

**FORMACIÓN, JUEGO E HISTORIA EFECTUAL
EN VERDAD Y MÉTODO DE GADAMER**

CULTURE, PLAY AND EFFECTED HISTORY
IN GADAMER'S *TRUTH AND METHOD*

Marcelo Olate Díaz*

Resumen

Se aclara en esta nota las relaciones entre tres conceptos centrales en la argumentación de *Verdad y método* de H. G. Gadamer: formación, juego e historia efectual. Para lograr este objetivo se expone la estructura dialéctica que posee cada uno de estos conceptos. Se intenta mostrar que Gadamer no está de acuerdo con exposiciones de la hermenéutica que multiplican los puntos de vista sin dejar nada estable y, también, se destaca el rango ontológico de la hermenéutica principalmente desde el concepto de juego entendido como representación.

Palabras claves: Hermenéutica filosófica, formación, juego, historia efectual.

Abstract

This note clarifies the relations among the three central concepts in the line of reasoning of Gadamer's *Truth and Method*: 'culture', 'play' and 'effected history'. In order to achieve this goal we set out the dialectical structure that each one of these concepts has. We intend to show that Gadamer does not agree with accounts of hermeneutics that multiply the viewpoints without leaving anything stable and we also emphasize the ontological status of hermeneutics, mainly from the concept of play understood as representation.

Keywords: Philosophical hermeneutics, culture, play, effected history.

Recibido: 5.06.08. *Aceptado:* 30.06.08.

* Prof. de Filosofía. Programa de Magister en Filosofía Moral, Facultad de Humanidades y Arte, Universidad de Concepción. Concepción, Chile. E-mail: molate@udec.cl

SE ABORDARÁN en esta nota tres conceptos que se pueden considerar centrales en la hermenéutica filosófica de H. G. Gadamer, especialmente en *Verdad y método* y se intentará aclarar sus relaciones y posibles implicancias. En la primera parte se expondrá el concepto de *formación* y su importancia en el problema hermenéutico; en la segunda parte se realizará un análisis del concepto de *juego*, que llevará a poner el problema del arte en el campo ontológico; y, en la tercera parte, se analizará las relaciones e implicaciones que tiene el descubrir esta estructura ontológica en un concepto central de la hermenéutica filosófica como es el de *historia efectual*. Para hacer patente estas relaciones se mostrará la estructura dialéctica de toda hermenéutica que se aprehende en cada uno de estos conceptos. También se intentará demostrar que Gadamer no está de acuerdo con exposiciones de la hermenéutica que multiplican los puntos de vista sin dejar nada estable. Y, por último, se destaca el rango ontológico de la hermenéutica filosófica, sobre todo con relación al concepto de juego entendido como representación¹.

1. Formación

‘Formación’ (*Bildung*) significa tanto cultura (en el sentido de patrimonio cultural personal o educación), como el proceso por el que se obtiene esa cultura (cf. Gadamer 1999, p. 38). Este concepto, según Gadamer, es histórico, es decir, se refiere a la *conservación*, por ello incumbe a la comprensión de las ciencias del espíritu. Es, según Gadamer, el mayor logro del siglo XVIII, porque coloca el suelo en el que viven las ciencias del espíritu en el siglo XIX: “aunque ellas no acierten a justificar esto epistemológicamente” (Gadamer 1999, p. 37). ‘Formación’ en un uso común, y en una transpolación del devenir al ser, designa, para Gadamer, más bien el resultado de un pro-

¹ Un intento de delinear la ontología en el pensamiento de Gadamer es llevado a cabo por Mauricio Beuchot (Beuchot 2001). Él expresa que en *Verdad y método* la ontología se centraría en los análisis acerca de la obra de arte, para pasar, en obras posteriores, a su tematización desde la defensa de la pregunta de la metafísica. Otro intento, en esta línea, es el de Tomás Enrique Almorín, quien intenta demostrar que hay dos niveles de reflexión con respecto al ser en Gadamer: el primero específicamente ontológico y el segundo propiamente metafísico (cf. Almorín 2001). Estos niveles se entrecruzan, pero el segundo se acentuaría en textos posteriores a *Verdad y método*, de aquí surgiría la posibilidad de hablar de una metafísica hermenéutica.

