

HERMENÉUTICA, JUEGO Y REALISMO.

Juan José Muñoz García. Colegio Retamar. Madrid.

La fenomenología y la hermenéutica contemporáneas nos han traído la posibilidad de ampliar el campo de la experiencia humana y una más cabal comprensión de la misma. Esta comprensión pienso que puede ser útil para afrontar el tema propuesto para este congreso. Para ello es necesario superar algunas ideas que reducen la experiencia a un asunto sólo cognoscitivo o subjetivo, a una mera referencia al pasado o a lo dado, a un conocimiento meramente particular y objetivo (delimitado, asible), o a algo antitético al pensamiento.

La reducción de la experiencia fue motivada también por el olvido de esa experiencia originaria, arraigada –en palabras de Husserl– en el mundo vital, en la que no se han dissociado todavía el sujeto y el objeto. El método fenomenológico, iniciado por Husserl y continuado por diversos autores, intenta radicar la experiencia en el mundo vital, en la copertenencia hombre-mundo, y así evitar el desarraigo que el objetivismo había introducido en el conocimiento¹.

1. La aprehensión primordial de realidad en Zubiri.

Un ejemplo de esta vuelta a los orígenes es el análisis de la intelección sentiente que hace Xavier Zubiri. Este filósofo español analiza el acto en el que la realidad y el conocimiento son congéneres. Es el acto primero de la inteligencia sentiente: la aprehensión primordial de realidad. En este acto se superan las dicotomías sujeto-objeto, en sí-en mí, idealismo-realismo, etc. Zubiri llega a esta noción de aprehensión como consecuencia de un proceso evolutivo que se inicia en Husserl, y tiene como etapas Heidegger y Ortega. Se puede pensar que el lugar primigenio de la experiencia de la realidad no es la conciencia pura como en Husserl, ni la vida como en Ortega, ni la comprensión del ser como en Heidegger, sino el acto de intelección sentiente. Zubiri asume, corrige y radicaliza la filosofía de sus predecesores².

El ser humano no tiene un puro sentir, sino un sentir intelectivo, es decir, no se aprehenden sólo cualidades sino realidades que son *de suyo*. A diferencia del mero animal, que posee sólo una percepción estímulo de lo real, el animal humano aprehende las propiedades de lo percibido como perteneciéndole en propio, es decir, como reales y no como mero signo de respuesta instintiva. Así, por ejemplo, el hombre no percibe sólo calor, sino algo que es caliente, es decir que el calor posee en propio sus cualidades,

¹ De todos modos, esta vuelta de Husserl a lo originario no es totalmente auténtica, pues no consigue articular correctamente los aspectos objetivo y superobjetivo de lo real. Cfr. López Quintás, A.: *Metodología de lo suprasensible*. Editora Nacional, Madrid 1963, pp.441-535.

² Cfr. Gracia, D.: *Voluntad de verdad*. Labor, Barcelona, 1986, pp. 69, 90.

yl o percibido es caliente de suyo, con anterioridad (no temporal) a la propia aprehensión³. Este acto tendrá que ser explicitado en actos ulteriores, pero ya desde el principio hace que el hombre esté en realidad.

a. *Aprehensión de realidad, imaginación y verdad.*

La intelección sentiente nos instala en la realidad, y aunque hay modos ulteriores de intelección (el logos sentiente y la razón sentiente), en la aprehensión primordial de realidad ya tenemos la verdad real de lo percibido (aunque no su verdad lógica y racional). Pero la aprehensión de realidad es modal, es decir, no sólo visual sino también táctil, auditiva, olfativa, etc.; así se explica que en diferentes lenguajes de diferentes pueblos se haya expresado la noción de verdad con términos que hacen referencia a diferentes sentidos. En griego, por ejemplo, la noción de verdad se expresa con una metáfora visual: *alétheia*, que originariamente significó lo que no ha caído en olvido, viniendo a significar posteriormente lo desvelado, la simple patencia de la verdad. En hebreo se utiliza una metáfora táctil: *emeth*, lo firme, lo fiel e incommovible. En castellano se utilizan ambos tipos de sensibilidad.

