puede plantear áreas de investigación (comprensión) de la realidad cuya idea final no es establecer leyes, teorías o verdades unívocas, sino sistemas que permitan entender lo que acontece pero con la conciencia de que estos ‘sistemas’ son complejos y como tales siempre susceptibles de cambios; y en segundo lugar, que el funcionamiento de esta estructura se debe al uso del elemento ficcional que es el *como-sí*. Esto último es lo que considero más relevante, pues me permite mostrar la manera en que la ficción actúa y conduce a los discursos a fin de hacerlos más efectivos y acordes con la realidad. La relación entre juego y narratividad pretende mostrar cómo la ficción no sólo produce efectos de verdad sino que estos efectos hacen del mundo humano un lugar *habitable* en la medida en que proporcionan un significado coherente a la realidad<sup>563</sup>.

En “Para una teoría del discurso narrativo”<sup>564</sup>, Paul Ricoeur plantea que partiendo de la afirmación de Wittgenstein sobre la forma de vida que yace detrás de los juegos de lenguaje se señala la importancia que tiene la narración para mostrar que por una parte siempre hay una pretensión referencial a pesar del uso que se haga de la ficción o la mimesis, y por otra, eso es posible gracias a la estructura lúdica de la comprensión que se vale del elemento ficcional para formular sus hipótesis respecto del mundo sin que por ello deba establecer su validez o su verdad.

Sin embargo, el que una narración refleje al mundo de alguna manera y que a nosotros nos toque interpretarlo, hace necesaria –dice Ricoeur– una hermenéutica de la historicidad: “por tanto ha de basarse en sus propias categorías con el objeto de delimitar las estructuras

---

<sup>562</sup> Remito a los trabajos de Foucault, Ricoeur, Veyne, De Certeau, Duby (l’*école des Annales*) que consideran útil la recuperación de los discursos de ficción para mostrar sus efectos de verdad. Ya con la entrada de la posmodernidad en la tradición intelectual occidental, la incorporación de elementos antes considerados extravagantes sea la ficción tanto semántica como filosófica, hace que surjan discursos tan sugestivos como el construccionismo, el post-estructuralismo, el giro lingüístico, o los estudios culturales, entre otros.

<sup>563</sup> v. Cruz, m., “Tiempo de narratividad (el sujeto, entre la memoria y el proyecto)” art.cit.

<sup>564</sup> Ricoeur, P., *Historia y Narratividad*. op.cit.

ontológicas de la región de objetos a los que los relatos se refieren o tratan de hacerlo.”<sup>565</sup> Lo que llama la atención es que si bien Ricoeur concluye que justo por estas dos razones, el reconocimiento de la referencialidad y la historicidad constitutiva del objeto, se justifica un análisis de la narración, para Gadamer ambos aspectos están presentes en el centro mismo de la hermenéutica: “Lo que distingue a la praxis hermenéutica y su disciplina del aprendizaje de una mera técnica, llámese técnica social o método crítico, es que hay siempre en ella un factor de historia efectual que influye en el sujeto que comprende”<sup>566</sup>. Esto quiere decir que para Gadamer la diferencia entre referencia e historicidad no es operativa porque todo lo que configura el significado en la realidad se hace a través de experiencias ‘históricas’ de diversa índole, sea por la vía de la tradición, de la cultura, o de la herencia. Y es por eso que afirma lo siguiente:

“Una hermenéutica filosófica tiene la tarea de detectar la dimensión hermenéutica en todo su alcance y de analizar su relevancia fundamental para nuestra visión del mundo en todas sus formas, desde la comunicación interpersonal hasta la manipulación social, desde la experiencia del individuo en la sociedad hasta la experiencia que hace hacia esa sociedad, desde la tradición basada en la religión y el derecho, en el arte y la filosofía hasta la energía de la reflexión emancipatoria de la conciencia revolucionaria.”<sup>567</sup>

Si hago este pequeño inciso es para puntualizar dos aspectos. En primer lugar que Gadamer propone una comprensión del mundo a partir de la lingüisticidad, por lo que no es difícil imaginar que el análisis de las narraciones puede hacerse desde su hermenéutica filosófica. En segundo lugar, que lo histórico constituye al ser humano, porque la conciencia de la facticidad es la que indica su existencia.

Para Ricoeur, en cambio, no se trata de hacer coincidir a la ficción literaria con la verdad de los acontecimientos, ni con la realidad de lo acontecido; siendo de índole tan diferente el uno del otro, se trata de establecer dónde está la relación. La clave –de nuevo– está en Wittgenstein, una pista que también sigue Gadamer: los juegos de lenguaje ofrecen unidades ‘cerradas’ que pueden explicar y hacer comprensibles a los significados sin perdernos en excesivas referencias. La consecuencia será exigir que se reconozca el elemento ficcional en los discursos sobre la realidad<sup>568</sup>, ya que: “La imaginación desempeña el papel de un libre jugar con las posibilidades, en un estado de no compromiso con el mundo de la percepción y de la acción. En este estado ensayamos nuevas ideas,

---

<sup>565</sup> ibid. p.134

<sup>566</sup> VM,II en “Réplica a *Hermenéutica y crítica de la ideología*” p.262

<sup>567</sup> VM,II en “Retórica, hermenéutica y crítica de la ideología. Comentarios metacríticos a *Verdad y Método I*” p.225

<sup>568</sup> v. Ricoeur, P., op.cit. p. 137 (en especial en relación a la historiografía)

nuevos valores, nuevas maneras de ser en el mundo”<sup>569</sup>.

Desde este punto de vista lo ficcional está ligado a lo real no sólo a través del mundo compartido de la referencialidad, sino también a través de la renuncia a una idea rígida de verdad. Al deshacer el nudo problemático que vincula antagónicamente a la ficción con la realidad y con la verdad, la ficción recupera entonces todo el potencial hermenéutico que tiene, pues proporciona escenarios de comprensión que de otro modo sería intransitados por imposibles. La ficción es capaz de ordenar a las apariencias de manera diferente, ella proporciona *novedad* y esa novedad debe ser aprovechada como una posible relación inédita que se establece con el mundo y cuya referencialidad es productiva y no reproductiva. En este sentido Ricoeur hace un aporte relevante:

“La falta de referencia de un dato de carácter ficticio plantea el problema realmente importante. Pero dicho problema sólo puede plantearse a una teoría de la imaginación que ponga en primer plano la diferencia que existe entre la imaginación productiva y la reproductiva. ¿Por qué? Porque la ficción plantea el problema de la irrealidad, que es completamente distinto al de la mera ausencia. Mientras que el vacío que produce la ausencia sólo se refiere a los posibles modos de darse la misma cosa, el de lo irreal corresponde al referente de la ficción.”<sup>570</sup>

Yo creo que este es el punto esencial cuando se trabaja con la ficción. Más allá de la referencialidad, o de la verosimilitud, el asunto radica en si somos capaces de construir teorías y pensamientos desde lo irreal considerado como una instancia productiva. Comprometerse con una ficción es imposible, pero hacerlo desde una posibilidad ya es diferente, porque la ficción obliga a que se considere algo que el pensamiento rígido no había podido concebir sin el *como-si*, porque ya lo recuerda Gadamer “En el como si (...) se hace evidentemente posible una participación que no se puede alcanzar de igual modo en la realidad casual con sus condiciones restrictivas.”<sup>571</sup> Lo decisivo en ambas posturas, que a mi entender pueden ser vistas como complementarias, es que la ficción permite la participación de los diferentes actores sin que medie la necesidad de acotar lo dicho o lo pensado bajo un uso técnico-restrictivo del conocimiento. Por eso tiene que aparecer una lógica diferente tal como se ha señalado y por esa razón defiende Ricoeur el alcance de esta posición que denomina “teoría de la ficción y de la referencialidad productiva”, pues considera que la realidad constantemente está sometida a la reelaboración de los sistemas simbólicos, entre los cuales se encuentran los íconos estéticos, los modelos

---

<sup>569</sup> Ricoeur, P., “Poética y simbólica”, en *Educación y política*, Docencia, Buenos Aires, 1984, pp. 19-43; p. 32

<sup>570</sup> Ricoeur, P., *Historia y Narratividad* op.cit.p.141

<sup>571</sup> AB, p.135

epistemológicos, y las utopías políticas, “son de carácter cognitivo, es decir, logran que la realidad sea como ellos la presentan”<sup>572</sup>. La razón por la cual defiende esta postura es diferente de la gadameriana, que afirma que la ficción es vínculo para lograr la participación y núcleo de la estructura de la comprensión; para Ricoeur en cambio, se trata de una cuestión de *productividad cognitiva*, cosa que Gadamer entendería desde la hermenéutica en la medida en que –como he mostrado– no hay una distinción entre lo cognitivo y lo existencial, pero esto ya pertenece a otra discusión. Volviendo a la propuesta de Ricoeur lo que me parece válido es su defensa de la ficción desde el reconocimiento de sus elaboraciones como un trabajo que está conducido según unas técnicas que a su vez persiguen construir *nuevos esquemas para leer la experiencia*.

Para la narratividad, el papel de la ficción ya no es meramente literario o semántico, ni tampoco totalmente hermenéutico, pues con ella se alcanza una función que se intuye en Gadamer pero que no se muestra con evidencia: la ficción está comprendida en la lingüisticidad del mundo –por la creación de signos y metáforas–, está en la *Wirkungsgeschichte Bewusstsein* (la conciencia de la vigencia de la historia) cuando se compone el relato de la historia, y se halla en la filosofía práctica en la medida en que cede el lugar de la verdad a las convenciones o conveniencias necesarias para el diálogo y el respeto de las reglas; y todo esto circunscrito en la pretensión de universalidad de la hermenéutica, mas esto lo he mostrado a través de la estructura lúdica de la comprensión tal como se presenta en los juegos del arte, del lenguaje, de la historia y de la verdad.

Para Ricoeur, la ficción es un tema central que hay que considerar en la medida en que *redescribe a la realidad*, –coincidiendo en este punto con autores del constructivismo como Nelson Goodman, por ejemplo–, afirma que la historia y la ficción se relacionan con la acción pese a que las pretensiones referenciales de ambas sean diferentes. El asunto está en que lo que pretende la historia es distinto a lo que pretende una novela, porque en ese caso la historia si tiene un instrumental que la hace aspirar a un cierto estatus científico, al igual que la filosofía y sus métodos y sistemas, en cambio la novela y el uso que allí se hace de la ficción no tienen este propósito. Las ciencias humanas pretenden un tipo de verdad y tienen un modo de llegar a ella que es diferente de las ciencias fácticas, lo que equivale a decir que los modelos que sirven a las ciencias para probar y establecer sus

---

<sup>572</sup>Ricoeur, P., op.cit. p.142



verdades son diferentes de los modelos de los que se hacen valer las ciencias humanas. Estas últimas tienen la obligación de atender las consecuencias hermenéuticas de la ficcionalidad, en tanto que las ciencias fácticas se ven con la ficción sólo como vehículo para establecer teorías e hipótesis, en este sentido *La filosofía del como-si* de Vaihinger resulta clarificadora.

