

# H.-G. GADAMER Y EL *IKONISCHE WENDUNG*. DEL DECIR Y DEL VER\*

Karina P. Trilles Calvo  
[KarinaPilar.Trilles@uclm.es](mailto:KarinaPilar.Trilles@uclm.es)

## RESUMEN

En esta época visual, la filosofía ha de definir los conceptos de «imagen» y «palabra», sus límites y sus relaciones para no ser ciencia trasnochada. En este estudio pretendemos analizar el tratamiento de la imagen en Gadamer. Para ello nos ocuparemos de la obra de arte como «juego» (*das Spiel*) porque, a nuestro juicio, resulta fundamental para el posterior *ikonische Wendung* de Boehm. Finalmente, esbozamos algunos rasgos de este viraje que pretende establecer un logos imagológico.

PALABRAS CLAVE: Gadamer, imagen, palabra, arte, juego, Boehm.

## ABSTRACT

«H.-G. Gadamer and the iconic turn. About Say and See». In our visual epoch, Philosophy has to define the concepts of “image” and “word”, its limits and its relations. In this paper we seek to analyze Gadamer’s treatment of the picture. In short, we will study the Work of Art like a “Game” (*das Spiel*) because, for us, it is very important for later Boehm’s Iconic Turn. Finally, we sketch some features of this Turn, which it tries to provide logos to the image.

KEYWORDS: Gadamer, image, word, art, game, Boehm.

El placer que brinda el mundo de las imágenes [...] se nutre de un sombrío desafío lanzado al saber.

(W. Benjamin)

## 1. INTRODUCCIÓN: PALABRA E IMAGEN, DISTANCIAS Y CERCANÍAS

Siglos han desgastado a la humanidad desde aquellas hermosas pinturas de unos cazadores frente a una manada de ciervos de la Cueva de los Caballos (Albacacer, Castellón) o de esos afamados y no menos sublimes bisontes de Altamira (Santillana del Mar, Cantabria), pero el tiempo no parece alterar a unos seres humanos que nos sentimos atados a una imagen que nos encandila, en su doble



sentido de atraparnos en su luz y de cegarnos con su deslumbramiento. Ya hoy, sin ninguna duda, habitamos en una sociedad visual —sobra incluso el calificativo «audio»— que se nutre al par que alimenta una proliferación de imágenes que roza el hastío (de ahí las campañas publicitarias agresivas y provocativas<sup>1</sup>), que favorece su incursión en ámbitos hasta hace poco imaginables o que predica la sustitución de determinadas destrezas humanas por procedimientos que apelan a la pura visión. Moramos en un mundo que ha tornado lo visible en saber indubitable y que encuentra en la velocidad (e inestabilidad) de la imagen la adecuada respuesta a la rapidez del mercantilismo, el cual se apoya en una superproducción —que, paradójicamente, es su ruina— y en un humano expósito que ha prolongado sus deseos hasta el límite de su tarjeta de crédito (y más allá). En este panorama en el que lo visual prima y se acerca peligrosamente a los lindes de una sustitución de la realidad vivida con el 3-D, la palabra ha perdido densidad, casi parece huera, quizás porque le es inherente la dificultad del diccionario y la lentitud de la grata lectura/vocalización que frena el conocimiento raudo y la vida de un ser humano que se dirige con prisas hacia un futuro como si quisiese huir de un pasado oneroso y carcelario. Las letras que se caen en los estridentes WhatsApps, en los correos electrónicos, etc., son sustituidas por imágenes en pantallas que se multiplican y que ya caben en el bolsillo. Este paisaje de supuesto aplastamiento de lo legible por lo visible exige que la filosofía se enfrente (otra vez) a la ardua tarea de definir con claridad los límites de ambas esferas (si existen), cómo sería su relación ideal (subordinada o no) y, por encima de todo, qué es ser-imagen y qué es ser-palabra. Mientras dichas cuestiones no queden aclaradas, seremos ciegos que se creen el ojo de Dios.

Los interrogantes arriba expuestos han sido afrontados a lo largo de la vasta historia de nuestra disciplina desde perspectivas bien diversas. Asumido es que la teoría sobre la imagen que se ha asentado en Occidente nació en el *Sofista* de Platón, el cual establece en aquella la diferencia entre «icono» (εἰκών) y «fantasma» (φάντασμα). Dicha distinción se ha hecho equivaler —de un modo incorrecto y/o parcial según Carlos Másmela<sup>2</sup>— a la de copia y simulacro que, a su vez, remite a la

---

\* Este artículo se enmarca dentro de los Proyectos de Investigación «Hacia una historia conceptual comprensiva: giros filosóficos y culturales» (FFI2011-24473) y «Fenomenología del cuerpo y análisis del dolor» (FFI2013-43240-P), subvencionados ambos por el Ministerio de Ciencia e Innovación. La autora agradece a los profesores doctores Faustino Oncina Coves y Giuseppe Duso sus comentarios a este estudio.

<sup>1</sup> Véanse, por ejemplo, las distintas campañas publicitarias de Oliviero Toscani para Benetton recogidas en <http://www.marketingdirecto.com/actualidad/publicidad/40-anuncios-de-benetton-que-han-marcado-un-antes-y-un-despues-en-la-publicidad/>. Consultada el 11 de febrero de 2015.