ceso que el proceso mismo, pues el resultado, en este caso, es al modo de un objetivo técnico; por ejemplo, los contenidos de un libro de gramática son medio y no fin, su apropiación por parte del estudiante sólo serviría para el desarrollo del lenguaje. Pero aquí, según Gadamer, la transpolación es parcial, ya que formación es desarrollo constante, continua progresión que surge del proceso interior: “en la formación uno se apropia por entero de aquello en lo cual y a través de lo cual uno se forma” (Gadamer 1999, p. 40). En la formación nada desaparece sino que todo se guarda. El ser humano no adopta pasivamente una *materia* o contenido, no es un receptáculo que se pueda llenar con cosas, sino que aprehende todo aquello por lo que se forma. Al aprehender aquello por lo que se forma, no sólo se ve modificado él, sino que la cosa que aprehende, en cierta medida, también se modifica. Este proceso es dialéctico, por ello no se agota.

Según expresa Gadamer, es Hegel el que con más agudeza ha desarrollado el concepto de formación. Hegel también habría visto que la filosofía tiene en la formación la condición de su existencia y, según Gadamer, también las ciencias del espíritu, porque la idea de espíritu va unida a la idea de formación. Para Hegel formación es *ascensión a la generalidad*. El ser humano se caracteriza por la ruptura con lo inmediato y natural en virtud de la dimensión espiritual y racional de su esencia. No obstante, no es por naturaleza lo que debe ser, sino que también es deseo y por ello necesita formación. Ésta no será sólo teórica, ni tampoco un comportamiento teórico con respecto al práctico, sino más bien una determinación de la racionalidad esencial humana en su totalidad. Expresa Gadamer: “La esencia general de la formación humana es convertirse en un ser espiritual general” (Gadamer 1999, p. 41). En la formación se sacrifica la particularidad en favor de la generalidad. Una de las formas de alejarse de esta particularidad es el trabajo. La esencia del trabajo no es consumir la cosa sino que formarla. El sacrificio de la particularidad, en favor de la generalidad, negativamente, significa inhibición de deseo y, en consecuencia, libertad respecto al objeto del mismo y libertad para su objetividad. En este sentido el trabajo es deseo inhibido. La conciencia que trabaja se forma formando la cosa. El movimiento fundamental del espíritu es reconocer en lo extraño lo propio. La esencia de la formación, en consideración de Hegel, es el retorno a sí que ya implica enajenación, como estar vuelto a la particularidad. Pero la formación no se realiza, según Gadamer, por el querer aprehenderlo todo o saber-

lo todo, sino más bien por un saber que sabe que no sabe. En una conferencia pronunciada en Heidelberg en 1995 titulada “¿Qué es hoy en día la formación general?”, Gadamer explica claramente este punto: “Hegel se preguntó en una ocasión qué es propiamente un hombre culto y formado. El hombre culto es aquel que está dispuesto a conceder vigencia a los pensamientos de otras personas [...] el saber dejar algo en lo indeciso, eso es la esencia de quien sabe plantear cuestiones.” (Grondin 2003, p. 49).

2. Juego: crítica a la conciencia estética

Gadamer toma los conceptos de formación, de *sensus communis*, de capacidad de juicio y de gusto, para explicar el elemento en que viven los estudios filológico-históricos y para mostrar, al estetizarse estos conceptos, la aparición de la *conciencia estética* durante el siglo XIX. Al formarse esta conciencia, después de la reflexión realizada por Kant, predominará una estética del genio. En la visión romántica es el genio (la *mens auctoris*) el que se impone como criterio de interpretación, lo que importa reconstruir en la interpretación es la intención del genio cuando crea. De acuerdo a Gadamer al aparecer, en el siglo XIX, el concepto de vivencia (*Erlebnis*), se radicaliza esta cuestión teniendo importantes consecuencias para la teoría hermenéutica: se interpreta a partir de la vivencia del artista, apareciendo el arte vivencial como arte auténtico, el arte que es expresión de la vivencia del artista, pero que sólo se puede comprender en una vivencia, en este caso, del intérprete.