La tesis de Ricoeur es concebir finalmente un tejido de lo real en el que la ficción y los hechos empíricos se entrelacen de tal manera que hagan posible *llevar al lenguaje nuestra situación histórica*. Los relatos no pueden sostenerse si ellos no consideran a la ficcionalidad que necesariamente los construye y moldea bajo la idea de intercambio necesario entre uno y otro mundo referencial. Los efectos de verdad de la ficción y sus relaciones con lo real quedan así explicados, pues son los que permiten expresar el mundo tal como se conoce. El problema radica en que esta conclusión supone que se acepte que la verdad puede estar contaminada por un elemento aparentemente opuesto a ella y viceversa en relación con la ficción, aunque esta paradoja ya quedaba resuelta cuando afirmamos que la ficción es un concepto que no está relacionado por oposición con lo verdadero ni con lo real. Ricoeur lo esclarece haciendo una distinción entre lo objetivo y lo subjetivo de los discursos y retoma la vía anteriormente explorada en esta investigación sobre la relación entre lo lúdico y la seriedad para concluir que una cosa no está reñida con la otra, pues si lo lúdico es el ámbito que permite el despliegue de la ficción y ésta a su vez se halla en el centro de la estructura de la comprensión, no hay porqué suponer una oposición con el conocimiento positivo. Para Ricoeur el error de enfoque está en que: “(...) esta oposición entre la seriedad de la investigación y el placer del juego sólo es cierta cuando se lleva a cabo una investigación provisional que se limita a distinguir los procedimientos metodológicos”<sup>573</sup>; y la oposición desaparece cuando surgen los intereses que yacen detrás de la investigación, lo que él denomina la investigación de segundo orden; esos intereses están relacionados con los fines para los cuales esa investigación tiene significado.

Por su parte, la hermenéutica filosófica de Gadamer recupera esa instancia sin caer en estas distinciones sobre lo objetivo y lo subjetivo porque la hermenéutica propone una estructura de la comprensión que permite la participación y el diálogo posible si cada uno de los

---

<sup>573</sup> op.cit. p. 153

participantes puede entrar en el mismo juego con igualdad de condiciones. Sin pretender reducir este diálogo entre ambos autores a temas genéricos como el del *juego* o el de la *ficción* y por decirlo así, ‘meter todo en un mismo saco’, lo que si evidencia esta discusión es que tanto Ricoeur como Gadamer están considerando un concepto de verdad en la posibilidad de una ‘experiencia de verdad’ que se da de manera diferente en las ciencias humanas y en las ciencias fácticas.

Sin embargo, aún no disponemos de un concepto que describa con exactitud lo que está sucediendo aquí. En *Narratividad: la nueva síntesis*, Manuel Cruz considera que la narración “podría ser el espacio de la reconciliación entre los diversos saberes y discursos existentes acerca de lo humano”<sup>574</sup> y es sobre esta perspectiva que he introducido aquí la relación entre juego y narratividad. Ya que si la narración considera un uso productivo de la ficción, el juego como modelo de la estructura de la comprensión articula y explica el que la ficción sea considerada de manera productiva para el conocimiento humano. El debate queda abierto en el seno de las ciencias y de la actividad humana que busca comprender a la realidad.

La propuesta de Cruz –que considero relevante para comprender la intención de esta investigación– sostiene por una parte, una oposición a la pretensión totalizadora de las ciencias positivas en lo que se refiere a la percepción y comprensión de la realidad, y por otra una crítica hacia los criterios de verdad y falsedad con los que se pretende entender esa misma realidad. Si el mundo es un espacio en el que se dan cita las diversas experiencias, éstas han de estar unificadas por un ‘sistema’ capaz de registrarlas y al parecer la ciencia no “dispone de *modo* para registrar la inagotable riqueza de la experiencia ni de *lugar* donde residenciarla”<sup>575</sup>. Pero, no se trata de reducir la experiencia humana a la mera lingüisticidad de lo narrativo, se trata de un fenómeno más complejo que implica a la historia, el arte y el lenguaje como juegos en los que el hombre ha logrado responder las preguntas más acuciantes para su existencia: si puedo referir lo acontecido, si puedo representar el mundo y si puedo entenderme con el otro. En la medida en que en esas tres instancias el uso de la ficción se hace indispensable, la propuesta de Cruz de que la narración sea considerada como un espacio de reconciliación tiene un valor excepcional que supera la propuesta ricoeuriana de concebir el espacio de lo ficcional como el lugar en

---

<sup>574</sup> Cruz, M., *Narratividad: La nueva síntesis*. Barcelona: Nexos 1986 p. 177

<sup>575</sup> Cruz, M., art.cit. p. 36.

el que se gesta nuestra ‘narración’. Pues, hasta ahora se ha entendido la relación de la ficción con la verdad, según lo he venido exponiendo, como un constructo que permite aparecer otros sentidos de lo real que algunos discursos por su rigidez no permiten, que genera un lugar para la comprensión no mediatizado por las categorías de real o verdadero permitiendo la participación (al estar en el centro de la estructura del juego) y con ello la comprensión y la comunicación entre los hombres, pero hasta ahora no había expuesto que lo que yace detrás de su uso, es la posibilidad de reconciliar los distintos discursos humanos si se reconoce que todos ellos necesitan de la ficción para ser concebidos, sea constitutivamente (sin pretensión de verdad) o sea accidentalmente (con pretensión heurística).

Esta diferencia hace que se llegue a la siguiente conclusión, por una parte el juego sirve como un modelo para entender la manera en que formamos parte de un universo que es comprendido mediante las reglas, los tipos de juego, la construcción de una realidad ‘paralela’ y el ejercicio de la libertad, como producto del mismo afán humano de reconciliación de las diversas experiencias. En este sentido, Gadamer sostiene que la experiencia de verdad, que surge de la comprensión, sólo es posible si se pone en juego los presupuestos, es decir, si se es capaz de ‘poner en entredicho el valor de la verdad’ como recordaba Nietzsche. Para Cruz, la ficción también remite ineludiblemente a los conceptos de verdad y realidad, y lo resuelve de una manera muy lúcida; pues por una parte considera que el hombre puede tener una relación con la mentira menos problemática que con la verdad, pues esta última siempre sugiere una verdad revelada o una confrontación con lo trascendente que él no puede controlar, en cambio, la mentira si que puede ser controlada y por ello convertirse en un “rasgo definitorio de lo humano”—en palabras de Cruz—; mas, si la ficción está ligada tradicionalmente a la mentira eso quiere decir que el hombre la puede controlar y como *rasgo definitorio* acompañarle en sus aventuras con la experiencia, pero más adelante para que no se caiga en la vieja confusión acota lo siguiente, que “(...) la verdad es un producto humano que ha renunciado a ese carácter y navega a la deriva en una ficticia objetividad”<sup>576</sup>. Y es aquí donde el autor juega con un doble guiño pues remite el problema de la verdad a la creencia en ella o dicho en términos ficcionalistas, a lo que el ser humano inventa, moldea de lo real a fin de poderlo entender:

---

<sup>576</sup> Cruz, M., op.cit. p.107

“La realidad en cuanto tal es mala consejera a la hora de la narración. Para que interese hay que manipularla, trucidarla, darle un grosor, aligerarla, pero nunca tomarla sin más. Se la ha de trabajar, aunque no hasta el extremo de que ya no se la reconozca. Transcenderla, pero sin perderla de vista. Con tanta realidad como hay, lo primero, y a veces lo único, que se debe hacer es acomodarla a la medida del hombre.”<sup>577</sup>

De esta manera se explica que la ficción no comporta problema para lo real, que la narratividad lo único que puede hacer es vincular los diversos elementos que componen a la realidad y que el hecho de tener que *fingirla* es quizá la única manera que posee el hombre para tratar con ella.

En este sentido, narratividad y juego van unidos. La capacidad lúdica humana moldea lo real, su capacidad narrativa moldea y ordena. Todo juego es el resultado de un orden arbitrario, toda narración es un juego con el mundo. El juego refleja “la pluralidad que va unida al ejercicio de la razón humana al igual que la pluralidad que sintetiza las fuerzas opuestas en la unidad de un todo. El juego de las fuerzas se complementa con el juego de las creencias, argumentaciones y experiencias.”<sup>578</sup>

---

<sup>577</sup> op.cit. p.177

<sup>578</sup> VM,II, en “Réplica a *Hermenéutica y crítica de la ideología*” p.265

## CONCLUSIONES

*“ Toda una serie de caminos bien conocidos conducen de estas palabras hacia todas las direcciones. ”*<sup>579</sup>

- **La fantasía al servicio de lo cuestionable**

Puede considerarse una licencia atrevida el presentar las conclusiones de un trabajo doctoral bajo un epígrafe que menciona a la fantasía, pero considero que –en tanto cualidad del investigador– es gracias a ella que éstas son posibles. Por otra parte, se trata de recuperar el sentido productivo de la fantasía desligándola de la fantasmagoría, cosa que ya puede ser tomada como una primera conclusión. Presentaré esta conclusión en cuatro partes. Una que destaca los aspectos generales del trabajo que comprenden los alcances teóricos y los ejes metodológicos susceptibles de ser tomados en cuenta para futuras investigaciones o lecturas, una segunda que se refiere a las consecuencias del concepto juego para la hermenéutica filosófica, otra que revela las consecuencias del estudio de la ficción con relación a la propuesta y una última que se ocupa de la narratividad como visión cercana y productiva a los resultados alcanzados por esta investigación.

### Generales

La lectura de la obra de Gadamer que presenta este trabajo se ha propuesto ir más allá de la vinculación con los problemas clásicos de la hermenéutica; pues en primer lugar la exegética conocida no ha reparado en las conexiones con una tradición común al pensamiento alemán contemporáneo, como lo es el neocriticismo. La vía trazada por historiadores como Leo Freuler, J. von Rintelen o M. Ferrari, cotejada además con autobiografías, entrevistas y biografías de Gadamer, recupera así los rasgos de la filosofía alemana contemporánea presente en su pensamiento como lo son, la búsqueda de los fundamentos, la inclusión de la temporalidad, la incorporación de lo actual, la valoración del pasado en el presente, la recuperación del sentido del individualismo, y la consideración de lo axiológico. Quiero añadir además como particularidad de esta lectura a la que se hace desde la tradición anglosajona que le describe de esta manera: “ Así

---

<sup>579</sup> Wittgenstein L., *Investigaciones Filosóficas*, §525

también él ha identificado conexiones entre su obra y el pensamiento analítico angloparlante (principalmente por la vía de Wittgenstein, y también por Donald Davidson), y algunas veces parece que sus ideas han sido utilizadas por pensadores como Richard Rorty y John McDowell<sup>580</sup>

Aparte de esta relación con el neocriticismo y con la tradición analítica anglosajona (a la que necesariamente volveré por la problemática de la ficción), me ha parecido interesante mostrar el diálogo que sostiene con sus interlocutores privilegiados: Dilthey, Heidegger, Vattimo, Habermas, Derrida. Con Dilthey la respuesta ofrecida a las tres aporías traen como consecuencia la consolidación de tres nociones importantes para el pensamiento de Gadamer: el sujeto como parte del hecho comprensivo, la recuperación del sentido del preguntar y la vida como dato originario. En lo relacionado a la influencia de Heidegger nuestro como Gadamer no es el mero continuador o *urbanizador de la provincia heideggeriana*, pues no se considera el hecho de que Gadamer sigue a su maestro para recuperar el concepto de facticidad como ‘un sujeto vinculado a una tradición’, y es en esta percepción de sí mismo como el hombre puede dialogar con el mundo, no sólo como ser histórico sino como ser vivo. La facticidad se convierte en un concepto clave para construir su edificio filosófico, pues de allí resulta la necesidad de recuperar –a través de la noción de círculo hermenéutico– un modelo representativo del modo dialógico de la razón que le llevará posteriormente a reparar en la estructura del juego a través de la relación entre el arte y la filosofía.