<sup>2</sup> Cf. C. MÁSMELA, *Dialéctica de la imagen. Una interpretación del Sofista de Platón*, Anthropos, Barcelona, 2006. En las páginas 39-45 hace un repaso de las traducciones de los conceptos fundamentales relacionados con la imagen, traducciones que obviamente determinan la interpretación de los correspondiente comentaristas (Scheleiermacher, Apel, Heidegger, Cornford, Rosen y Deleuze). Frente a éstos, Másmela pretende releer el *Sofista* para intentar «mostrar, por un lado, que en este diálogo Platón no hace depender la imagen de la representación, sino ésta de aquella y, por el otro, que su concepción de la imagen entraña una subversión, según la cual el icono no se confunde





imagen «verdadera» y a la imagen «engañososa», respectivamente. En el transcurso de su discurso acerca del sofista, Platón distingue dos tipos de técnicas imitativas, una de las cuales hace referencia a la producción de «una imitación que consta incluso de los colores que le corresponden»<sup>3</sup> (235e1-2), de un εἰκῶν que «se parece al modelo» (236a8). La otra remite a la que da origen a obras que «sólo aparenta[n] parecerse, sin parecerse realmente» (236b7-8), de ahí que sean una «apariencia» o φάντασμα (236b9). Tenemos, pues, un icono que *se parece* y una *apariencia de parecerse*, expresiones que únicamente tienen sentido si se introduce un modelo, así como la semejanza y la disimilitud con el mismo. Platón interpreta estas últimas relaciones en términos epistemológicos y ontológicos, pues afirma que «semejarse y parecer, sin llegar a ser, y expresar [según traducción de Moravcsik] algo, aunque no la verdad, son conceptos (...) que están siempre llenos de dificultades (...). Pues afirmar que realmente se pueden decir y pensar falsedades (...) se atreve a sostener que *existe lo que no es*, pues, de otro modo, lo falso no podría llegar a ser» (236d9-237a5. Las cursivas son nuestras). En definitiva y para no detenernos en demasía en Platón (que no es el objeto de este estudio), la apariencia se asocia al no-ser-lo-que-es (el modelo), a la falsedad, al engaño, al simulacro y, en contraposición, el icono queda ligado a la copia fiel o adecuada de lo que es representado. Nos topamos, pues, con la tríada sobre la que se ha asentado la concepción occidental de la imagen, terna compuesta por un original objetivo o *lo que es representado*, por una copia o *representación que se asemeja a lo que ha de ser representado* —pero sin igualarlo, ya que en tal caso cabría la sustitución efectiva— y por un simulacro o *representación que no se adecua a lo que ha de ser representado*, cayendo así en la ficción. He aquí el juego clásico de la imagen o, si se prefiere, de la representación que se esconde cual duende travieso en las consideraciones modernas y actuales acerca del tema que nos ocupa. Pero en éstas también se deja sentir de modo sibilino la propuesta de Aristóteles según la cual la imagen vista es percibida cual forma pura al ser desprovista de toda materialidad gracias al poder de la mirada. Así pues, nos topamos con un primer atisbo de dualismo que se expresa en la distinción entre *lo visto* y la *imagen mental* formada a golpe de eliminar lo singular. Parece que el janismo persigue a la filosofía desde su infancia y quién sabe si no la acompañará en su fin con el último ser humano.

---

sin más con la copia, ni se define, en realidad, como una imagen verdadera, y el fantasma, por el hecho de no contener una semejanza del ente real, no se identifica como la falsedad y el engaño, pero tampoco con el simulacro. Esta subversión de la imagen en Platón conduce a rebasar la rigidez de su distinción y a sustituirla por la reciprocidad de ambas formas, de acuerdo con la cual el icono es la representación figurativa del fantasma, y éste el portador del poder-ser del εἶδωλον y, como tal, la condición de posibilidad del carácter representativo de la imagen» (p. 45). Sin embargo, pese a que esta interpretación resulta sumamente sugerente, no es la que vamos a tener en cuenta, ya que *no es la que ha forjado la idea de imagen* en el mundo occidental.

<sup>3</sup> Citamos según la siguiente edición: Platón, *Diálogos V. Parménides, Teeteto, Sofista, Político*, Gredos, Madrid, 1988. [Traducción del *Sofista* realizada por N.L. Cordero y revisada por F. García Romero]. La notación de esta edición crítica será insertada en el texto entre paréntesis.