Estas diversas modalidades del sentir, que completan las categorías de “lo ante la mirada” y “a la mano”, con las que Heidegger pretende caracterizar la existencia humana, sitúan al hombre más allá del mero animal de objetos. El hombre es un animal de realidades⁴, y por tanto no se le puede considerar como mero intelecto desarraigado, manipulador de objetos. Hay que considerar la experiencia humana con más amplitud, teniendo en cuenta la riqueza del conocimiento sensible y del simbólico-imaginativo.

El objetivismo desprecia la imaginación por considerarla la facultad de lo irreal, pero desde esta nueva perspectiva la imaginación (unida a la intelección) es una facultad que expresa la riqueza superobjetiva de lo real. Esto explica la vuelta a la función simbólica en cierta filosofía contemporánea. Paul Ricoeur⁵, por ejemplo, está situado, al igual que Heidegger y Gadamer, en esa tradición filosófica que rechaza el racionalismo cartesiano, es decir, la consideración del hombre como yo-puro, pura res cogitans.

El yo es, para Ricoeur, afirmación originaria, no puede dar cuenta de su propio ser a través de su sola actividad noética⁶. Esta idea es herencia heideggeriana, ya que el sujeto que interroga debe ser considerado como perteneciente a la realidad sobre la que interroga. También Zubiri adopta esta postura al afirmar que la aprehensión primordial de realidad no sólo es noética sino también *noérgica*.

No obstante, Ricoeur dirá que toda comprensión debe ir mediatizada por el análisis de los signos, los símbolos y los textos: El mundo del lenguaje precede y engloba al hombre⁷. Con la función simbólica, entendida de modo superobjetivo, “se corregía el imperialismo de la objetividad científica, a la vez que se intentaba descubrir en el arte, la moral, etc., su inteligibilidad específica.”⁸

³ Cfr. Zubiri, X.: *Inteligencia sentiente* (se citará como IS), Alianza Editorial, Madrid, 1984, pp.56.

⁴ *Ibíd.*, pp.284.

⁵ Ricoeur, P.: *Finitud y culpabilidad. La simbólica del mal*, Taurus, Madrid, 1969, pp.712.

⁶ Cfr. M. Maceiras y J. Trebolle, *La hermenéutica contemporánea*, ed. Cincel, Madrid 1990, pp.103.

⁷ Cfr. *Finitud y culpabilidad. La simbólica del mal*, o.c., pp.701.

⁸ Choza, J.: *Manual de antropología filosófica*. Rialp, Madrid 1988, pp.283.

Esta vuelta a la conciencia vital, que Zubiri llama aprehensión primordial de realidad, es una captación inmediata de la realidad en todas sus dimensiones, y permite al sujeto instalarse en la realidad. La actitud objetivista, por el contrario, implica un desarraigo o lejanía de lo real (cosas, valores y los demás sujetos), que en casos extremos puede llevar al nihilismo.

b. Modos ulteriores de intelección.

De todo lo anterior podemos concluir que la “sensibilidad no es un velo que se interpone entre la inteligencia y lo real, entre una presunta interioridad y una exterioridad”⁹, pues como hemos indicado, en esa vuelta a los orígenes, a la aprehensión primordial de realidad, al mundo vital, tales escisiones no aparecen, pues son producto de ulteriores intelecciones que se deben apoyar en último término en esa aprehensión primordial. En este nivel de intelección no se da todavía la escisión sujeto-objeto, ya que la “intelección no es ni relación ni correlación: es pura y simplemente actualidad respectiva”¹⁰, estar instalados en la realidad. A partir de esa aprehensión primordial la misma realidad nos lanza a la búsqueda racional de lo real en profundidad, el fondo real de las cosas. Esta búsqueda nos permitirá distinguir en cada realidad dos vertientes: una expresivo-objetiva y otra expresante o superobjetiva.

Como consecuencia de todo lo anterior podemos afirmar que el conocimiento esencial no siempre implica un conocimiento universal como correlato de una definición¹¹, ya que pueden darse proposiciones esenciales de una realidad individual. Lo radical es que algo sea real *de suyo*, que tenga *en propio* sus notas esenciales y no su pertenencia a una clase o conjunto. Ya la aprehensión primordial aprehende las cosas como algo de suyo, después la inteligencia forma conceptos no sólo de las cualidades sentidas, sino de la realidad en cuanto tal. Por tanto, la división en universal o particular lógicos es posterior.