La idea de facticidad resulta verdaderamente productiva para el intérprete de Gadamer cuando, como es mi caso, se puede relacionar con problemas tratados desde la filosofía de la historia y la narratividad. Yo propongo como un eje de lectura posible la reflexión crítica sobre la filosofía de la historia iniciada por Nietzsche en la *Segunda Consideración Intempestiva* (y que permanece en toda su obra bajo el concepto de *sentido histórico*), para entretejerla con los discursos narrativistas por la vía de H. White, Danto y Ricoeur, que llevaría como resultado a la concepción de la *narración de vida* –recuperando a Ricoeur– y así establecer el nexo entre discurso, vida y ficción. Este último término sería tratado como

---

<sup>580</sup> v. <http://plato.stanford.edu/entries/gadamer/> (15/05/2009) : “Although he identified connections between his own work and English-speaking ‘analytic’ thought (mainly via the later Wittgenstein, but also Donald Davidson), and has sometimes seen his ideas taken up by thinkers such as Richard Rorty and John McDowell” (Traducción propia).

ficción filosófica y no como ficción literaria (de cuya distinción ya me he ocupado sobradamente en el texto). También cabe mencionar que el trabajo de M. Cruz en este aspecto es representativo de lo que se entiende en filosofía de la historia como narratividad.

Ahora cabe destacar la calidad dialógica del pensamiento gadameriano, tanto en lenguaje como en forma, porque yo creo que es uno de los puntos que no me gustaría descuidar en estas conclusiones, sobre todo porque la escritura misma de esta investigación es el resultado de un posicionamiento en el plano teórico. A diferencia del pensamiento de Heidegger que resulta ser complejo y de difícil interpretación en muchos pasajes, Gadamer trata de expresarse en un estilo claro y accesible aunque los caminos de sus explicaciones sean extremadamente elaborados en sus detalles. Ello me hizo considerar, a la luz de la polémica sobre la interpretación de Gadamer desde una continuidad de la filosofía heideggeriana, que también como parte de las conclusiones de este trabajo cabía mencionar el cambio sobre el estilo narrativo en el que se presenta el pensamiento filosófico, sobre todo después de Nietzsche –para recuperar el elemento de la tradición desde el que hablo–; por eso recuerdo a Blanchot, quien nota de manera interesante este hecho:

“El pluralismo es uno de los rasgos decisivos de la filosofía que ha elaborado Nietzsche, pero también en este caso existe la filosofía y lo que no se contenta con la filosofía. Existe el pluralismo filosófico, ciertamente muy importante, puesto que nos recuerda que el sentido es siempre muchos sentidos, que hay una superabundancia de significaciones y que *‘Uno siempre se equivoca’*, mientras que *‘la verdad comienza en dos’*: de allí la necesidad de la interpretación, la cual no es develamiento de una única verdad oculta, inclusive ambigua, sino lectura de un texto que tiene muchos sentidos y que no tiene también ningún otro sentido que el *‘del proceso, el devenir’* que es la interpretación. Hay pues dos tipos de pluralismo. El uno es filosofía de la ambigüedad, experiencia del ser múltiple. Y además, este otro extraño pluralismo, sin pluralidad ni unidad, que el habla del fragmento lleva en sí como la provocación del lenguaje, aquel que habla incluso cuando ya todo ha sido dicho.”<sup>581</sup>

Por lo que el *estilo narrativo*, en este caso pertenece necesariamente a una manera de ‘construir’ el mundo y de dialogar con él. Eso hace suponer que el autor del relato muestra a través de la narración la manera en que el mundo esta siendo concebido, quizá una metaforología al estilo de Blumenberg, – o de nuevo Ricoeur– servirían para explicitar este hecho; sin embargo habría que tener en cuenta lo siguiente. Que si usáramos a Blumenberg para dicho fin habría que saber que una metáfora no puede ser reducida a una ficción

---

<sup>581</sup> Blanchot, M., *La ausencia del libro. Nietzsche y la escritura fragmentaria*; Buenos Aires: Caldén, 1973;

filosófica, es decir, si se describe el mundo a partir de ciertas figuras literarias que vinculan a las posibles realidades, eso presupone a la ficción no-instrumental como concepto relacional, es decir que hace posible que lo real y el discurso sobre lo real sean identificados (ficcionalmente, *como-si*). Eso quiere decir, como sostiene Blumenberg, que hay que ocuparse de una racionalidad que produce de la misma manera al *mythos* y al *logos*, en la medida en que el hombre es un ser productor y consumidor de sentido. Si esta posición puede mantenerse cabría resolver entonces dentro del esquema propuesto en esta investigación, hasta qué punto la hermenéutica gadameriana se hace cargo de un enunciado como éste, que implica una crítica a la Ilustración en la medida en que ésta acusa al mito de ser una encrucijada de prejuicios que impiden el correcto uso de la Razón. Y si acaso hay un punto de desencuentro entre Gadamer y Blumenberg y no pueden ser leídos desde una crítica a la Modernidad que tiene este presupuesto, es decir, que el *mythos* no es en lo absoluto opuesto al *logos*, entonces ya habría que profundizar en el tipo de racionalidad implicada en la concepción de ambos autores.<sup>582</sup>

Para los historiadores de la filosofía contemporánea el pensamiento de Gadamer está vinculado a la recuperación de la hermenéutica. De su intercambio con diversos autores han surgido críticas y diversas aclaratorias entre las que cabe destacar tanto a los debates conocidos como su probable vinculación con un cierto tipo de pensamiento posmoderno. Esto se evidencia, no sólo en las respuestas dadas a sus críticos, sino en su crítica implícita y explícita a la Ilustración. Esta relación se puede entender a partir de las oportunidades que condujeron a Gadamer en varias ocasiones a intercambiar opiniones con sus colegas norteamericanos (Rorty, por ejemplo) y que han sido acertadamente recogidas por intérpretes como Gary B. Madison, David Couzens Hoy o Richard Palmer. Al respecto, Madison sostiene una posición muy clarificadora para la línea de investigación de este trabajo respecto de la hermenéutica gadameriana: “La hermenéutica de Gadamer puede quizá proveer de valiosas sugerencias para hacer filosofía en una época postnietzscheana y postmoderna, que no se encuentran en Rorty o Derrida”<sup>583</sup>. Puesto que refuta con

---

<sup>582</sup> Para más detalles al respecto v. Davenport, John, “Blumenberg on History, Significance, and the Origin of Mythology. A Critique of the ‘Invisible Hand’ Reduction”. En <http://www.fordham.edu/philosophy/davenport/texts/blumen.htm> (20/05/2009)

<sup>583</sup> Madison, Gary B., “Coping With Nietzsche's Legacy: Rorty, Derrida, Gadamer.” *Philosophy Today* (Winter 1991), pp. 3-19 Gadamer's hermeneutics may perhaps be seen to provide valuable suggestions for doing philosophy in a postnietzschean, postmodern age, ones that are not to be found in either Rorty or Derrida. (Traducción propia).



argumentos muy cuidados y clarificadores no sólo las objeciones de Derrida y Rorty sino que además propone una lectura desde la ‘antimetafísica’ nietzscheana, recuperando el valor problemático de la verdad y la importancia que tienen las narrativas en todo proceso de comprensión. En ese sentido considero que esta es una de las líneas interesantes de investigación: continuar con la propuesta de Madison, que además ayudaría a puntualizar el significado del pensamiento de Gadamer dentro los llamados discursos ‘posmodernos’, y que refleja perfectamente Grondin en este discurso:

“Hoy, en esta modesta conferencia, quiero hacer estas preguntas a partir de la obra de Gadamer y de sus tensiones, pero lo que está en juego se puede también poner en evidencia partiendo de la recepción de Gadamer. Si yo, por ejemplo, menciono los nombres de Emilio Betti, Jürgen Habermas, Karl-Otto Apel, Jacques Derrida, Richard Rorty, John Caputo o Gianni Vattimo, es claro que la recepción, la *Wirkungsgeschichte*, de la obra de Gadamer ha sido sobre todo relativista, histórica o historicista. Gadamer quería hacer de la historicidad del comprender un principio hermenéutico, había dicho que todo entender depende de su tiempo, de su época, de un lenguaje, etc. En otras palabras, un historicismo radical delante del cual se pregunta si hay una verdad no histórica o si todo es relativo. Las críticas de Gadamer son bien conocidas: Betti y Habermas se preguntaban si la hermenéutica de Gadamer no cae en un relativismo total. Pero por otro lado, autores postmodernos critican a Gadamer precisamente porque no es bastante relativista o historicista. Quieren desarrollar una hermenéutica más radical para la cual todo depende del lenguaje y de la historia. (...). Mi punto de vista aquí es que la obra de Gadamer no es, en estas cuestiones, de una limpidez cristalina. Por eso hay que preguntarse, como los jóvenes hegelianos ¿en qué sentido se dirige en última instancia la filosofía de Gadamer? La alternativa aquí no es la de la izquierda y de la derecha, o la alternativa entre una teología o un pensamiento antropológico, es más bien ésta: ¿se trata de un pensamiento de la historicidad radical (como muchos textos de Gadamer parecen sugerir) o, al contrario, de un pensamiento que se esfuerza por superar el historicismo radical? ¿Se puede aquí mantener la ambigüedad o hay que resolverla? Creo, personalmente, que Gadamer ha querido mantenerla o, en otras palabras, guardar todas sus puertas abiertas.”<sup>584</sup>

Por otra parte, esta lectura desde la óptica de la anglosajona *Continental Philosophy* satisface en buena medida las dudas abiertas por el debate reflejado en el cuerpo de la tesis entre Gadamer, Vattimo, Habermas, Derrida. Pues se trata de mostrar, cómo puede superarse a la *modernidad*. Parece evidenciarse en las respuestas de Gadamer a sus críticos que la *universalidad de la Hermenéutica* apunta no sólo a resolver las siguientes aporías sino que además puntualiza ciertos órdenes que deben ser considerados a la luz de una crítica a la Ilustración (concepto clave en todo pensamiento postmoderno):

---

<sup>584</sup> v. Grondin, Jean, *El Legado de Gadamer* en:  
[http://www.mapageweb.umontreal.ca/grondin/pdf/Grondin\\_El\\_Legado\\_de\\_Gadamer\\_2003.pdf](http://www.mapageweb.umontreal.ca/grondin/pdf/Grondin_El_Legado_de_Gadamer_2003.pdf) 16/04/2008)

Las aporías de los Críticos	Respuestas de Gadamer a las aporías
[Vattimo] La hermenéutica gadameriana reduce la comprensión de lo humano a su manifestación lingüística para hacer desaparecer al sujeto en el lenguaje.	Lo público y lo privado confluyen en el fenómeno del lenguaje que por vía de la <b>participación</b> proporciona una unidad de comprensión posible que recurre a los elementos de la historia y de la tradición sin ser absolutamente dependiente de éstos. El sujeto del lenguaje está presente como intérprete pero a la vez es interpretado.
[Habermas] La existencia de unas instancias previas a la comprensión hacen suponer la necesidad de unos conceptos trascendentales y por tanto de unos principios ‘metafísicos’ sobre los que sostener a la interpretación. Las garantías trascendentales son necesarias para poder comprobar la crítica mediante algunos principios racionales expresados en un ideal a medida para alcanzar la objetividad.	Un uso crítico de la razón no se lleva a cabo necesariamente a partir de principios trascendentales; puesto que, el diálogo con la <b>tradición</b> y la experiencia de la facticidad, ambos pueden con seguridad orientar a la razón. Por otra parte, la comprensión es posible por la existencia de una instancia de pre-comprensión y de pre-juicios que llegan a nosotros a través de la tradición y por esto mismo es posible una crítica a la ideología.
[Derrida] La hermenéutica gadameriana está sostenida sobre una metafísica de la presencia que genera un logocentrismo. Puesto que los textos por sí mismos no significan nada y es vano querer encontrar una ‘única interpretación’ y más aún una ‘interpretación vinculante con la realidad’.	La descentralización del sujeto en el discurso y la posibilidad de una experiencia ficcional de verdad son posibles si se considera a la estructura lúdica como modelo de la <b>comprensión</b> y por consecuencia al <i>como-si</i> como noción central, este presupuesto desmiente la posibilidad de una ‘única’ interpretación.