En este ambiente, según Gadamer, se configura la conciencia estética. Una de las cualidades principales de esta conciencia es que realiza la *distinción estética*, que no es otra cosa que abstraer la obra de su mundo, de su contexto, quitándole toda ocasionalidad. Pero Gadamer no piensa que esta descripción satisfaga suficientemente el problema. Aborda la superación de la conciencia estética desde dos puntos de vista. En primer lugar, se tiene que tomar en cuenta que la percepción no es reflejo de lo que se capta a través de los sentidos: “Ver significa articular” o, también, “el ver ‘pone’ lo que no está ahí” (Gadamer 1999, pp. 131-132). Todo ver es también crear. No existe una percepción neutra ubicada en una posición privilegiada. Por esta razón, ni la conciencia estética puede abstraer la obra de su contexto, ni

la conciencia histórica puede saltar el abismo de la distancia histórica en busca de los *puros hechos*. En segundo lugar, para hacer frente a esta conciencia estética toma el concepto de juego (*Spiel*), que sí hace justicia a la esencia del arte y su verdad². El concepto de juego en el ámbito estético refiere, según Gadamer, al propio ser de la obra de arte. La pregunta por la verdad del arte precede a la pregunta por la comprensión en las ciencias del espíritu. El arte implica un comprender, por lo que se configura como fenómeno hermenéutico. Con respecto al juego Gadamer expresa en primer lugar que no es cosa seria. El jugador sabe que el juego es *sólo* un juego, aunque cuando lo practique lo haga con una *seriedad* casi sagrada (cf. Gadamer 1999, p. 144). El jugador sabe que es juego, lo que no sabe es que lo *sabe*. Por esta razón, la esencia del juego no se puede encontrar en la subjetividad del jugador, en su conciencia, sino en el juego como tal. El juego es independiente de los jugadores a pesar de que sea por éstos que accede a su manifestación. Ahora bien, en su uso lingüístico, de acuerdo a Gadamer, *Spiel* significa danza, lo que expresa que el juego se renueva en constante repetición, en un vaivén que no retiene a ningún jugador que lo juegue, no hay sustrato: “Es juego la pura realización del movimiento” (Gadamer 1999, p. 146). El vaivén pertenece al juego tan esencialmente que no hay juego en solitario, se da con otro aunque no haya ningún otro. Para que el juego sea jugado tiene que haber, entonces, un sujeto que se comporte *como* jugador, pero que, como se ha señalado, no puede ser la conciencia del jugador. Según Gadamer, el sujeto del juego es el juego mismo, no una subjetividad que, entre otras cosas, se comporte como jugador: “Todo jugar es un ser jugado” (Gadamer 1999, p. 149). No obstante, el jugador puede elegir jugar o no, puede elegir este juego u otro, e incluso dentro del juego puede elegir una tarea a otra, es decir, aunque el jugador sea jugado por el juego sigue siendo un hombre que se comporta. Pero pese a que tiene cierta libertad no

² Expresa Gadamer en su *Autopresentación* de 1975: “Vi con claridad que las formas de conciencia que habíamos heredado y adquirido, la conciencia estética y la conciencia histórica, eran unas formas 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. El juego no es nunca un mero objeto, sino que existe para aquel que participa en él, siquiera como espectador.” (Gadamer 2001, p. 39 y Gadamer 2000, p. 390).

es él quien delimita el espacio del juego, sino el desarrollo del juego mismo. Por esta razón, el mundo del juego se cierra al mundo de los objetivos (el mundo del quehacer). Cada juego tiene sus propias reglas, en virtud de las cuales, por un lado, plantea una determinada tarea al que juega y, por otro, propone que se resuelva. Cuando dentro del juego se cumple una tarea, ésta se representa. Como el sujeto del juego no es el jugador, el juego es el que se representa: "Su modo de ser es, pues, la autorrepresentación" (Gadamer 1999, p. 151). Jugar es ya un representar.