De la mano de Platón, la imagen se torna *dependiente* de un original objetivo, de *un otro del mundo sensible*; con Aristóteles damos con la distinción icónica externo-interno, pero en ningún caso encontramos una referencia al sujeto, entre otras razones porque esta noción no tiene cabida en el pensamiento heleno. Sin embargo, la modernidad y la contemporaneidad entienden la *imago* desde una subjetividad que, ora la construye, ora la recibe pasivamente. Este giro subjetivista acaece en la obra de Descartes, cisura indiscutible en la historia de la filosofía. Pero en sus escritos nos topamos con una dicotomía que no suele ser tomada en cuenta y que, empero, se refleja perfectamente en la consideración actual de la imagen. Dicha dualidad procede del hecho de la doble consideración de la visión que, bien es explicada desde la óptica kepleriana, bien como pensamiento-de-ver. En el primer caso, damos con una imagen retiniana formada por el ojo al recibir los múltiples (en cuanto diversos y en tanto que multidireccionales) rayos luminosos a través del orificio de la pupila, *imagen* que es transmitida mediante los dos nervios ópticos a la glándula pineal, ese extraño artilugio conceptual que pretende aunar los separados cuerpo-conciencia. Si en otros temas aquélla no deja de ser anecdótica, en el que nos ocupa resulta fundamental debido a que ver es pensamiento-de-ver, tocar es pensamiento-de-tocar, etc., como consecuencia de la caída de la corporeidad bajo la duda metódica y el nacimiento de un *cogito* consistente ontognoseológicamente. Este ir de la imagen física de un objeto externo a su pensamiento necesita de la pasarela de la glándula pineal, garante pues de que el espíritu pueda sentir la cosa que ha entrado por la pupila, sentimiento que ya pertenece al ámbito de la representación. Obsérvese que nos encontramos con una *imago* cuyo punto de partida es un objeto perteneciente al mundo extenso (nunca certero) y con una imagen interna, representación o idea que *puede* nacer de aquélla gracias al transporte nervioso y al instrumento pineal. De esta sutil relación pudiera pensarse que esta imagen interna es copia de la externa, la cual, a su vez, es aprehensión certera de la cosa material, lo que, sin duda, choca con la lectura habitual y «correcta» de la obra cartesiana. En ningún momento, Descartes mantiene que la representación consciente es reproducción de la externa, ya que, propiamente hablando, la primera es una creación o formación, paso imprescindible para no incurrir en un empirismo radical y, en última instancia, insostenible. La idea no tiene por qué ser semejante ni disímil del objeto porque es un constructo racional elaborado según determinadas reglas entre las que encontramos las geométricas. Si la imagen interna no es copia veraz o falsa del universo exterior, pudiera pensarse que, al menos, lo es aquélla que acaece gracias al papel del ojo, pero resulta que tampoco en este caso cabe esperar la perfección ni la verdad. El motivo es doble: por una parte, la imagen retiniana está invertida y, por otro lado, es defectuosa (al modo de la pintura perspectiva<sup>4</sup>), ya que los objetos aparecen más grandes o más pequeños dependiendo de la distancia, de



---

<sup>4</sup> Cf. R. DESCARTES, *La Dioptrique*, en R. DESCARTES, *Œuvres de Descartes*, Vrin, París, 1996. [Edición de Charles Adam & Paul Tannery]. Volumen VI: *Discours de la Méthode & Essais*, pp. 123-124, líneas 30-4.

la posición, etc., servidumbre contraria a la objetividad que ha de acompañar a un conocimiento certero, universal e *invariable*. Se mire por donde se mire, la *imagen* carece de valencia ontognoseológica quedando ésta para la representación consciente solipsista desligada de un mundo desabrido. El giro subjetivista se ha producido y nos ha dejado aún más huérfanos de conocimiento imaginativo. Otros virajes serán necesarios para que éste sea meritorio compañero del ser humano, en concreto los vuelcos corporal de Merleau-Ponty (no reconocido como tal) y hermenéutico de Gadamer, que incluye el icónico de Boehm. En esta ocasión nos detendremos en el volteo gadameriano y su influjo en el boehmiano, dejando para otro momento el señalar la necesidad del merleau-pontyano.

## 2. HANS-GEORGE GADAMER: DE CAMINO A LA IMAGEN COMO ESPACIO DE CONOCIMIENTO. JUGAR A VER

Como indicamos en la introducción, nuestro mundo es un universo plagado de imágenes variopintas con funciones bien diversas (señalización, simplificación, ridiculización, etc.), raudal tan apabullante que no nos apercibimos de ellas como si fuesen un siempre-ahí (que les resta su importancia) ni somos capaces de ser conscientes de esa fuerza suya que nos provoca reacciones en ocasiones no controlables. Pero mucho ha llovido hasta llegar a esta actualidad visual en la que la imagen es considerada como digna de *hablar en su propia lengua* y como una curiosa *presencia en la ausencia de las ausencias* (un decir en su ocultarse). No cabe olvidar que Occidente es el espacio en el que arraigó el catolicismo-cristianismo conformándose una cultura con base mosaica expuesta en el Éxodo. En éste se establece la *prohibición expresa* de representar a Dios (Ex 20, 4), interdicción contra los becerros de oro que debe ir acompañada de un castigo ejemplar (Ex 32, 10). Esta contravención explícita lleva aparejado el elogio de la escritura representada por las «tablas de piedra escritas por el dedo de Dios» (Ex 31, 18). El transcurso de los siglos sirvió para acrecentar el papel de la letra, que con Gutenberg adquirió el carácter de impresa y se logró la difusión y la fijación de un texto, gesto central para el Humanismo y otras corrientes, ya que, como afirma F.R. de la Flor, «el trato con los textos conduce a una necesaria comprensión del sentido con independencia de las situaciones de la vida»<sup>5</sup>. La escritura se tornó, pues, en garante de la objetividad y de la verdad al permitir la sustracción del flujo caprichoso del tiempo, del ser humano y de un dibujo. Si creemos que esto está del todo superado, baste recordar el uso que hacemos hoy de la expresión «pónmelo por escrito» (como caución de cumplir lo dicho), así como nuestra resistencia a abandonar el libro hasta el extremo de que las tecnologías virtuales han tenido que acoplarse a esta tozudez con los *eBooks* y el acertadamente denominado «Project Gutenberg». Esta tenacidad en dejar de lado la escritura y re-