Lo que interesa de esta referencia que he llamado las ‘aporías de los críticos’ (por lo menos a la tres trabajadas en esta investigación) es que vienen a focalizar el punto neurálgico de mi propuesta que es la idea de que la hermenéutica gadameriana sirve para continuar con el pensamiento postmetafísico nietzscheano, pero sin dejar a un lado la capacidad crítica de la reflexión, pues a partir de la noción de juego –lo lúdico– puede explicarse el fenómeno de la comprensión (que incluye al diálogo, la interpretación y con ello la participación). La recuperación de este concepto en la totalidad de su significado puede hacer aparecer unos vínculos mucho más claros entre el pensamiento de Nietzsche, Wittgenstein, Deleuze y Gadamer –por ejemplo– y ello enriquecería las investigaciones sobre la noción de *juego* tan frecuentemente usada en la filosofía y tan poco tratada con detenimiento (juegos de lenguaje, juegos de poder, juego de la comprensión, juego filosófico, entre otras.) Si esta noción resulta clarificada se puede vincular, por ejemplo a la teoría literaria con los juegos de lenguaje y con la teoría gadameriana de la comprensión.

Lo dicho anteriormente llevaría a una lectura gadameriana que conciba, desde el cuestionamiento del método como garante de la verdad, a la verdad desde una perspectiva hermenéutica que la traduce como *experiencia de verdad* y en consecuencia se centraría en el estudio de la comprensión, primero por la vía estética, después por la vía retórica; y es

desde allí que se formula una universalidad de la hermenéutica que viene de la relación entre dos experiencias fundantes, la de la facticidad y la de la lúdica.

En esta primera parte, pienso que se puede concluir que la lectura propuesta y el problema tratado dentro de la hermenéutica gadameriana, recupera por una parte la relación de Gadamer con su propia tradición en la medida en que muestra su vinculación con las escuelas más representativas (Baden y Marburgo) del neocriticismo (aunque este hecho sea rechazado por el propio autor y muchos de sus intérpretes). Pero ya he mostrado que el ficcionalismo vaihingeriano necesariamente habría dejado su impronta en la formación del joven Gadamer al resultar de una recuperación de la idea nietzscheana del conocimiento como ilusión y quizá al venir recuperado por el pragmatismo norteamericano que influyó a Lask.

Por otra parte, la noción de juego es una idea ‘velada’ que no aparece sino hasta los años 90 cuando refiere esta inquietud:

“Lo que necesitaba hacer era regresar a mi concepto de juego otra vez y colocarlo dentro de una perspectiva ontológica que había ampliado gracias al elemento universal de la lingüística. En otras palabras, necesitaba unir el juego de lenguaje más estrechamente con el juego que juega el arte, el cual designé como modelo de la hermenéutica.”<sup>585</sup>

Sobre esta declaración cabe pensar que la relación que pretende recuperar ese concepto es aquella que se da entre verdad y ficción, ficción y realidad. Estudios como el de Jean-Marie Schaeffer<sup>586</sup>, por ejemplo, son muy útiles para la filosofía al permitir incluir las propuestas de Ricoeur o Blumenberg a la discusión sobre la esencia de la hermenéutica. Así mismo, posturas como las de Gilbert Boss y Gary B. Madison serían esenciales para enriquecer las propuestas *narrativistas*. En este sentido me permito **sólo** sugerir, pues el desarrollo de estos problemas me tomaría otros tantos años de investigación, ya que la vía transitada recupera algunos discursos que no han sido tenidos en cuenta, por lo menos en el material canónico sobre la interpretación del pensamiento de Gadamer. Pienso por ejemplo, en el *Love's Knowledge: Essays on Philosophy and Literature* de Martha

---

<sup>585</sup> Gadamer, H.G., “Reflections on my Philosophical Journey” en. Hahn, Lewis, op.cit. p. 41-42 “What I need to do was go back to my concept of game once again a place it within an ontological perspective that have been broadened by th universal element of linguitality. In other words, I need to unite the game of language more closely with the game art plays, which I has designated as the model of hermeneutics” (Traducción propia).

<sup>586</sup> v. Bibliografía

Nussbaum<sup>587</sup>, que podría servir como punto de partida para cuestionar el uso de la ficción como parte de la educación moral de los individuos, lo cual supondría darle a la hermenéutica filosófica una tarea tan amplia como tipos de textos existen en la medida en que todos ellos intervienen en la formación de los individuos. También podría referir trabajos como los de David Novitz, William Schweiker o David Levin<sup>588</sup> que vinculan la tarea hermenéutica de los textos literarios con la semantización del mundo en un sentido filosófico, pero habría que advertir que el uso que la mayoría de ellos hace del término ficción está contaminado por el doble uso que tiene en inglés (*fiction*); sin embargo resulta interesante reparar en esto que acota Novitz en el marco de la conclusión de este trabajo:

“Aunque aprendemos muchas cosas de la literatura de ficción, siempre me ha impresionado el hecho de que la gente usualmente lo niega. El más reflexivo de nosotros, rechaza de plano la idea de que la ficción es, o podría ser, una fuente confiable de conocimiento respecto del mundo. (...) Gradualmente he llegado a creer que la epistemología más tradicional ha perdido la cuenta de la manera en que aprendemos de la ficción, y que esto es un error fundamental. Ignora en su perjuicio, el papel que juega la imaginación fantasiosa en la adquisición y desarrollo del conocimiento empírico.”<sup>589</sup>

Y aquí recuperaría lo que considero es uno de los logros más interesantes de esta investigación: circunscribir el ámbito epistemológico de la ficción filosófica y recuperar la idea de *como-si* para el pensamiento, y tal como apunta Gilbert Larochelle en su artículo “Imaginario y antirracionalismo en Ciencias Sociales”:

“La función de lo imaginario aparece en toda circunstancia como una dimensión cuya eficacia podría ignorarse cada vez menos, aunque la legitimidad de ese campo de investigación a veces fuera cuestionada. Las modalidades del desarrollo de esta preocupación toman, sin embargo, formas inéditas en las cuales el reconocimiento de lo que ayer se desacreditaba da lugar a nuevas conceptualizaciones teóricas entusiastas en las cuales la ficción sirve de paradigma fundante.”<sup>590</sup>

De lo que se trata entonces es que desde la hermenéutica gadameriana se pueda legitimar este uso de la *ficción* considerada hasta ahora como espurio, ya que como he explicado la ficción ha sido vista desde una óptica reducida y prejuiciada.

---

<sup>587</sup> Nussbaum, Martha, *Love's Knowledge: Essays on Philosophy and Literature*. New York: Oxford University Press, 1990

<sup>588</sup> Novitz, David, *Knowledge, Fiction and Imagination*. Philadelphia: Temple University Press, 1987. Schweiker, William, *Mimetic Reflections. A study in Hermeneutics, Theology and Ethics*. New York: Fordham University Press, 1990. Levin, David Michael, *Modernity and the Hegemony of vision*. Berkeley: University of California Press, 1993

<sup>589</sup> Novitz, D., op.cit. p.xi “Even though we learn a good deal from fictional literature, I have long been impressed by the fact that people usually deny this. The more reflective among us reject out of hand the idea that fiction is , or could be , a reliable source of knowledge about the world. (...) I have gradually come to believe that most traditional epistemology is not just a loss to account for the way in which we learn from fiction, but is fundamentally wrongheaded. It ignores, and ignores at its peril, the role played by the fanciful imagination in the acquisition and growth of empirical knowledge” (Traducción propia).

<sup>590</sup> v. Larochelle, Gilbert, Imaginario y antirracionalismo en Ciencias Sociales en: <http://sincronia.cucsh.udg.mx/larochelf.html> (visitado el 25/11/2008)

En la Segunda Parte, dedicada a abordar el problema del juego no sólo como concepto productivo para la filosofía sino como modelo de la hermenéutica gadameriana, he tenido que habérmelas con la construcción de un *modelo* siguiendo las indicaciones antes citadas. Imagino que para el lector de este trabajo algunas conexiones pueden resultar complicadas o forzadas, ello se debe a que el material trabajado no era de índole filosófica y por decirlo de alguna manera, debía ser *traducido*. Esta dificultad ya había sido advertida en la *Introducción*, a este respecto comenzaré puntualizando cuáles son las novedades que aporta esta aproximación hermenéutica al concepto de **juego**.

### **Sobre el juego.**

En primer lugar, el tratamiento filosófico del concepto **juego** propició un espacio en el que se aprecia de manera evidente y clara la relación entre verdad y representación, por lo que se convierte en una especie de descriptor de los procesos internos de un sistema representacional. Al tratar con autores que explicaran qué era el juego, me di cuenta de que si todos ven al juego como un *recorte de realidad*, ello lo relaciona directamente a los procesos ficcionales y trae como consecuencia su carácter *liberador*, pero provoca un conflicto con lo real cuando exige al jugador esta especie de *double fond* en el que éste sabe de su carácter fantasioso y pasajero y sin embargo tiene que actuar como si fuera real y duradero. El juicio, la diversión, la fantasía, la seriedad, la libertad, la productividad y la relación con la divinidad son todas situaciones humanas *–modos de ser en el mundo–* y que a través del juego son resueltas por el hombre de maneras diferentes. Esta capacidad heurística del concepto es una que no está comúnmente reseñada en las investigaciones más consultadas que lo ven como una actividad creadora de cultura (Huizinga) o como parte de la experiencia cósmica (Fink).

Dicho lo anterior, el aparataje conceptual debía ser construido con trozos de diversos materiales. Para ello utilicé las clasificaciones de Caillois sobre el juego (modos, tipos y formas) para mostrar que nuestra relación con lo real posee una profunda naturaleza lúdica, bien explicitada a través del concepto de *ludus*. Este concepto sirvió como un detallado modelo de la manera en que se da la comprensión. Lo que me ha interesado en esta parte de la investigación ha sido mostrar la estructura de la comprensión y descubrir que siguiendo el modelo del juego somos capaces de construir un espacio paralelo a lo real

para imponerle nuestras reglas y nuestra lógica haciendo prevalecer con ello el valor del *como-sí*. Para confeccionar esta *segunda realidad*, que es la que comprendemos, utilizamos exactamente las mismas características del juego: la libertad, la separación de la realidad, la incorporación del azar, la improductividad de bienes materiales, el sometimiento a reglas y la recuperación de la ficcionalidad. Dicho así, este trabajo se compromete con una visión de la racionalidad que pueda incorporar a la incertidumbre en el acto de comprender y a la vez sea capaz de crear reglas y pautas heurísticas para asumir la productividad del *como-sí*.