En la representación de una obra dramática se retira un tabique, a diferencia del juego del niño. Pero que aquello ocurra no significa que el juego deje de estar cerrado al mundo de los objetivos: "El espectador sólo realiza lo que el juego es como tal" (Gadamer 1999, p. 153). El espectador pertenece a la representación de una manera esencial, toda obra dramática se representa *para* alguien. La representación dramática tiene la estructura del juego, es un mundo cerrado en sí mismo pero abierto hacia el lado del espectador. Según Gadamer, es en el espectador donde el juego se eleva a su propia idealidad, donde el juego se representa para el espectador. Por esta razón, "El espectador ocupa el lugar del jugador" (Gadamer 1999, p. 153). Se elimina así la distinción entre espectador y jugador, ambos se refieren al juego en su contenido de sentido. Ahora bien, para Gadamer, el juego humano alcanza su perfección e idealidad en el arte. A esta manifestación del juego le llama *transformación en una construcción*, que significa que su carácter es de obra, es decir *ergon* y no sólo *enérgeia*. El juego en el arte sigue referido a la representación, de ahí la importancia del concepto de transformación. La construcción en obra es la puesta en escena, cada vez que la obra se pone en escena nuevamente se transforma en una construcción, lo que significa que la construcción es lo permanente verdadero. Con la transformación no se entra en un mundo distinto, sino que el mundo de la obra se define desde sí mismo y está cerrado en sí. Por esto, el mundo de la obra de arte no admite ninguna comparación con la realidad. En tanto la realidad no es su modelo (cf. Gadamer 1999, p. 156), la obra de arte entrega su verdad, sin ser por ello pura ficción.

Ahora bien, para Gadamer no se puede separar la representación de una obra dramática de la obra misma. Si así se hiciera sería admitir que su ser es subjetivo y efímero, como las vivencias estéticas. La obra dramática se encuentra en la representación, no puede ser aislada de las contingencias en

las que se presenta; según Gadamer, la obra “pertenece realmente al mundo en el que se representa. Sólo hay verdadero drama cuando se lo representa, y desde luego la música tiene que sonar” (Gadamer 1999, p. 161). Por esta razón, la tesis de Gadamer es *que el ser del arte no se puede determinar desde la conciencia estética*. El arte es más que lo que esta conciencia sabe de él, es parte del proceso óntico de la representación y, por ello, pertenece al juego como tal (cf. Gadamer 1999, p. 161). Que el juego sea construcción significa que se puede representar muchas veces y, sin embargo, continuar haciendo referencia a su sentido. Pero no es menos cierto que la construcción es también juego, es ella la que siempre se juega. Gadamer opone al concepto de distinción estética el de *no-distinción estética*. Representación y conformación poética no se distinguen. No es que la construcción sea *en sí* y que luego se represente, como si su representación fuera un accidente. Para Gadamer sólo en la representación (mediación) la obra alcanza su verdadero ser. Se puede preguntar, entonces, si son válidas todas las representaciones de una obra o si alguna es más correcta que otra. La obra se interpreta en la variedad de sus aspectos, sus posibilidades de *ser* son propias de la obra. Para Gadamer, desde un punto de vista estético, las variaciones no pueden ser libres y arbitrarias. Toda representación se somete siempre al criterio de la interpretación *correcta*. Toda nueva representación tiene que habérselas con las anteriores y, a su vez, pasa a ser modelo de cualquier otro intento. No obstante, la representación no es mera imitación. El intérprete no puede descansar, según Gadamer, en la pura imitación del modelo. Es hacia el futuro, en las artes interpretativas, donde se encuentra abierto el ser de la obra (su continuidad e identidad). La obra tiene su ser en su temporalidad.