Lo propio del saber esencial es aprehender lo real de suyo, un problema posterior es el del binomio universal-particular. No todo lo esencial tiene que ser necesariamente universal (hay esencias no especiabiles), pues más que de individuación de la especie habría que hablar de especiación del individuo.

2. Logos dinámico y creador: la intelección ambital.

A partir de la aprehensión primordial de realidad la inteligencia ejerce ulteriores actos que le permiten no sólo captar la realidad de un modo unitario e individual, sino de un modo campal, superobjetivo o ambital. El logos nos sitúa en el campo de realidad como medio de intelección, este campo de realidad tiene un carácter envolvente ya que es a la vez creado por las diversas realidades que a su vez están incluidas en ese mismo campo creado por ellas. Las realidades ambitales son iluminadas por el mismo campo

⁹ López Quintás, A.: *El triángulo hermenéutico*, Facultad de Filosofía y Letras. Palma de Mallorca 1975 (se citará como TH), pp.159.

¹⁰ IS, pp.181.

¹¹ Cfr. Zubiri, X.: *Sobre la esencia*, Alianza editorial, Madrid 1985, pp.352.

de luz que ellas crean. Por eso, como ha recordado la hermenéutica contemporánea (Heidegger¹², Gadamer¹³, Ricoeur¹⁴, etc.), el hombre al preguntar a la realidad también debe ser considerado como perteneciente a ese campo de realidad sobre el que inquiera.

El logos es, por tanto, la operación intelectual de lo ambital, por eso es una actividad en cierto modo libre y creadora, aunque no arbitraria. El logos es creador en el campo de realidad, no fuera de él. El logos al ser dinámico y creador permite tomar distancia de perspectiva en el campo de realidad y no quedarse anclado en el mero dato objetivo, en el entorno fáctico o concreto-empírico. Este distanciamiento ya se daba de un modo incoado en la aprehensión primordial de realidad. La intelección sentiente permite al hombre que el estímulo sensible ya no sea signo de respuesta instintiva, por estar, en cierto modo, “despegado o distanciado” del aprehensor humano. El hombre es un animal de realidades, está abierto a todo lo real gracias a ese distanciamiento de la estimulidad. “No es alejamiento de las cosas, sino distanciamiento en ellas. Distanciamiento es un modo de estar en las cosas.”¹⁵

En los actos ulteriores de la inteligencia, como los del logos, ese distanciamiento es un momento esencial del dinamismo creador que permite conocer las cosas campalmente, es un distanciamiento de perspectiva. Esta distancia es la adecuada para conocer y entrar en juego creador con la realidad, aunque también puede derivar en distancia de desarraigo, impidiendo el encuentro y en definitiva la experiencia creadora.

a. Realidad, irrealidad y superobjetividad.

En la intelección ambital se da una especie de rodeo o dinamismo circular para comprender lo que una realidad es desde otras. Este dinamismo, que es un juego creador, busca formas eminentes de unidad con lo real, considerado no de un modo evanescente o etéreo, sino consistente y sustantivo.

Con esquemas objetivistas se tiende a pensar que lo no-objetivo es irreal y, por tanto, la conexión entre lo real y lo irreal es problemática, cuando no dilemática. Pero esto es inexacto, pues lo que se denomina irreal es más bien un momento del dinamismo campal del logos y no algo meramente contrapuesto a lo real. “Lo irreal no es una cosa mental tratada como si fuera real, pero tampoco es una cosa física: es cosa libre”¹⁶. Esto no quiere decir que sea creación de realidad, sino de su contenido. Por ejemplo la ficción literaria no es una ficción de realidad, sino realidad en ficción, se finge el contenido de la realidad¹⁷.

Como la realidad es superobjetiva o ambital, el arte no se reduce a la reproducción de objetos o a la invención de objetos irreales, sino más bien a la plasmación de ámbitos. El logos en su dinamismo campal, en el que inquiera lo que algo es en realidad desde

¹² Cfr. *Carta sobre el humanismo*. Trad. de R. Gutiérrez. Ed. Taurus, Madrid, 1970; *El origen de la obra de arte*. FCE, México 1958.

¹³ Cfr. *En conversación con Hans-Georg Gadamer*. Carsten Dutt (editor). Trad. de Teresa Rocha Barco. Tecnos, Madrid 1998, pp.37-41.

¹⁴ Cfr. *Finitud y culpabilidad*, o.c., pp. 702-713.

¹⁵ IS, pp.70.