De lo que se trataba entonces, era de someter a consideración el concepto filosófico de ficción como uno que configura a los modelos explicativos de la realidad, y es por eso que recuperé los ámbitos del juego, pues me sirvieron para describir el tipo de situaciones en las que el juego se explaya: lo serio, lo libre, lo simbólico y lo divino. Las referencias sobre estos ámbitos permitieron también configurar un estadio experiencial mucho más complejo y señalar que la comprensión de lo real está directamente relacionada con el tipo de ámbito creado. Considero que en este punto, la verdadera novedad del pensamiento gadameriano está en el uso de nuevos conceptos que le dan nuevos significados a viejas palabras, tal como lo refiere un reconocido intérprete de Gadamer, Erick Hirsch.<sup>591</sup>

En la medida en que iba desarrollando el concepto de juego iba descubriendo que a mayor descripción del fenómeno aparecían relaciones más estrechas con la estructura de la comprensión. En el estudio de las formas lúdicas –ficción, mimicry, transformación– se deja ver la manera precisa en que realidad y representación se vinculan. El problema es abordado clásicamente en la discusión sobre la mimesis, pero yo opté por centrarme en la ficción. De cualquier manera para conectar con lo dicho anteriormente, profundizar en este asunto nos conduciría a las discusiones contemporáneas sobre teoría literaria y el carácter representacional, mimético y ficcional de la literatura. En este sentido los trabajos de Lennard Davis, Jean-Marie Schaeffer, Cesare Segre y los mencionados Nussbaum, Novitz, Schweiker, Levin, Boss o Larochelle pueden servir como vía de aproximación para futuras

---

<sup>591</sup> v. Hirsch, Erick, “Gadamer’s Theory of Interpretation” en *Validity in Interpretation*. New Haven: Yale University Press. 1967. p287 y ss. Es un artículo publicado por primera vez en Marzo de 1965 en *The Review of Metaphysics*. Al respecto del uso de viejas palabras con nuevos conceptos, Hirsch pone como ejemplo, la palabra *Vorurteil* (prejuicio). Para la interpretación, el prejuicio no debe ser evitado sino bienvenido, es decir, no debe coartar el horizonte personal, sino que a partir de éste se propicia la *Horizontverschmelzung* (fusión de horizontes), por lo que se concluye que la historia de la interpretación es una historia de la aplicación (*Wirkungsgeschichte*). Otro de los conceptos claves –dice Hirsch– es el del arte como juego, y la noción de *Spiel* en ese caso sugiere una muy interesante teoría del conocimiento.

investigaciones sobre los efectos de verdad de la ficción literaria o sobre la construcción de relatos que *transforman* a la realidad.

La descripción detallada de cada una de las formas lúdicas me condujo a lo siguiente. En primer lugar, la ficción como forma lúdica apela a una **conciencia de falsedad** que en este caso específico es la que acepta las reglas, elige y se mueve en el espacio-tiempo *construido*, para proporcionar un espacio de libertad que el uso de la fórmula del *como-si* permite identificar. A partir de este estamento pude establecer la importancia del *como-si* para el pensamiento gadameriano en la medida en que se reclama como relevante, no la necesidad de conocer la verdad sino de *hacer-como-si* se la conoce, eso hace comprensible la importancia que en el pensamiento de Gadamer adquieren temas clásicos como *mimesis*, *methesis*, *anamnesis*, *emanatio*. Cada una de ellas posee una función dentro de lo que podría reconocerse como un sistema ficcional, no porque cree ficciones sino porque las usa para comprender. La *mimicry*, por ejemplo, sirve en este caso para señalar las prácticas del *como-si*, puesto que el hombre es un jugador que juega e interpreta y se mete en su rol para funcionar de acuerdo a una necesaria *conciencia de falsedad*. En este sentido, la hermenéutica filosófica propone el desarrollo de una conciencia reflexiva que no se identifica con la conciencia de falsedad propia del *como-si*, pero que es capaz de pensarse en su acción de comprender y de comprender lo comprendido sin que por ello se aliene a los productos de su razón. Esta posibilidad deja prácticamente respondida las objeciones que se le han hecho a la hermenéutica gadameriana en lo relacionado a la objetividad de la interpretación, ya que la comprensión de un ‘texto’ dependerá de la situación de *como-si* que ese ‘texto’ pueda generar, eso quiere decir, que la disposición lúdica del intérprete está regida por la *mimicry*.

En el caso de la transformación –que es una de las formas lúdicas más interesantes, sobre todo en las teorías que relacionan al juego con las actividades culturales (Huizinga)– se aborda el modo en que la hermenéutica filosófica proporciona un espacio de comprensión para cada ser humano, es decir la llamada *autocomprensión*. Ya que el proceso iniciado con el mundo no puede dejarnos indiferentes en la medida en que el jugador se transforma con el juego, y el intérprete con su interpretación. En esta línea hallamos las lecturas que se ocupan del lugar del sujeto en la hermenéutica gadameriana sobre lo cual algunos piensan que el sujeto desaparece y otros que el sujeto permanece como una especie de *autoridad* en

el proceso de la comprensión. Sobre el asunto de la desaparición del sujeto me parece interesante la línea seguida por Guy Deniau en *La question du 'Sujet' dans l'hermeneutique gadamérienne*<sup>592</sup>, en el que distingue al sujeto como jugador y a través de esta distinción repasa la propuesta de la hermenéutica gadameriana. Insisto en que hay que tener en cuenta que el uso que hace Gadamer del juego, tal como él mismo lo ha referido es intuitivo, lo cual quiere decir que no está desarrollado en detalle y por esa razón no encontraremos bibliografía ni autores que trabajen en esta dirección.

Lo que traté de mostrar a través del modelo de juego expuesto es que la experiencia no científicista de la verdad que viene ejemplificada en la experiencia estética, deja en claro que la razón dialógica acopia y produce las experiencias de verdad y éstas a la vez se configuran a partir de una experiencia previa: la del *como-si*, sólo a tientas en el mundo puede el hombre abrirse paso y aunque esta tesis resulte provocadora, Gadamer la ha considerado en su problematización sobre el constructo o conformación [*Gebilde*]. Esta conformación oculta el proceso de la mimesis y la methesis que configura a la cosa y le confiere ese poder ontológico que actúa como una *autocertificación*. El modelo del juego muestra que en este sentido la búsqueda de la verdad positiva es un asunto secundario para la comprensión.

Por esta razón, me pareció interesante ilustrar esta propuesta a partir de cuatro situaciones concretas tratadas por Gadamer –el arte, el lenguaje, la historia y la verdad– y así mostrar de qué manera la estructura lúdica permite trabar relaciones con lo real usando el señuelo del *como-si*. En el arte, por ejemplo, la entrada en el mundo representado supone a la ficción en todos sus sentidos como doble realidad, como modo de participación y como experiencia transformadora. Entre lo actual y lo posible se mueven el juego y el arte para proporcionarnos la ilusión de retener lo fugitivo que desafiando a lo histórico se convierte en vivencia. Cabría sopesar en qué sentido puede utilizarse esta aproximación al arte en la estética contemporánea sobre todo cuando se trata de realidades virtuales o de lo interactivo, en donde es primordial la participación del espectador como parte de la obra de arte. En este caso la experiencia estética estaría mediada por la lúdica.

---

<sup>592</sup> Deniau, Guy, “La question du « sujet » dans l’herméneutique gadamérienne.” *Methodos*, 5 (2005), La subjectivité. <http://methodos.revues.org/document332.html>



Con el lenguaje Gadamer siente que no alcanzó *la deseada consistencia de tipo teórico* pero considera que ahora para todos (después de los desarrollos de Wittgenstein) es muy fácil relacionar juego y lenguaje. En cualquier caso creo que la noción de juegos de lenguaje ayuda pero no agota la propuesta de Gadamer. La vía gadameriana que tiene que superar los prejuicios heredados de la hermenéutica clásica y que aspira a reunir el modelo del juego con el de una teoría de la interpretación lingüística sólo puede pasar por el concepto de participación y de diálogo, ambos ya tratados a través del problema de la universalidad de la hermenéutica. Sin embargo, en la investigación resultó muy interesante haber abordado esta relación a través del concepto de *palabra* como una unidad que se utiliza para describir los distintos juegos de lenguaje en los que el ser humano entra con el afán de nombrar, comunicar y expresar, de allí que sea *la palabra la que resuelva la comunidad en la palabra*. Yo propuse examinar las tres formas de la *palabra* desarrolladas por Gadamer –la pregunta, la fábula y la reconciliación–, a través de los tipos de juego, agôn, mimicry e illinx. Esta analogía permitió mostrar de manera directa la aplicación del modelo del juego al lenguaje. También llamo la atención sobre los *espacios de juego*, que para Gadamer funcionan como un juego diferente dentro del juego del lenguaje, estos espacios son: la escritura, la lectura, la escucha y la conversación. Yo considero que se podría continuar esta investigación o bien por la vía de la retórica y su relación con la ética como lo sugiere el mismo Gadamer en una entrevista<sup>593</sup> en la que sugiere que la *phrónesis* se plantea en principio como un problema retórico antes que ético, cuestión ya presente en Aristóteles. Sobre este aspecto sería interesante revisar las propuestas de Leonard Nelson sobre el diálogo socrático y las de Nelson Goodman respecto de la construcción de mundos a través de conceptos y palabras; la primera vía mostraría una dimensión del diálogo que apunta a la socrática *vida examinada* (autocomprensión), la segunda propone una vía escéptica de análisis de los constructos racionales<sup>594</sup>.

En lo que se refiere al juego de la historia, bastaría pensar en los grandes temas de la hermenéutica filosófica relacionados con la hermenéutica histórica: la conciencia de la vigencia de la historia [*Wirkungsgeschichte Bewusstsein*] que sólo puede surgir a partir de un diálogo continuo con el presente y que requiere la inmersión en una estructura lúdica que lo posibilite. La noción de *anticipo del sentido*, ayuda a entender ese juego que permite

---

<sup>593</sup> v. Gadamer, H.G., *A Century of philosophy / Hans-Georg Gadamer in conversation with Riccardo Dottori*. New York: Continuum, 2004

<sup>594</sup> v. Bibliografía (Nelson, L. y Goodman, N.)

trabar relaciones con lo inexistente, es decir, con lo **posible** que es un elemento absolutamente ficcional. El *círculo de la comprensión* es el que permite proyectar, anticipar y salvar las distancias con lo que se quiere comprender y que suele acontecer en el ámbito de lo temporal, esa distancia necesaria es la que hace reconocer a los prejuicios y a la alteridad, para así promover la comprensión como participación en el sentido de lo histórico, que es lo que se entiende como facticidad. De este planteamiento puede comprenderse la problemática de algunas concepciones actuales sobre la historia: el narrativismo y el nuevo historicismo<sup>595</sup> serían una muestra. Esta es la razón por la que se justifica que en la tercera parte toque el problema de la narratividad y así recuperar la idea de que todo *juego con la historia* pretende alcanzar la autocomprensión como bien lo expresa Ricoeur en su artículo “Un relato en busca de autor”<sup>596</sup>.