La obra se representa para el espectador pero, de acuerdo a Gadamer, no tiene su ser en el cruce de las experiencias de los espectadores. Para explicar este punto Gadamer recurre al concepto de *asistir*. El espectador se determina por su *asistencia*: “Asistir quiere decir participar” (Gadamer 1999, p. 169). Mirar, como lo hace el espectador, es una forma de participar. La asistencia es auto-olvido, el espectador se entrega a la contemplación olvidándose de sí mismo. La esencia del asistir es la *simultaneidad*, pero aquí lo simultáneo cobra plena presencia en la representación. La simultaneidad es con la obra representada, pero también con su ser (*lo* representado en ella). Simultaneidad significa que no existe mediación, que hay una actuali-

dad total. Es la *obra* la que se representa ante el espectador, éste tiene una verdadera distancia que lo separa de ella, pero que al mismo tiempo lo hace partícipe; como expresa Gadamer: “Es la verdad de su propio mundo, del mundo religioso y moral en el que vive, la que se representa ante él y en la que él se representa a sí mismo” (Gadamer 1999, p. 174). El auto-olvido le arranca de su vida donde rigen las leyes de los objetivos, pero la representación de la obra lo devuelve al todo de su ser. Es decir, ante el espectador se representa su mundo.

Según Gadamer, lo que ha descubierto en las artes escénicas también se aplica a las artes plásticas, la arquitectura y la literatura. Se mostrará aquí, muy esquemáticamente, lo que Gadamer sostiene con respecto a las artes plásticas, con el objetivo de describir mejor el problema hermenéutico. Se tendrá que ver si la constitución óptico-ontológica de las artes escénicas, a la que se ha llegado desde la reflexión acerca del juego, vale también para el ser del cuadro. Pareciera, según Gadamer, que en este caso está legitimada la distinción estética, pues el cuadro está separado de todo lo demás. El cuadro representaría lo que hace la conciencia estética con todas las demás formas de arte, es como si estas se convirtieran en cuadro. Lo que se propone Gadamer es situar la *imagen* dentro de una concepción que la libere de su referencia a la conciencia estética y del concepto de cuadro, a los que la ha habituado la moderna galería poniéndola al lado del concepto de lo decorativo, tan desacreditado por la estética de la vivencia. No obstante, Gadamer aclara que su intención es ontológica y no la de aportar a la teoría del arte; su interés es adquirir un horizonte que abarque tanto el arte como la historia. Las preguntas que plantea son las siguientes: ¿En qué sentido se distingue el cuadro de la *copia*? ¿Cómo se produce en este sentido la referencia del cuadro a su *mundo*? Según Gadamer, la copia tiene un ser independiente y, al parecer, de menor categoría que la imagen. En las artes plásticas la representación no puede significar copia, pues ésta sólo tiene por finalidad *parecerse* a la imagen original. La copia ideal sería la imagen en un espejo, pero ésta no es en realidad una copia, no tiene ser *para sí*. Por el contrario, la copia sólo pretende ser observada en relación con la imagen de la cual es copia, es decir, apunta a *lo* copiado. En la imagen, en cambio, la representación pertenece de forma esencial a lo representado mismo. El espejo devuelve una imagen y no una copia. Por ello, expresa Gadamer: “cara a la imagen la intención se dirige hacia la unidad originaria y hacia la no

distinción entre representación y representado” (Gadamer 1999, p. 187-188). Pero esta reflexión aclara solamente que no hay escisión entre la representación y lo representado, no soluciona todo el problema. El concepto de imagen ha conducido a *no* distinguir entre representación y lo representado, pero el problema es que hay una diferencia radical entre la imagen en el espejo y la imagen en sentido estético; la primera es apariencia, tiene una efímera existencia, en cambio, la segunda tiene ser propio. Entonces, señala Gadamer, a la representación estética no hace justicia el concepto de copia, sino que el de imagen (en sentido estético), puesto que hay una imbricación indisoluble entre ser original y ser representado. Para Gadamer queda así referida la representación a la imagen originaria que se representa en ella. En forma inversa, el original sólo adquiere rango óptico en la representación (cf. Gadamer 1999, p. 189). En el cuadro hay una referencia indisoluble a su mundo. Relación dialéctica que no se soluciona.