---

<sup>5</sup> F.R. DE LA FLOR: *Giro visual. Primacia de la imagen y declive de la lecto-escritura en la cultura postmoderna*, Ed. Delirio, Salamanca, 2009, p. 30.



conocer *abiertamente* el valor de la imagen también la manifestamos en la creencia (postestructuralista) de que aquélla sólo es propia de culturas superiores, maduras, y que el simple hecho de dar cabida a otras formas de conocimiento es una caída en el primitivismo cercano a la animalidad. En definitiva, nos debatimos entre el libro —incluso, se ha abierto el debate entre el tradicional y el *eBook*— y la imagen, entre la letra y la figura, vaivén que se manifiesta perfectamente en el escatológico anuncio de los aseos. Habitamos en un equilibrio inestable a resultas del cual no podemos prescindir de ninguno de los platillos de esta peculiar balanza. Mas esto no ha de ser interpretado peyorativamente, ya que en este movimiento de convivencia (conveniencia) el saber ha encontrado nuevas cuna y morada.

Lo que puede haber parecido el recorrido rápido de la relación entre la imagen y la palabra es, en realidad, el esbozo de los dos modos de relación dados hasta la actualidad: el de la sumisión de la primera a la segunda y el de su coexistencia pendular, posición ésta relativamente reciente que fue fruto —obviamente otros factores influyeron— de un vuelco radical en la historia de la filosofía que se plasma en *Verdad y método*, de Gadamer. Esta obra, dovela clave de la hermenéutica moderna, continuó la revulsión propiciada por *Ser y tiempo* (1926) en la filosofía occidental que se nutría del racionalismo duro, del idealismo alemán, rompiéndose así el *magister dixit* de Descartes, Hegel y compañía. Gadamer recogió el órdago heideggeriano del *Dasein* (de raíces husserlianas) o ente al que «*le va en su ser este mismo ser*»<sup>6</sup>, que requiere de nuevas «categorías» para ser aprehendido, pues las disponibles hasta el momento sólo eran válidas para un sujeto concluso, contemplador de lo externo a él, atemporal, etc. El *Dasein* aniquila al *cogito* de la «filosofía de la conciencia» y todo lo que conllevaba. El puntal de ésta era la separación ontognoseológica entre sujeto y objeto que llevaba aparejada la primacía indiscutible del primero y el carácter prescindible del segundo. Entre ambos se daba una «relación» unidireccional de conocimiento contemplativo que suponía la distancia señalada, así como la sustracción del sujeto a la historia, al tiempo que era considerado un elemento distorsionador a eliminar para tocar la Verdad con mayúsculas. De esta manera, se ganó una roca firme sobre la que levantar una fortaleza filosófica certera e inexpugnable, pero se perdió un mundo y se falseó la experiencia humana, que es siempre un aquí-ahora y perennemente está enraizada en un pasado y divisa un futuro. El *Dasein* acaba con estas incongruencias sin temor a hacer poroso el discurso filosófico, como se plasma en la obra de Gadamer y, en general, en la de todos aquéllos que, directa o indirectamente, se nutrieron de Heidegger (a la postre, de la fenomenología). Para éstos, el yerro es el edificio que supuestamente conservaba la Verdad con mayúsculas. El fortín se torna en mausoleo expoliado.

Sin embargo, el asunto no es tan simple, ya que el ser humano no *puede* renunciar a la verdad, garante de los actos más nimios de su vida, de la multiplicidad de conocimientos que adquiere, del mundo que habita, etc. Por eso mismo la

---

<sup>6</sup> M. HEIDEGGER, *Ser y tiempo*, Madrid, Trotta, 2003, p. 35, § 4, /12/. [Traducción, prólogo y notas de Jorge Eduardo Rivera C.].





hermenéutica gadameriana no pretende arrinconarla, sino quitarle la letra capital y el singular, tarea que comienza en la primera parte de *Verdad y método*, titulada significativamente «Elucidación de la cuestión de la verdad desde la experiencia del arte» («Freilegung der Wahrheitsfrage an der Erfahrung der Kunst»). Este simple punto anuncia notables cambios en el camino filosófico, pues, por un lado, va a retomar el interrogante acerca de la verdad en minúsculas y, por otra parte, osa abordar dicha pregunta desde una consideración de la obra de arte en tanto que experiencia y no desde el conocimiento deglutivo<sup>7</sup>. En la obra de arte hay una verdad que nos es comunicada<sup>8</sup> con un lenguaje que deja atrás las antinomias estancas y todas las herramientas herrumbrosas tradicionales. Dicha dación es factible porque Gadamer convierte (en un gesto muy heideggeriano) la comprensión en el «modo de ser propio del propio estar-ahí»<sup>9</sup> y gracias a esta modalidad del *Dasein* «no sólo se comprenden textos, sino que se adquieren perspectivas y se conocen *verdades* [Wahrheiten erkannt]»<sup>10</sup>. Pero, además, la comprensión se *realiza, se hace en su hacerse* en la lingüística<sup>11</sup>, en el lenguaje que ya no es la cápsula distorsionante de una idea interna o sentido que el sujeto pensante debía buscar en un monólogo representacional. En definitiva, hay verdad en la obra de arte porque Gadamer propone un *Dasein que es comprensión y, en cuanto tal, lenguaje dialógico* (añadimos), un ente al que le va su ser en su ser comprensivo que se despliega lingüísticamente y que, en su dilatación, *es*. La consideración de la obra de arte tiene raíces ópticas y, por lo tanto, aquello que se diga de ella afectará al *Dasein* y a la existencia. El arte y el estar-ahí están comprometidos y hay que atender a su mutua exhibición, mostración o *presentación* —los vocablos que usamos no son casuales—, que tiene su lugar privilegiado en la palabra y en la imagen. De su tarea común se ocupa Gadamer en un bello escrito de 1991 titulado ilustrativamente «Palabra e imagen. (‘Tan verdadero-tan siendo’)», texto que tomaremos como hilo conductor y que complementaremos en puntos concretos con *Verdad y método*.