En relación con la verdad, el juego sirve para explicar un punto central de la hermenéutica filosófica gadameriana, como es el rechazo de todo tipo de verdad con pretensiones de absoluto y la recuperación de la **experiencia** de verdad, pues sólo bajo esa fórmula Gadamer acepta sin reparos su problematización. El juego, proporciona una instancia ficcional que obliga a trabar relaciones con lo posible, lo figurado, lo inventado para mostrar que el ser en su búsqueda de sentido se mueve *a tientas a espalda de las cosas* – como diría Nietzsche –. Para entender la posición de Gadamer hay que partir de una lectura de Nietzsche que propone considerar a la verdad como ilusión para poder comprenderla como una vivencia. El problema que plantea la verdad de las ciencias del espíritu en confrontación con la verdad de las ciencias fácticas sólo se puede resolver dándole a la verdad una estructura lúdica que será la que propicie la aparición no sólo del elemento ficcional sino también de la participación, eso resolvería la división planteada por Dilthey y nos conduciría a una idea de verdad que no quede reducida a la mera desocultación. Para Gadamer la verdad está vinculada a la historia, al lenguaje y a la experiencia estética; esa relación viene dada por la interpretación, ya que la verdad es fruto de la interpretación de los distintos signos, pero he aquí que interpretar es también [*spielen*] jugar y eso me llevó a comprobar la tesis inicial de este trabajo: que la estructura de la comprensión es lúdica.

---

<sup>595</sup> v. Bibliografía (Kiernan, Ricoeur , Cruz)

<sup>596</sup> v. Bibliografía.

### **Sobre la ficción**

Toda la problematización sobre el juego trajo como consecuencia perfilar el sentido filosófico de la ficción con relación a una teoría de la comprensión porque esa había sido mi inquietud inicial, sin embargo me quedaba contestar la pregunta clave de este trabajo: ¿cuáles son los efectos de verdad de la ficción? Por eso en la tercera parte analizo las consecuencias de los planteamientos anteriores básicamente guiada por la idea de mundo habitable o *habitabilidad*. Ese concepto tiene connotaciones gadamerianas pues recuerda a la *domiciliación*. Para lograrlo tuve que mostrar que la ficción proporciona comprensión sin pretender sustituir el lugar de la verdad, y eso explica que los seres humanos deben conformarse con estructuras que aparentan cumplir con los requisitos lógicos de una verdad pero que no necesitan ser probadas como tales, de allí que el ejercicio de la inteligencia humana pueda ser considerado como un juego en el que el hombre ha aceptado participar y ya no puede renunciar a *ponerse en juego*. Así queda resuelto el problema de la autoridad y de la tradición que lastra la teoría hermenéutica gadameriana tras el debate con Habermas.

Este planteamiento sobre la ficción me llevó a considerar a la capacidad dialógica como muestra de *habitabilidad*. Es por eso que no sólo analicé el diálogo entre dos sino también aquel que se da en el seno mismo de la intimidad y que genera *autocomprensión*. Se trataba de reflejar una situación de participación abierta que amplía su significación a todos los ámbitos de la vida humana incluida la construcción de la propia intimidad. Es así como llego a establecer que el diálogo resulta fundamental para comprender la experiencia de la verdad y por ello consideré importante reparar en una distinción hecha a tal efecto por Gadamer sobre los tipos de conversaciones que muestran cuatro tipos diferentes de experiencia de verdad. Se trate de la negociación, de la conversación pedagógica, la terapéutica o la familiar, las experiencias de verdad alcanzadas dependen del modelo del diálogo que se establece, pues el juego que se juega es diferente en cada una y por tanto va a suponer una predisposición y una participación distinta de los jugadores.

Lo que me parece interesante es que el tratamiento de estos *juegos de lenguaje* que hace Gadamer aquí, facilita un tipo de análisis que complementaría perfectamente los hechos por autores como Wittgenstein o Davidson, así como también ayudan a entender las descripciones de sociólogos contemporáneos como Augè, Maffesoli o Baumann, porque ya

en este punto estamos entrando en el ámbito de las narrativas que configuran a las subjetividades.

Pero, siguiendo el texto de Gadamer señalo cómo la cuestión deriva en un tema que aparece a menudo en sus escritos sobre filosofía práctica, la distinción entre *prohairesis* y la *phronesis*, ambas como resultado de un tipo de acción que se debe tomar a partir de una cierta configuración lingüística de la realidad. Pero sin dejar a un lado el asunto del juego hay que volver a recordar que este modelo lo *usó para superar las ilusiones de la autoconciencia y los prejuicios del idealismo de la autoconciencia*, y llega a la afirmación de que no hay método de comprobación ni manera de evaluar la fecundidad de un diálogo, la experiencia de verdad está relacionada con otro tipo de vivencias: la voluntad de participar con el otro, la paciencia, el tacto, la simpatía, la tolerancia y la confianza en una razón compartida, estas serían las características de la *habitabilidad* de la que hablo.

En este punto de la investigación tenía que dilucidar los tipos de ficcionalismo porque, como lo expresé en la introducción, no era fácil manejar las investigaciones al respecto porque se usaba el mismo término cuando se hablaba de la ficción en un sentido teórico-conceptual o como acto literario. A fin de evitar la confusión, propuse la clarificación entre ficción semántica, entidades ficticias y ficcionalismo y eso me llevó a revisar las distintas clasificaciones sobre ficcionalismo para concluir que, el uso particular que estaba haciendo del término en este trabajo estaba referido a una *hermenéutica ficcional*, ya que las definiciones de ficcionalismo hermenéutico o metaficcionalismo tropezaban ambas con un escollo: el referir la ficción a la verdad o a la realidad. Y es por este afán de puntualizar estas diferencias que comenzó a aparecer como fondo la cuestión de la narrativa y consideré que entrar en los temas de la narratividad y de la narratología, ayudaría a clarificar los conceptos de referencia y fingimiento compartido que aparecen cuando la ficción se enfrenta a un sentido negativo (su referencia a la verdad y a la realidad).

Esto implicaba que tendría que formular una distinción entre ficción productiva y verdad, y es por eso utilicé el concepto de *phronesis* usado por Gadamer para unir a la ficción con la *praxis* de la vida humana. La tradición que ha relacionado a la ficción con la mentira, la fantasía y la falsedad es la que se ha encargado de negarle su calidad heurística y sobre esta si que se puede hacer un juicio basado en su productividad, cabalidad y pertinencia.

En el tercer y último capítulo de este trabajo trato de dar cuenta de una inquietud surgida desde mis primeras lecturas de Vaihinger y también de Nietzsche, que encontré claramente expuesta en Gadamer: la pregunta por la verdad es una tarea que no se resuelve sólo con conocer los *camino*s y *vericuetos que conducen a ella*. El problema de la verdad esté ligado a la vida humana así como el juego, ambas experiencias son fundantes, por eso hay que volver a la estructura lúdica para explicar que en su centro hay un concepto problemático que es la ficción –[*Gebilde*] o constructo que traduce también con la [*fiction*] del inglés– y que corresponde al elemento que provoca comprensión, que ocupa el lugar de la verdad pero que **no es** una verdad.

El problema que surge de este planteamiento sobre la ficción es que podría ser leído como la defensa de un relativismo extremo, pero trato de aclarar este punto a partir de la noción de *narración*, pues la narración trata de dar sentido y coherencia al mundo ya que es producto de la interpretación que hace el hombre para sentirse *habitante de su mundo*; sin ella estaría totalmente alienado. Lo que resulta interesante es que sea como sea, hablar de verdad implica siempre hablar de ficción y viceversa. La condición del *como-si* es relacionarse directamente con la realidad, sin embargo comúnmente se presenta entre dos polaridades (realidad/verdad) que son utilizadas para desvirtuar el carácter de la ficción. Por ejemplo en la filosofía analítica, se ha abordado el problema desde lo referencial para dar cuenta de la realidad, es decir como un asunto epistémico. La ficción en tanto constructo racional tiene que ser aceptada porque no hay otro tipo de constructo que cumpla su función, y, aunque un mundo ficticio no deba confundirse con un mundo posible, ambos complementan la visión de la realidad humana, lo cual deja abierto el debate sobre el tipo de lógica que cada uno emplea y si acaso son complementarias o excluyentes. En la lógica del *como-si* se seleccionan los elementos según la coherencia que se ha establecido a través de ella, aunque sea una lógica diferente ello no concibe la utilización de medios espurios. Es así como la ficción mantiene su poder heurístico y crítico, pero sólo puede ser entendida bajo el criterio de la **comodidad**. Considero que desde esta perspectiva una teoría de la narración que despliegue las consecuencias de los planteamientos de Gadamer, Ricoeur o Blumenberg podría resultar interesante en conexión con las perspectivas analíticas de autores como Currie, Yablo, Jason o Caruth.

### **Sobre Narratividad**

Ya al final me quedaba explicar la relación entre juego y narratividad. La narratividad surge aquí como una consecuencia de lo ficcional. El poder contarse la realidad y contarla al otro, transmitir a través de un diálogo las diversas perspectivas e interpretaciones hace que el narrar actualice su significado como una especie de modo de aparición del sentido. En relación a esto, el narrativismo representa un giro que me resultó interesante para explicar la manera en que la ficción provoca efectos en lo real y así de ese modo recuperar una relación depurada entre ambas instancias. Se trata de usar al narrativismo para descubrir que los discursos se relacionan con lo real mediante formas sutiles y cambiantes que refieren situaciones variables y deben ser flexibles para poder propiciar la comprensión. La *habitabilidad* del mundo sucede porque hay una [*Wirkungsgeschichte Bewusstsein*] que da cuenta de la facticidad. La renuncia a una idea positivista de verdad y el reconocimiento de un mundo compartido en la *referencialidad* moderan la oposición entre ficción, verdad y realidad permitiendo la productividad cognitiva, en palabras de Ricoeur, la reconciliación en palabras de Cruz, la participación en un diálogo común según Gadamer. En este sentido se podría complementar esta lectura con la de historiadores de la escuela francesa de los Annales: Duby, Grimal, Veyne por mencionar algunos.

La configuración de una racionalidad dialógica no restrictiva, el uso de una razón que considere el resto de las instancias productivas de las que es capaz de aprovecharse es posible si la estructura de la comprensión humana refleja una de sus actitudes antropológicas más elementales: el juego. No se trata de renunciar a la verdad, o a relacionarse con la real, pues si la ficción cumple con su papel, propiciará la conexión entre las distintas esferas de la realidad humana.