3. Historia efectual

Gadamer lleva a cabo una rehabilitación de los prejuicios, tan desacreditados, según él, por la Ilustración. Los pensadores ilustrados han dejado valer la autoridad de la razón. Para Gadamer, por el contrario, existen prejuicios legítimos. Siempre se está dentro de una comunidad, los hábitos lingüísticos se configuran como el suelo desde donde se comprende, por ello los prejuicios pasan a ser el horizonte del ser humano: “los prejuicios de un individuo son, mucho más que sus juicios, la realidad histórica de su ser” (Gadamer 1999, p. 344). Estos revelan que siempre se está dentro de tradiciones. Ahora bien, para Gadamer, la autoridad con que se presenta cierta tradición no es en sí misma mala. El prejuicio ilustrado distorsiona la imagen del concepto de autoridad, se ve como obediencia ciega, contraria a la razón y la libertad. El fundamento de la autoridad, según Gadamer, se encuentra en el conocimiento y reconocimiento de que el otro está sobre *uno* en su juicio, es un ejercicio de la razón que reconoce la propia finitud. La autoridad *puede* ser fuente de verdad. Una forma de autoridad es la tradición. Lo transmitido por la tradición se presenta con una cierta autoridad. La validez de las costumbres se encuentra en la tradición, se pueden aceptar libremente pero no se crean por libre determinación. La tradición conserva

un derecho y determina las instituciones y el comportamiento del ser humano. La tradición es esencialmente *conservación*, incluso cuando hay grandes cambios revolucionarios, convive lo antiguo con lo nuevo. Desde lo antiguo se recorta lo nuevo en una tensión que no se soluciona.

La conciencia metodológica, por principio, propone liberarse de los prejuicios. Sin embargo, sostiene Gadamer, el significado de lo investigado no se encuentra sólo al final de la investigación sino también al principio: “como elección del tema de investigación, como estímulo del interés investigador, como obtención de un nuevo planteamiento” (Gadamer 1999, p. 351). La resolución de la oposición entre *investigación histórica* y *tradición* es tarea de toda hermenéutica histórica. Bajo ambas permanecen sus efectos, implicándose recíprocamente en una unidad efectual, es decir, la tradición tiene repercusiones en la investigación científica, pero la investigación científica también tiene repercusiones en la tradición. En este sentido la tradición tiene una productividad hermenéutica que la hace *digna* de estudio. El quehacer del investigador en las ciencias del espíritu, está motivado por el presente y sus intereses, se encuentra en el movimiento histórico y es soportado por él. Cuando *comprende* el ser humano se ve trasladado a la tradición (por ejemplo, a los hábitos lingüísticos, a la historia del pueblo, a sus clásicos). Aquí el pasado y presente se encuentran en constante mediación. La historicidad no sólo debe reconocerse en el acontecer histórico, sino también en la propia comprensión. ¿Cómo se puede comprender correctamente? ¿Cuál será el criterio para realizar la interpretación correcta de un texto?

La intención de Gadamer no es construir una hermenéutica normativa, sino, siguiendo a su maestro Heidegger, tratar de entender correctamente el carácter circular de la comprensión y su momento estructural ontológico. En Heidegger la comprensión es pre-comprensión. El círculo aquí no se anula con la comprensión como en la hermenéutica de Schleiermacher, sino que en la pre-comprensión el círculo alcanza su realización más auténtica. Es descrita por Gadamer como interpenetración de la tradición y del intérprete. La anticipación de sentido que guía la interpretación y comprensión es condicionada por la comunidad, por la tradición, por los prejuicios. Pero la comunidad, a la vez, está en *formación*, por lo que al modificarse aquélla también se modifica lo que es tematizado como material de interpretación. Expresa Gadamer: “El círculo de la comprensión no es en este sentido un círculo ‘metodológico’ sino que describe un momento estructural ontológi-