---

<sup>7</sup> Siempre nos ha gustado la descripción sartreana del conocer propio del racionalismo expuesta en «Une idée fondamentale de la phénoménologie de Husserl: l'intentionnalité», recogido en J.-P. SARTRE, *Situations 1*, Gallimard, París, 1947, p. 29: «Él la comía con los ojos». Esta frase y otros muchos signos indican [...] la ilusión común al realismo y al idealismo según la cual conocer es comer. La filosofía francesa, tras cien años de academismo, está todavía en eso. [...] todos hemos creído que el Espíritu-Araña atraía a las cosas a su tela, las cubría con una baba blanca y lentamente las deglutía, las reducía a su propia sustancia. ¿Qué es una mesa, una roca, una casa? Cierta conjunto de “contenidos de conciencia”, un orden de esos contenidos. ¡Oh filosofía alimentaria!». La traducción es nuestra.

<sup>8</sup> Cf. H.-G. GADAMER, *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, Ediciones Sígueme, Salamanca, 1991, p. 25. [Traducción de Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito].

<sup>9</sup> GADAMER, *ibídem*, p. 12.

<sup>10</sup> GADAMER, *ibídem*, p. 23. Las cursivas son nuestras. Las alusiones a la edición original alemana son de H.-G. GADAMER, *Gesammelte Werke*. Band 1: *Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, J.C.B. Mohr (Paul Siebeck), Tübingen, 1986, p. xxviii. Cuando hagamos referencia a la edición alemana indicaremos las páginas entre barras.

<sup>11</sup> Cf. GADAMER, *ibídem*, p. 17.

¿Qué tienen en común palabra (poesía) e imagen? Gadamer responde claramente: son «obras del «arte»<sup>12</sup>. Fíjense en que no utiliza la preposición «de», que especifica que el sustantivo «obra» está contenido en la categoría de «arte», sino que usa «del», lo que implica que palabra e imagen son manifestaciones de un proceso que les supera y que recibe el rótulo de «arte». Pues bien, ¿qué implica ser una obra *del arte*, el hijo de la madre artística? He aquí la aclaración gadameriana:

¿En qué consiste esta genuina solidaridad de imagen y poesía? Vamos a llamar, en cualquier caso, obras del «arte» a ambos tipos de creación, dando a entender con ello que lo que distingue a ambas es su inmediata actualidad (*Gegenwärtigkeit*) y su superioridad sobre el tiempo (*Zeitüberlegenheit*)<sup>13</sup>.

Nos topamos con que lo propio de ambas es poseer un «presente absoluto»<sup>14</sup>, expresión a simple vista paradójica que, sin embargo, nos ata a la temporalidad de un modo impecable. En primer lugar, Gadamer advierte que el calificativo de «absoluto» —que, dada nuestra (de)formación filosófica, asimilamos inmediatamente a Hegel— sólo significa lo que está *desligado*, por lo cual, la imagen y la palabra sean presente absoluto únicamente indica que pueden ser consideradas sin tener en cuenta los condicionamientos histórico-sociales. Ahora bien, ¿no conlleva esto sacar a la obra del tiempo y situarla en un allende ideal? Si fuese así, poco habríamos progresado respecto a los defensores de una conciencia estética. Lo que pretende Gadamer con este calificativo es indicar que imagen y palabra son una actualidad inmediata que nos golpea en nuestro hoy superando la tradición cerrada. El tiempo histórico concluso y etiquetado por los historiadores es sobrepasado por una imagen y una palabra que *nos dicen en nuestro ahora*. Curiosamente, estar *en una imago y en un vocablo* es entrar en un juego temporal, tal y como se pone de manifiesto en el término alemán *Gegenwart* («frente a», «gegen»; la «espera», «wart»), un jugar que nos transforma irremediamente. Estar en un presente es esperar a lo por-venir, mas introducir al futuro es hacer hueco al pasado porque lo futuro sólo es tal en relación con un presente que es a la vez pretérito. Y esta coagulación temporal —no tiene sentido hablar en términos lineales— es una experiencia, no un saber, que *nos apresa en el hoy* cuando estamos *en una imagen o en una palabra*. Habitando en ellas estamos en su juego hechizante y nos quedamos en ellas, como parados, y simultáneamente en marcha porque somos parte de un proceso que nos supera y del que salimos beneficiados. Pero ¿por qué ganamos? Y ¿cuál es nuestro botín? En este punto resulta irremediable dirigirnos a las páginas que Gadamer dedica al juego en *Verdad y método* porque éste es el «modo de ser de la propia obra de arte»<sup>15</sup>.