## BIBLIOGRAFÍA

### FUENTES

**Gadamer**, Hans-Georg, (con las abreviaturas usadas)

- *Verdad y Método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica.*, Salamanca, Sígueme, 1999.[VM,I]
- *El problema de la conciencia histórica*(1963), Madrid, Tecnos, 1993.[PCH]
- *La dialéctica de Hegel. Cinco ensayos hermenéuticos.*(1971), Cátedra. 1980. [HD]
- *La razón en la época de la ciencia.*(1976),Barcelona, Alfa, 1981. [RC]
- *La actualidad de lo bello.* (1977), Barcelona, Paidós, 1990. [AB]
- *Elogio de la teoría.* (1984), Barcelona, Península, 1993. [ET]
- *Verdad y Método II* (1986), Salamanca, Sígueme, 1992. [VM, II]
- *El inicio de la filosofía occidental.* (1988),Barcelona, Paidós. 1995.
- *La herencia de Europa* (1989), Barcelona, Península, 1990. [HE]
- *Poema y diálogo.* (1990), Barcelona, Gedisa, 1993.[PD]
- *El estado oculto de la salud.*(1993), Barcelona, Gedisa, 1996. [ES]
- *Mis años de aprendizaje.* Barcelona, Herder, 1996. [MA]
- *Estética y hermenéutica.* (1964-82), Madrid, Tecnos, 1996. [EH]
- *Mito y razón.* Barcelona, Paidós, 1997. [MR]
- *Arte y verdad de la palabra.* Barcelona, Paidós, 1997. [AP]
- *El giro hermenéutico.* Madrid, Cátedra, 1998. [GH]
- *En conversación con H.G.-Gadamer.* Madrid, Tecnos, 1998.
- *Poema y diálogo, Barcelona.* Gedisa, 1999.[PD]
- *¿Quién soy yo y quién eres tú? Comentario a “Cristal de Aliento” de Paul Celan.* Barcelona, Paidós, 1999.[QQ]
- *La educación es educarse.* Paidós, Barcelona, 2000.[ED]
- *El inicio de la sabiduría.* Paidós, Barcelona, 2001. [IS]
- *Acotaciones hermenéuticas.* Sígueme, Salamanca, 2002. [AH]
- *Los caminos de Heidegger.* (1983), Herder, Barcelona, 2002. [CH]
- *Hermenéutica de la modernidad. Conversaciones con Silvio Vietta.* Trotta, Madrid, 2004. [HM]
- *A Century of philosophy / Hans-Georg Gadamer in conversation with Riccardo Dottori.* New York: Continuum, 2004. [CPH]

- *Langage et vérité*. Paris : Gallimard, 1995. [LV]
- *En conversación con Hans-Georg Gadamer : hermenéutica, estética, filosofía práctica* Madrid : Tecnos,. 1998. [CHG]
- “El drama de Zaratustra”. *Estudios Nietzsche*, 3 (2003) p.116
- “Desbarnizado Por... Sobre El Ultimo Poema De Celan Del Ciclo Cristal De Aliento”: *Quimera*: 1983, (33): 45-46
- <http://www.uma.es/gadamer/General.htm> (página web gestionada por L. de Santiago Guervós, UMA )

Nietzsche, Friedrich, (con las abreviaturas usadas)

- *Así hablo Zaratustra*. Madrid: Alianza, 1981. [AZ]
- *El Crepúsculo de los ídolos*. Madrid: Alianza, 1981. [CRI]
- “La Verdad y la Mentira en Sentido Extramoral” en *Sobre Verdad y Mentira* Madrid: Tecnos, 2004. [VMSE]
- *Sobre la utilidad y el perjuicio de la historia para la vida (II Intempestiva)*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1999. [CI,II]
- *Obras Selectas*. Madrid: EDAF. 1981.
- *De mi vida. Escritos autobiográficos de juventud (1856-1869)* Madrid:Valdemar, 1997.

Vaihinger, Hans, (con la abreviatura usada)

- “La Voluntad de Ilusión en Nietzsche” en *Sobre Verdad y Mentira* Madrid: Tecnos, 2004.
- *The Philosophy of ‘As if’. A System of the Theoretical, Practical and Religious Fictions of Mankind*. London:Routledge & Kegan, 1965. [POAI]

## TEMAS

### ***Sobre el juego***

- Bally, Gustav, *El juego como expresión de libertad*. FCE: México, 1958.
- Caillois, Roger *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1977.
- Carroll, Lewis. *Alicia en el país de las Maravillas*. Madrid: Alianza, 1983.
- Del Castillo, Ramón “Juegos, Diálogo, Historia”. *Volúbilis* (2001) 9 : 77-95.
- Deleuze, Gilles, *Lógica del Sentido*. Barcelona: Barral, 1971.
- Fink, Eugen, *Le Jeu comme symbole*. Paris: Les éditions de minuit, 1966.



- Gonzalez Alcantud, José Antonio. *Tractatus Ludorum*. Barcelona:Antropos, 1993.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens*. Madrid: Alianza de Bolsillo, 1999.
- López Quintás, Alfonso, *Estética de la Creatividad*. Madrid: Cátedra, 1977.
- Marzan Trujillo, Carlos, “Sobre el concepto de juego en Gadamer”. *Laguna Revista de Filosofía* , nº 6 (1999) pp.315-328.
- Schiller, Friedrich. *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona: Antropos, 1990.
- Winicott, D.W., *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa, 1979.
- Yepes, Ricardo, *La región de lo lúdico*. Pamplona: Cuadernos de Anuario Filosófico. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra S.A. s/f
- Zuñiga, J. F., *El diálogo como juego en la hermenéutica de Gadamer*, Granada: Universidad de Granada, 1997.

#### ***Sobre ficción (y ficcionalismo)***

- Aristóteles, *Poética*. Madrid: Alinza, 2004.
- Bentham, Jeremy, *Bentham's Theory of Fictions*. C.K. Ogden (ed). London: Kegan, Paul, Tranch, Trubner & Co. 1932.
- Boss, Gilbert, “Que-est ce la philosophie?”. 1999 <http://www.gboss.ca/philointrod15.htm> (17/02/09)
- Caruth, Cathy, *Empirical Thruth and Critical Fictions, Locke, Wordworth, Kant, Freud*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1991.
- Currie, Gregory, *The Nature of Fiction*. Canada:Cambridge University Press, 1990.
- Dale, Jaquette, “Intentional Semantics and the Logic of Fiction” , *British Journal of Aesthetics*,Vol29, N°2, Spring 1989 pp. 169-176
- Dammann, R.M.J., “Emotion and Fiction”, *British Journal of Aesthetics*,Vol.32, No. 1, (January 1992)
- Davis, Lennard J., *Resistirse a la novela. Novelas para resistir. Ideología y ficción*. Madrid: Debate, 2002.
- De Certeau, Michel, “Historia, Ciencia y Ficción" <http://hucu.dosmildiez.net/seminario/wp-content/uploads/2008/09/historia-ciencia-ficcion.pdf>
- Fine, Arthur, “Ficcionalism” *Midwest Studies in Philosophy*. Volume XVIII. pp 1-18

- Guzmán, Rayda, “La actividad ficcional, entre la contradicción y la identidad” en *Lenguaje, Epistemología y Ciencias Sociales. Rodríguez Verónica. (Compiladora). Caracas: Fondo Editorial Tropykos/Comisión de Estudios de Postgrado. 1994.*
- ID., “Sujeto y ficción. La muerte del sujeto como ficción” en *¿Fin del Sujeto? Lanz, Rigoberto (Compilador). Mérida: Universidad de Los Andes. Consejo de Publicaciones/ Universidad Central de Venezuela Comisión de Postgrado FACES. 1996.*
- ID., “De la Ficción del Tiempo Histórico a la Posmodernidad: Aproximación al Ficcionalismo Hermenéutico”. *Tharsis. N° 3. (1998) .pp. 79-90*
- ID., “La Naturaleza de la Ficción.” *Apuntes Filosóficos. N° 11. (1998) .pags 32 - 49.*
- ID., “Cinco Ordenes en torno a un problema de Ficción, Ilusión y Conocimiento”. *Logoi. N° 2 (1999). pp. 133-154*
- ID., “Friedrich Nietzsche, el neocriticismo y un tal señor “X”: un juego de hermenéutica histórica.” (inédito)
- Hollinger, Robert, “Two kinds of fictionalism” *The Monist, October, 1977 pp-557-567*
- Kermode, Frank, *El Sentido de un Final. Estudios sobre la Teoría de la Ficción. Barcelona:Gedisa, 1983.*
- Leyvraz, Jean-Pierre, “On fiction, appearance and reality” . *Philosophical Forum, Spring, 1974 pp.372-383*
- Mc Cormick, Peter, “Real Fictions”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Winter 1987. pp.259 -270.*
- Meiland, Jack, “Concepts of Relative Truth”, *The Monist (October 1977), pp.569 - 582*
- Rubert De Ventos, Xavier, “El Conocimiento como Ficción” en *Conocimiento , Memoria e Invención, Barcelona:Muchnik editores, 1982.*
- Schaeffer, Jean-Marie, *¿Por qué la ficción? Toledo:Lengua de trapo, 2002 .*
- ID., “De l’imagination à la fiction” *Vox Poetica, 10/12/2002 en <http://www.vox-poetica.org/t/fiction.htm> (22/11/08)*
- Scharper, Eva, “The Kantian Thing-in-itself as a philosophical Fiction”, *Philosophical Quarterly. July 1966. pp. 233 - 243.*
- Segre, Cesare, *Principios de análisis del Texto Literario, Barcelona: Crítica, 1985. En [http://sisbib.unmsm.edu.pe/Bibvirtual/libros/literatura/Lect\\_teoría\\_lit\\_I/Ficción\\_literaria.htm](http://sisbib.unmsm.edu.pe/Bibvirtual/libros/literatura/Lect_teoría_lit_I/Ficción_literaria.htm) (Nov.12 de 2008)*
- Shuford, Haywood, The Logic of ‘as if’ *Philosophy And Phenomenological Research, 27:3 (1967/March) 401-407*

- Stanley, Jason, “Hermeneutic Fictionalism” *Midwest Studies: Figurative Language*, 25 (2001), pags. 36-71
- Yablo, Stephen, “ Go Figure: A Path through Fictionalism”. *Midwest Studies In Philosophy*, 25, 1/2001, : 72-102

### ***Sobre hermenéutica (y narratividad)***

- AAVV, *El Ser que puede ser comprendido es lenguaje*. Madrid: Síntesis, 2003.
- Almarza, Juan M., “In memoriam. Hans-Georg Gadamer”, *Estudios Filosóficos*, 51 (2002): 299-314
- Arce Gimeno, Amparo, “La Prudencia como retórica: El arte de la *Praxis* del lenguaje y de la buena actuación” *Thémata: Revista de Filosofía*, Nº 27, 2001, pags. 143-148
- Aurell, Jaume, “Hayden White y la naturaleza narrativa de la historia”. *Anuario Filosófico* .Vol.39, Nº 87, 2006, pags. 625-648
- Blanchot, Maurice, *La ausencia del libro. Nietzsche y la escritura fragmentaria*; Buenos Aires: Caldén, 1973.
- Beuchot, Mauricio, “El estado de la Cuestión. La Hermenéutica”. *Diálogo Filosófico*: 61 (2005)4-28
- Conill, Jesús *El crepúsculo de la Metafísica*, Barcelona: Anthropos, 1988.
- ID., “Reflexión y Crítica: Analítica hermenéutica de la razón experiencial tras la genealogía nietzscheana”. *Diálogo Filosófico* 61 (2005) 29-44
- Coreth, Emerich, *Cuestiones Fundamentales de Hermenéutica*. Barcelona: Herder, 1972.
- Couzens Hoy, David, *The Critical Circle*. Berkeley: University of California Press, 1982.
- Cruz, Manuel, *Narratividad: La nueva síntesis*. Barcelona: Nexos, 1986.
- ID., “Tiempo de narratividad (el sujeto, entre la memoria y el proyecto)” *Anàlisi* 25, 2000
- De Santiago Guervós, Luis, “La Obra de H-G Gadamer (Informe bibliográfico)”. *Contrastes. Revista interdisciplinar de Filosofía*, 2 (1997): 383-424
- ID, “Las ilusiones del Conocimiento: Perspectivismo e interpretación”. *Thémata* 27 (2001) 123-139
- ID., “Hans-Georg Gadamer, in memoriam. La conciencia de un siglo: herencia y futuro” *Contrastes. Revista Interdisciplinar de Filosofía* 7 (2002): 5-14 Deniau,