co de la comprensión” (Gadamer 1999, p. 363). Ahora bien, la comprensión sólo es posible donde hay algo que represente una unidad perfecta de sentido, Gadamer le llama *anticipación de la perfección*. La interpretación, cuando se lleva a cabo, está sobre una expectativa de sentido que proviene de las relaciones precedentes con el asunto, con los conocimientos previos del intérprete. La precomprensión tiene que ver primeramente con el asunto en cuestión que se expresa en la tradición. Por esta razón la hermenéutica es de naturaleza mediadora, ocupa el punto medio entre extrañeza y familiaridad, entre pasado y presente. De aquí se desprende, según Gadamer, que la tarea de la hermenéutica no es establecer un procedimiento de comprensión sino que *iluminar las condiciones bajo las que se comprende*, es decir, clarificar los prejuicios y opiniones previas. Gadamer introduce el concepto de *distancia en el tiempo* para distinguir entre prejuicios productivos y aquellos que obstaculizan la comprensión produciendo malentendidos. La comprensión es la participación en un sentido comunitario, no es cuestión psicológica, no significa penetrar en la recepción del lector original. El que comprende es superado por *lo comprendido*, de ahí que la comprensión sea de tipo productivo, no copia sino imagen. En este contexto se reconoce la distancia en el tiempo como una posibilidad positiva y productiva del comprender, con ella se puede distinguir entre los prejuicios falsos y los que producen mal entendidos. La distancia no es un abismo, sino que está cubierta por la continuidad³, lo que hace de la comprensión un proceso inagotable.

Una hermenéutica adecuada, según Gadamer, tiene que mostrar en la comprensión la realidad de la historia. Al contenido de este requisito le llama *historia efectual* (*Wirkungsgeschichte*). Quizá sea este concepto el principal en la hermenéutica de Gadamer, significa en él no la recepción de los

³ “Sólo la distancia en el tiempo hace posible resolver la verdadera cuestión crítica de la hermenéutica, la de distinguir los prejuicios *verdaderos* bajo los cuales comprendemos, de los prejuicios *falsos* que producen *malentendidos*.” (Gadamer 1999, p. 369). Sin embargo, Gadamer en *Verdad y método II* precisa: “Sería más adecuado hablar al principio, en forma más general, de la función hermenéutica de la distancia. No tiene por qué tratarse siempre de una distancia histórica, ni siquiera de la distancia temporal como tal, que puede superar connotaciones erróneas y aplicaciones desorientadoras. La distancia se manifiesta incluso en la simultaneidad como un momento hermenéutico; por ejemplo, en el encuentro entre personas que sólo buscan en la conversación el fundamento común, y sobre todo en el encuentro con personas que hablan lenguas extranjeras o viven en otras culturas.” (2000, p. 16).