---

<sup>12</sup> H.-G. GADAMER, «Palabra e imagen. (“Tan verdadero, tan siendo”)» en H.-G. Gadamer, *Estética y hermenéutica*, TECNOS/Alianza, Madrid, 2006, p. 280. [Introducción de Ángel Gabilondo. Traducción de Antonio Gómez Ramos]. Dicho escrito aparece en *GW*, 8, pp. 373-399.

<sup>13</sup> GADAMER, *ibídem*, p. 280.

<sup>14</sup> GADAMER, *ibídem*, p. 285.

<sup>15</sup> GADAMER, *op. cit.* 1991, p. 143.





La creencia común acerca del «juego» es la de una actividad realizada por uno o más *sujeto/s* que son los que dirigen en todo momento lo que está sucediendo. Esta concepción sólo es válida si se parte de un *sub-i-ectum* robusto que mantiene una relación unidireccional con un *enfrentante* al que domina al convertirlo en idea. Sin embargo, el juicio cotidiano ya no puede ser el correcto si la conciencia y el *janismo* anejo desaparecen y dejan paso a un *Dasein* al que le va en su ser su ser, caracterizado por una comprensión que se concreta en la lingüisticidad y que se despliega temporalmente. El sujeto como tal desaparece y con él el objeto, con lo que el juego no es algo externo que aquél realiza, sino aquello que *lo eleva a ser su ser de modo verdadero*. Evidentemente, esto resulta difícil de entender puesto que la «filosofía de la conciencia» —pese a quien pese— ha sido nuestra cuna de pensamiento y es el primer esquema que aplicamos inmediatamente a lo estudiado. Pero, además, es una concepción enmarañada porque el término germano *das Spiel* posee un campo semántico —que incluye la representación teatral, por ejemplo— que sólo podemos traducir utilizando fórmulas lingüísticas complejas que embrollarán aún más su entendimiento. Teniendo en cuenta las dos trabas expuestas, afrontemos nuestra explicación de la obra de arte (imagen y palabra) como juego.

El único *sub-i-ectum* propiamente dicho no es la conciencia tradicional, sino el juego o la obra de arte que permanecen constantes en tanto que están ahí, lo que no implica que sean siempre lo mismo porque son procesos. El *juego juega con los jugadores* aniquilándolos como tales o, en otros términos, *todo jugar es ser jugado* en un movimiento sin finalidad externa, *ser jugado que es mutado en su ser jugado*. Si aplicamos esto a la obra de arte nos topamos con que ésta «pone en escena» (nuestra traducción de *das Spiel*) a los actores que desaparecen en esta circulación y que son modificados por la experiencia de la puesta en escena que les excede. El representante no representa, sino que es *representado en el actuar y tornado en un ser-representado*. Todo jugar es ser jugado<sup>16</sup>, toda obra es ser obrada, toda imagen es ser imaginada (convertida en imagen), todo ver es ser visto<sup>17</sup> de manera que lo que antaño era situado en un allende externo es atraído hacia el centro de un proceso lúdico en el que se da una reversibilidad sin fin —bien señalada por Merleau-Ponty en *Le visible et l'invisible*. El espectador que antes se situaba fuera de la imagen o del texto es engullido por éstos en tanto que obras *del arte*, arte que es concebido como juego.

---

<sup>16</sup> Cf. GADAMER, *op. cit.*, 1991, p. 149.

<sup>17</sup> En una entrevista, Gadamer habla de un cuadro de Serguei Poliakov colgado en su despacho en estos términos: «Así habla el cuadro constantemente conmigo». En C. DUTT (Hrsg.), *Hans-Georg Gadamer im Gespräch. Hermeneutik, Ästhetik, praktische Philosophie*, Universitätsverlag C. Winter, Heidelberg, 1995, p. 59. Apud. J. DOMÍNGUEZ, «Estética hermenéutica y hermenéutica de la imagen. La articulación de imagen y lenguaje en H.-G. GADAMER y G. BOEHM», *Estudios de Filosofía*, 1997, núms. 15-16 (febrero-agosto), p. 96. En 1964 Merleau-Ponty afirmaba en *L'œil et l'esprit* (Gallimard, París, 1964, pp. 31-32) lo siguiente: «Lo que se llama inspiración debería ser tomado al pie de la letra: verdaderamente hay inspiración y espiración del Ser, respiración en el Ser, la acción y la pasión tan poco discernibles *que ya no se sabe quien ve y que es visto, quien pinta y que es pintado*». Las cursivas son nuestras.