- Guy, *Cognitio imaginativa: la phénoménologie herméneutique de Gadamer* Bruxelles: Ousia, 2002.
- ID, “La question du « sujet » dans l’herméneutique gadamérienne.” *Methodos*, 5 (2005), La subjectivité. <http://methodos.revues.org/document332.html>
- Derrida, Jacques, *Béliers Le dialogue ininterrompu: entre deux infinis, le poème*. Paris: Galilée.2003.
- Dilthey, Wilhem, *Crítica de la Razón Histórica*. Barcelona:Península, 1986.
- Domingo Moratalla, Agustín, *El Arte de poder no tener razón*. Salamanca: Publicaciones Universidad Pontificia de Salamanca, 1991.
- ID., “Ontología Hermenéutica y Reflexión Filológica: el acceso a la Filosofía de H. G. Gadamer” *Pensamiento. Revista de Investigación e Información Filosófica*, 47/186 (1991): 195-217
- Esteban, Joaquín, “Filosofía Contemporánea. Perspectiva hermenéutica y crítica.” *Estudios Filosóficos* 51 (2002): 489-504
- ID., “Nota sobre la recepción de Hans-Georg Gadamer en España” *Estudios Filosóficos* 2002, 51 (147): 315-327
- Flamarique, Lourdes, “Reflexiones sobre la naturaleza filosófica de la hermenéutica” *Thémata*, 28, (2002): 215-233
- Garcia Amilburu, María, “La Comprensión del otro. ¿Empatía o traducción?” *Thémata* Vol. 25. (2000) p.210
- Gómez Ramos, Antonio, (comp.) *Diálogo y deconstrucción. Los límites del encuentro entre Gadamer y Derrida*. Madrid: Cuaderno Gris nº3. Ediciones de la UAM, 1998.
- ID., “Cuando la conversación tropieza. Los límites del diálogo entre Gadamer y Derrida”. *La Balsa de Medusa*, nº 43, (1997). pp 39-47
- Gonzalez Valerio, Maria Antonia, *El arte develado*. México: Herder, 2005.
- Grondin, Jean, *Introducción a Gadamer*. Barcelona: Herder. 2003.
- ID., *Hans-Geog Gadamer: una biografía*, Herder, Barcelona, 2000.
- ID., *Introducción a Gadamer*, Herder, Barcelona, 2003, pp. 24
- ID., “La Esperanza de Gadamer”. *Diálogo Filosófico*: 61 (2005) 45-52
- Groot, Ger “Las Promesas del Arte: Una entrevista con Hans-Georg Gadamer”. *La Balsa de Medusa*, 29 (1994) 81-90
- Habermas, Jürgen, *Conocimiento e interés*. Madrid:Taurus, 1982
- ID., *Lógica de las Ciencias Sociales*. Madrid: Técnos, 2001

- Hahn, Lewis, (ed) *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*, E. Chicago and La Salle: Open Court, 1997.
- Heidegger, Martín, *La Pregunta por la Cosa*. Buenos Aires: Alfa Argentina, 1975.
- Hernández Pedrero, Victor, “Ad Usum Vitae: Actualidad ética de la prudencia”. *Laguna. Revista de Filosofía*: 7 (2000): 135-152
- Hirsch, Erick, *The Aims of Interpretations* Chicago: University of Chicago Press, 1976.
- Hollinger, Robert, (ed.) *Hermeneutics and Praxis*. Notre Dame-Indiana: University of Indiana Press, 1985.
- *ID.*, *Validity in Interpretation*. New Haven: Yale University Press, 1967
- Jervolino, Domenico, “Hermeneutics in Contemporary Philosophy”. En *Cogito and Hermeneutics. The Question of the Subject in Ricoeur*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1990.
- Kiernan, Ryan, *New Historicism and Cultural Materialism. A Reader*. Great Britain: Arnold., 1996.
- Kisiel, Theodore. “The Happening of tradition: The hermeneutics of Gadamer and Heidegger”, en R. HOLLINGER *Hermeneutics and Praxis*. Notre Dame-Indiana: University of Indiana Press. 1985
- López Saenz, M<sup>a</sup> Carmen, “Filosofía Hermenéutica y Deconstrucción” en *Revista de Filosofía*. Vol.X n°18 –1997 p.57-82
- Madison, Gary, *The Hermeneutics of Postmodernity*. Blomington: Indiana University Press, 1988.
- *ID.*, Madison, Gary, “Coping With Nietzsche's Legacy: Rorty, Derrida, Gadamer.” *Philosophy Today* (Winter 1991), pp. 3-19
- Marzán Trujillo, Carlos, “Finitud e historicidad: notas acerca de la noción de experiencia en Gadamer.” *Laguna. Revista de Filosofía*: 7 (2000): 81-95,
- Mateos, Ana, “Sobre lo inexplicable de las emociones: apuntes sobre el desarrollo hermenéutico de la fenomenología. *Thémata* 25: (2000): 279-284
- Mueller-Vollmer, Kurt, *The Hermeneutics Reader*. New York: Continuum, 1992.
- Muñoz García, Juan José, “Hermenéutica , juego y Realismo”. *Thémata*, 27 (2001): 261-268
- Navarro González, Agustín, “¿Es la filosofía de Dilthey hermenéutica?” *Thémata*. Vol.27(2001). pp.271
- Palmer, Richard, *Hermeneutics*. Evanston: Northwestern University Press, 1969.

- Pegueroles, Joan, “La Hermenéutica de Gadamer y la Desconstrucción de Derrida” *Pensamiento. Revista de Investigación e Información Filosófica* 55/213, (1999): 483-490
- 
- Peñalver, Mariano, “Gadamer-Derrida: de la recolección a la diseminación de la verdad.” *ER Revista de Filosofía*. N°3. Año II pp.7-20
- Perez-Estevez, Antonio, “El Diálogo como lectura en Gadamer”. *Diálogo Filosófico* . Vol. 52 (2002) p.123
- Ricoeur, Paul, *Historia y Narratividad*. Barcelona:Paidós, 1999.
- Roberts, David, *Nothing but History. Reconstruction and Extremity after Metaphysics*. London:University of California Press,1995.
- ID., *La Transformación de la Hermenéutica. Una Interpretación temprana de la obra de Heidegger*. Madrid: Tecnos, 1977.
- Schweiker, William, *Mimetic Reflections. A study in Hermeneutics, Theology and Ethics*. New York: Fordham University Press, 1990.
- Vattimo, Gianni, *El Fin de la Modernidad. Nihilismo y Hermenéutica en la Cultura Posmoderna*. Barcelona:Gedisa, 1990.
- ID. (comp.) *La secularización de la filosofía*, Barcelona:Gedisa, 1994
- Veyne, Paul, *Cómo se escribe la historia. Ensayo de Epistemología*. Madrid:Fragua, 1972.
- Weinsheimer, Joel, *Gadamer's hermeneutics: a reading of Truth and Method* New Haven : Yale University Press, 1985.
- White, Hayden, *Tropics of discourse. Essays in cultural criticism*. Baltimore-London:Johns Hopkins University Press, 1978.

#### DICCIONARIOS , HISTORIAS DE LA FILOSOFÍA y OBRAS TEMÁTICAS

- AAVV., (DRAE).*Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*.Vigésima segunda edición. Madrid: Espasa-Calpe. Tomo II.
- Abbagnano, Nicola, *Historia de la Filosofía*. Barcelona: Hora, 1982.
- Bambach, Charles, *Heidegger, Dilthey and the Crisis of Historicism*. Ithaca-London: Cornell University ress. 1995.
- Beneke, Eduard, *Kant und Die philosophische Aufgabe unserer Zeit*. Berlin. Posen, Bromberg, 1832.

- Best, Steven y Kellner, Douglas, *Postmodern Theory*. New York: Guilford Press, 1991.
- Beyme, Klaus von, *Teoría Política del siglo XX*. Madrid: Alianza, 1994
- Blánquez F, Agustín, *Diccionario Latino-Español*. Barcelona. Ramon Sopena, 1960.
- Büchner, Ludwig, “Aus und über Schopenhauer” en *Natur und Wissenschaft*. Vol I, (1859)
- Chantraine, Pierre, *Dictionnaire étymologique de la Langue Grecque. Histoire des Mots*. Paris. Klincksieck. 1980.
- Cohen, Hermann, *Kants Theorie der Erfahrung*. Berlin: Dümmler, 1871.
- Cruz, Manuel, *Filosofía Contemporánea*. Madrid: Taurus. 2002
- Ferrari, Massimo, *Il Giovane Cassirer e la Escuela di Marburg*. Milano: Franco Angelli Libri, 1988.
- Fondisi, Risieri, *¿Qué son los valores?*. México: Fondo de Cultura Económica. 1981.
- Freuler, Leo, *La crise de la Philosophie au XIXe Siècle*. Paris: Temps Modernes. Librairie Philosophique J.VRIN 1997.
- Helmholtz, Hermann Von, *Über das sehen des Menschen*. Leipzig: Voss. 1855.
- Lange, Karl, *Geschichte des Materialismus und Kritik seiner Bedeutung für die Gegenwart*. Frankfurt: Suhrkamp, 1974.
- Levin, David Michael, *Modernity and the Hegemony of vision*. Berkeley: University of California Press, 1993.
- Lyotard, Jean-François, *La Posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona: Gedisa, 1991
- Novitz, David, *Knowledge, Fiction and Imagination*. Philadelphia: Temple University Press, 1987.
- Nussbaum, Martha, *Love's Knowledge: Essays on Philosophy and Literature*. New York: Oxford University Press, 1990.
- Rintelen, Joachim Von., *Contemporary German Philosophy and its Background*. Bonn: Bouvier, 1973.
- Rosen, Stanley, *Hermeneutics as Politics*, New Haven and London: Yale University Press, 2003
- Souriau, Etienne, *Diccionario Akal de Estética*. Madrid. Akal, 1998
- Überweg, Friedrich, “Über Idealismus, Realismus und Idealrealismus”. *Zeitschrift für Philosophie und philosophische Kritik*, XXXIV, 1859

- Zeller, Eduard, “Über Glauben und Wissen”, Deutsches Museum, Zetschrift für Literatur, Kunts und öffftliches Leben, 1855.

### COMPLEMENTARIA

- Borges, Jorge Luis, *Obras Completas*. Buenos Aires: Emecé, 1974.
- Deleuze, Gilles, *¿Qué es la Filosofía?*. Barcelona:Anagrama, 1993.
- *ID.*, *Diferencia y Repetición*.Madrid: Júcar, 1988.
- Camus, Albert, *El Mito de Sísifo* Madrid:Alianza, 2001.
- Foucault, Michel , *Las Palabras y las Cosas*. Buenos Aires:SigloXXI, 1968.
- *ID.*, “Marx, Nietzsche, Freud” en *Nietzsche 125 años*, (Ramón Pérez Mantilla comp.) Bogotá: Temis, 1977.
- Freud, Sigmund, *Obras Completas*. Barcelona: RBA, 2006.
- Goodman, Nelson, *Maneras de hacer mundos*. Madrid:Visor, 1990.
- Levin, David Michael, *Modernity and the Hegemony of vision*. Berkeley: University of California Press, 1993.
- Platón, *Obras Completas*, Madrid: Aguilar, 1974.
- Rorty, Richard, *Consecuencias del Pragmatismo*. Madrid: Técnos.1996.
- *ID.*, *La filosofía como espejo de la Naturaleza*. Madrid : Cátedra, 1989.
- Shakespeare, w., *Hamlet*: Tragedia. Acto Primero. Escena IV. Edición digital de J.A. Ríos, 2008 <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/78030621093492795465679/index.htm>
- Wittgenstein, L. *Las Investigaciones Filosóficas*. Barcelona: Instituto de Investigaciones Filosóficas. UNAM. Crítica, 1988.