textos como lo era en el siglo XIX, sino que los efectos producidos por los fenómenos históricos u obras transmitidas en la misma historia. Comprender, por ello, es un proceso de la historia efectual, es decir, el interés histórico “no se orienta sólo hacia los fenómenos históricos o las obras transmitidas, sino que tiene como temática secundaria el efecto de los mismos en la historia [...]” (Gadamer 1999, p. 370). En la comprensión se entra, entonces, en un juego que supera al puro sujeto, se entra en la historia efectual que determina lo que aparece cuestionable y objeto de investigación (cf. Gadamer 1999, p. 371). La historia efectual se impone incluso ahí donde la fe en el método quiere negar la propia historicidad, pero queda olvidada cuando se toma el fenómeno como única verdad. Y como no puede hacerse conciente completamente, la conciencia histórico-efectual es un momento de la comprensión, es la aceptación de la propia finitud, la conciencia de la *situación* hermenéutica. No se tiene un conocimiento objetivo ni completo de la situación, sólo se *está* en situación. No se puede saber todo: “Ser histórico quiere decir no agotarse nunca en el saberse” (Gadamer 1999, p. 372). Al concepto de situación le corresponde, según Gadamer, el de ‘horizonte’, lo que encierra todo lo que es visible desde cierto punto. La elaboración de la situación hermenéutica es lograr el horizonte correcto para las cuestiones que se plantean desde la tradición. Según Gadamer, en el marco de la comprensión histórica se ve el pasado desde el propio horizonte. No obstante, no es que haya distintos horizontes cerrados en sí mismos, pues en este caso la comprensión sería imposible, sino más bien, que el horizonte se desplaza con cada cual. El que intenta comprender tiene *su* horizonte. El desplazarse hacia lo otro significa un ascenso a la generalidad, es decir, el horizonte propio no se abandona sino para ganar un horizonte. Para Gadamer, una conciencia histórica aporta siempre su verdadero presente, pues el horizonte del presente está en constante formación, no se forma al margen del pasado. A la luz de los prejuicios lo que se quiere comprender nunca es reducible a *mi* horizonte, porque es *lo* otro. Pero tampoco se puede reconstruir sin más un horizonte original: “Comprender es siempre el proceso de fusión de estos presuntos ‘horizontes para sí mismos’” (Gadamer 1999, pp. 376-377). Aquí se presenta una tensión entre pasado y presente, tensión que se ubica y es dirigida desde la historia efectual, no desde la neutralidad. Esta relación dialéctica pasado-presente se funda así en la estructura de la representación.

En la primera parte se vio que el ser humano es formado a la vez que forma. Pero lo que se forma es su horizonte desde el cual interpreta. Por esta razón, el pasado no existe en un suelo al cual se pueda acceder saltando la distancia en el tiempo como si a los hechos históricos se pudiera acceder sin más. El pasado tiene *su* horizonte. Por esta razón la problemática histórica se puede entender mejor desde la estructura del *juego como representación*. En la medida que se interpreta un texto, una obra, un monumento, se entra en el juego de la historia efectual. Ante el intérprete se representa su mundo, que es su material de interpretación. Entra en un diálogo que había comenzado antes y que continuará después. El juego de la historia efectual supera al intérprete, al igual como se había visto en la segunda parte que el juego supera la conciencia del jugador. Pero por otro lado, desde un punto de vista del intérprete, lo que hace el hermeneuta es, a fin de cuentas, a medias descubrir y a medias crear una *imagen* de lo que interpreta. No tiene todo a su disposición, también tiene que crear. Por ello que la hermenéutica se inserta en el juego entendido como representación.

Referencias bibliográficas

- Beuchot, M. (2001). "La búsqueda de la ontología en Gadamer". *Intersticios. Filosofía, Arte y Religión*, N° 14 y 15.
- Gadamer, H.G. (1999). *Verdad y método*. Vol. I. Traducción Ana Agud y Rafael de Agapito. Salamanca: Editorial Sígueme.
- _____. (2000). *Verdad y método*. Vol. II. Traducción Manuel Olasagasti. Salamanca: Editorial Sígueme.
- _____. (2001). *Antología*. Edición de Jean Grondin y traducción de Constantino Ruiz-Garrido y Manuel Olasagasti. Salamanca: Editorial Sígueme.
- Grondin, J. (1999). *Introducción a la hermenéutica filosófica*. Traducción Angela Ackermann Pilári. Barcelona: Herder.
- _____. (2003). *Introducción a Gadamer*. Traducción Constantino Ruiz-Garrido. Salamanca: Herder.
- Almorín, T. (2001). "Ontología y metafísica en algunos textos de Gadamer". En *Intersticios. Filosofía, Arte y Religión*, N°s 14 y 15.
- Moratalla, A. (1991). *El arte de poder no tener razón*. Salamanca: Publicaciones Universidad Pontificia de Salamanca.