El juego posee unas normas que lo definen y en las cuales se asienta su peculiar seriedad ociosa, así como el cumplimiento de una tarea<sup>18</sup> que al ser llevada a cabo alcanza su representación. El juego, en tanto que es proceso de consecución de una labor, es autorrepresentación que afecta a los jugadores que en su jugar pueden autorrepresentarse sin salir del desarrollo lúdico. La obra jugada se autorrepresenta en su puesta en escena en la que los actores también se autorrepresentan de un modo que los transforma y que al ser mutados devuelven su alteración experimentada al desenvolvimiento que les excede. Sin embargo, los cambios acaecidos no son *progresivos*, sino que son una conversión «de golpe»<sup>19</sup> en algo que no se era. Desaparece lo previo a la transmutación y surge otra cosa que es lo verdadero en cuanto que es emersión de lo que se es, de lo que es, y ello siempre desde las propias entrañas del jugar artístico. No hay un afuera del arte con el que compararlo y delimitar la verdad en tanto que copia fiel de ese allende porque la obra es un juego que es jugado, que en su jugar *hace* su mundo y que, por lo tanto, no necesita de otro universo del que alimentarse. El juego se autocontrola, la obra se mide a sí misma sin necesidad de compararla con nada externo llamado «realidad» de ahí que pierde sentido el debate entre la imagen original y la copia. *La obra es obra en su ser obrada por un espectador que, a su vez, es puesto en escena en la obra y que en dicho ser puesto en escena se transforma de golpe, mutación que se realiza en la obra y que es realizada por la obra.* Lo que se gana en este derrapaje es la emersión o salida a la luz de la verdad, que en ningún momento es puesta para luego ser encontrada. La verdad que *aparece* está en la obra, es un *plus* que emerge en su puesta en escena, en su comprensión no cognitiva, mas experiencial. Es un extraer que no se realiza por un sujeto con un sacacorchos. Por el contrario, es un (des)cubrir que se revela en el proceso de juego con la imagen que mira y es mirada, con la palabra que es dicha/leída y que nos dice/lee. Lo que emerge es un des-velar lo ya ahí desde dentro de lo ya-ahí (imagen, palabra, obra). En otros términos, en la puesta en escena de la obra asoma un ser que no era (se da un «crecimiento en el ser»<sup>20</sup>) que cabe aprehender en una experiencia que sólo es factible poniendo en escena la puesta en escena de la obra. La imagen, la palabra han ganado con ello dignidad óptica y ontológica y merecen ser tenidas en cuenta. Ahora, ya pueden decir en su arrastrarnos en su remolino procesual al que ellas mismas están sometidas. No hay fin, no hay parada posibles; sólo un continuo «re» en el que se produce el parto de la verdad porque la obra estaba preñada.

Parece que estaríamos de acuerdo en conferir el poder de mirar a la imagen, pero somos más reticentes a la hora de aceptar que el *lenguaje nos habla*, topándonos aquí una vez más con nuestro estar presos en la conciencia pensante. En el esquema bisojo tradicional, el lenguaje sólo era la envoltura externa de una idea que era aprehendida en primera persona y que gozaba de absoluta certeza y evidencia en

<sup>18</sup> Cf. GADAMER, *op. cit.*, 1991, p.151.

<sup>19</sup> GADAMER, *op. cit.*, 1991, p. 155.

<sup>20</sup> H.-G. GADAMER, *La actualidad de lo bello*, Paidós/ICE-UAB, Barcelona, 1991, p. 91. [Introducción de Rafael Argullol y traducción de Antonio Gómez Ramos].

virtud de dicha intuición. El sentido adquiriría carácter sacro al ser lo escondido en el *cogito* que debía ser buscado, pesquisa que bien podía acabar en el fracaso y, aún más, en un fiasco que ni siquiera sabe que es tal. Pero, como hemos repetido a lo largo de estas páginas, dicho sujeto ha desaparecido para dejar paso a un *Dasein* que no posee un lenguaje, sino *que es lenguaje dialógico o ser-a-dos* —expresión merleau-pontyana— que no escapa al esquema de juego explicado con anterioridad. La palabra dice en su decirse *en* (y no por) un ser parlante que se revela como tal en su hablar, de modo que *palabra que es dicha* y *palabra que nos dice* son las dos caras de una misma moneda. Y he aquí, a nuestro juicio, aquello que propiciará que la imagen sea lugar de conocimiento gracias al *ikonische Wendung* de Boehm, al que vamos a dedicar poco espacio porque hemos considerado que la exposición de sus raíces gadamerianas era central para entender el viraje.

### 3. EL GIRO ICÓNICO DE GOTTFRIED BOEHM: UN PUNTO Y SEGUIDO

En 1978 Boehm quebró la tranquilidad de la historia del arte al introducir las propuestas hermenéuticas de Gadamer en la misma, de manera que ponía sobre el tapete las complejas relaciones entre la palabra y la imagen sin el apoyo de la filosofía de la conciencia y de su noción de sentido escondido que ha de ser buscado y mostrado racionalmente. Así las cosas, ver un cuadro era traducir verbalmente lo que el pintor había querido decir y que había depositado en el lienzo con colores, líneas y demás artimañas pictóricas que incluían las proporcionadas por la geometría. El lenguaje poseía, pues, una prioridad indiscutible y la imagen era su pariente lejano y pobre totalmente prescindible porque aquél se bastaba sólo para ser saber y transmitirlo. Como hemos podido comprobar, la palabra hermenéutica es un ser-a-dos en el que el sentido emerge en la reversibilidad del proceso de la comprensión, esquema que cambia radicalmente el estatuto de la imagen. Ésta representa en su representarse, lo que no implica que deba prescindir del lenguaje. Existe una *hermandad* entre ambos de manera que la imagen requiere de la palabra porque, realmente, su multiplicación poco podría decir, y el vocablo necesita de esa imagen en la que también emerge la verdad. Toda imagen tiene una palabra que al pronunciarla la coagula, la capta y la define —palabra que, desde luego, no es única— y que al hacerlo la *hace visible*, una visibilidad que se acrecienta a costa de que aquella palabra enmudezca. Pero, además, lenguaje e imagen no sólo se relacionan a este nivel, sino también en el estrato de la metáfora, pues ésta es tomada como modelo de lo que Boehm ha denominado «diferencia icónica»<sup>21</sup>, concepto sumamente complejo que, a nuestro juicio, ha de ser experimentado más que entendido.

---

<sup>21</sup> G. BOEHM, «Die Wiederkehr der Bilder», en G. BOEHM (Hrsg.), *Was ist ein Bild*, Fink, München, 1995, pp. 29-36.



Algún agorero clama hoy que todo es imagen porque por doquier hallamos retratos, dibujos, esculturas, ilustraciones, etc., pero lo cierto es que no es así porque *no todo puede ser imagen* y, por otra parte, ésta no se restringe a los modos enunciados. La imagen requiere de su estar-enfrente-de para que su visualidad emerja, una afirmación que, ahora que hemos dado paso al *Dasein y al juego*, ya no cabe entender en términos de un sujeto a distancia de un objeto. La lejanía que precisa lo visual es un momento más del proceso del ponerse en escena (juego) del representante que así se autorrepresenta. Y dicho instante es aquél en que el muro de nuestro mundo se quiebra por el contraste. La imagen es, pues, una ruptura del entorno con el que se mantiene una relación entrañable (*i.e.*, desde las entrañas) que imposibilita la cacareada objetividad. Es una fisura por la que *lo ya ahí* nos golpea y precipita una experiencia que nos cambia, que acrecienta lo conocido en tanto que re-conocido. Quien esto escribe acaba de encontrar entre las páginas de un libro abandonado bajo un folleto pintarrajeado de Mickey Mouse una imagen de un cuadro de Sorolla titulado «Cosiendo una vela»<sup>22</sup> que la ha paralizado, ha adquirido densidad respecto de un entorno que se ha ido haciendo poroso y se ha formado *en ella* devolviéndola a la luz valenciana, a la belleza de la playa cercana de su niñez y a la agilidad de las manos de sus abuelos cuando cosían las redes para faenar al día siguiente. Lo que era plano, por decirlo de algún modo, es quebrado y emerge la vela en su salón, reconfigurando el espacio que es y en el que está, re-colocando su pasado que supone una re-configuración de su presente y una mutación de su futuro al haber experimentado aquello que ha emergido *en*, precisamente, la experiencia.

Pero la diferencia icónica no termina aquí porque con ella Boehm pretende recoger la idea de contraste que lleva aparejada la revalorización de la percepción propiciada por la Psicología de la Gestalt y la Fenomenología (en especial, la de Merleau-Ponty). Ver es no-ver en tanto que hay un segundo plano que acompaña al primero, que potencialmente puede ser él y en base al cual se establece la diferencia de la que brota el sentido. Estamos ante el juego de lo mismo y de lo otro, de la mismidad y de la otredad que se necesitan mutuamente y que en su convivencia permiten la emergencia de lo ya-ahí, de la verdad conocida que ha de ser re-conocida. Este proceso no parte de un sujeto dador de sentido que plasma en la obra enfrentante su idea, sino que es un movimiento que elimina las categorías estancas clásicas y que en su desarrollo permite que la obra *hable* en su idioma y la *oigamos* en el nuestro. Y un cuadro, por ejemplo, es algo más que un conjunto de paletadas; es un mostrar y un esconder del que surge la riqueza aprehensible, es el «a partir del cual» podemos tener experiencia de verdad. Además, la aparición y la velación que *es puesta en escena y que nos pone en escena* permiten la emersión de la unidad de la obra, unidad que debido a la diferencia icónica no es única, sino que genera diversas lecturas acorde con mundos distintos y con anacronismos temporales. En definitiva, la imagen es *logos* y, por lo tanto, espacio de conocimiento como lo es la letra.

---

<sup>22</sup> J. SOROLLA (1896), «Cosiendo una vela», Óleo sobre lienzo, Venecia, Galleria Internazionale D'Arte Moderna Ca'Pesaro, 220 × 302 cm.



Mucho más podría decirse, pero la página impresa siempre impone su criterio. Hemos intentado exponer dos giros fundamentales acaecidos en nuestra disciplina por los que la imagen, otrora denostada, acaba poseyendo valencia óptica y capacidad de *decir*. Pero lo explicado aquí sólo tiene pleno sentido si se tiene en cuenta que otro viraje tuvo que producirse previamente para que la *imago* percibida posea el valor otorgado por Gadamer y Boehm. Ese volteo es el que rompe con una conciencia «pura» y descarnada para devolver al cuerpo viviente la dignidad perdida en la lengua tradición occidental. Dicha corporalidad es el *topos* de la experiencia, de la percepción, de la vivencia que posibilitan que la imagen abandone su hieratismo y se torne en un medio de conocimiento válido, así como en compañero inseparable e indispensable del ser-al/del-mundo. A nuestro juicio, este giro «somático» fue llevado a cabo magistralmente por Maurice Merleau-Ponty. Pero esto bien merece otro estudio<sup>23</sup>.

Recibido: octubre 2015  
Aceptado: diciembre 2015



---

<sup>23</sup> Ya nos hemos acercado a este tema en K.P. TRILLES CALVO, «De la representación a la presencia: el giro perceptivo-artístico de Merleau-Ponty», en F. ONCINA (ed.), *Palabras, conceptos, ideas. Estudios sobre historia conceptual*, Barcelona, Herder, 2010, pp. 393-411.