¹⁶ Zubiri, X.: *Inteligencia y logos*, Alianza editorial, Madrid 1982 (se citará como IL), pp.94.

¹⁷ Esto es lo que parece afirmar, con ciertas vacilaciones y ambigüedades, Mario Vargas Llosa en su breve ensayo *Cartas a un joven novelista*, Ariel/Planeta, Barcelona, 1997, págs. 106-109. Cfr. IL, pp.95

las otras cosas del campo, puede dar a esa realidad un contenido en ficción, y por tanto el resultado no es algo ilusorio sino la plasmación, con un contenido fingido, de un ámbito de realidad¹⁸.

3. El dinamismo circular del logos como acceso al concepto de juego.

Se puede entender la capacidad lúdica del hombre como el poder creador de relaciones de interferencia que son fuente de luz intelectual y de belleza.¹⁹ El concepto de juego está vinculado al concepto relacional, respectivo de realidad. Cada realidad es lo que es sólo respecto de todo el campo de realidad. El logos es la intelección campal, ya que entiende lo que una realidad es desde otras aprehendidas en distancia. Se trata de ir de la cosa aprehendida al campo de realidad y viceversa; es pues, una intelección dinámica. El logos al moverse por el campo de realidad, para entender campalmente las cosas, hace que el campo sea un campo de libertad²⁰, esto no quiere decir que sea una intelección arbitraria, sino que ese movimiento intelectual no es unívoco.

Este dinamismo se puede llamar circular pues, a nivel creador, el esquema que guía la actividad humana no es el esquema acción-pasión, sino el de apelación-respuesta. Para conocer los actos y procesos que responden a este esquema interferencial no basta estudiar sucesivamente las distintas fases que los integran. Hay que tener ante la vista en alguna medida el bloque, la trama constelacional que forman estas fases, y su intrínseca respectividad y conexión estructural. El ser humano no puede aprehender del todo desde el principio una realidad compleja, por lo que tiene que atender al conjunto de la misma, tiene que profundizar en el conocimiento de las diversas realidades a niveles cada vez más radicales.²¹

Pienso que con esta metodología se puede afrontar el tema de los relativismos y los pluralismos. Para esta comprensión necesitamos un modo de acceso a la realidad que responda a la complejidad de ésta y respete a la vez su unidad analéctica. Se requiere, por tanto, superar la intuición empírica y la intuición intelectual mediata: la intuición intelectual inmediata indirecta²² que, armonizándose con el discurso, permite una cabal comprensión de los ámbitos superobjetivos de realidad que implican al sujeto que interroga sobre ellos.²³

¹⁸ El término irreal puede dar lugar a confusión. Incluso grandes poetas, como Pedro Salinas (Cfr. *La realidad y el poeta*, Ariel, Barcelona, 1976) cuando analizan la actividad poética no cuentan con categorías rigurosas para dar razón de ella y remiten lo poético fuera del campo de lo real. Por eso López Quintás (Cfr. *Cómo formarse en ética a través de la literatura*. Análisis estético de obras literarias. Rialp, Madrid, 1994, pp.29.) propone el binomio objetivo-ambiental, como más preciso que el binomio real-irreal. Aunque si se entiende lo irreal como un momento de lo campal superobjetivo no hay inconveniente en usar este término.

¹⁹ Cfr. López Quintás, A.: *Estética de la creatividad. Juego. Arte. Literatura*. (Se citará como EC). Ediciones Cátedra, S.A., Madrid, 1977, pp.19.

²⁰ Cfr. IL, pp.66.

²¹ Cfr. EC, pp.26.

²² Expresión de Alfonso López Quintás.

²³ Cfr. Heidegger, M.: *Introducción a la metafísica*. Gedisa, Barcelona, p.15. Cfr. Rodríguez, R.: *Historia del ser y filosofía de la subjetividad*, en VV.AA.: *Heidegger o el final de la filosofía*. Editorial Complutense, Madrid 1993, pp. 201-202.

a. La verdad en encuentro: compromiso existencial, horizonte hermenéutico y lenguaje.

En este ámbito aparece el dinamismo creador de la inteligencia y, por tanto, la verdad en este ámbito no es una verdad dada objetivamente sino que es fruto de un juego creador.

Aunque se hable de verdad racional, no se refiere sólo a lo meramente teórico, pues este dinamismo creador, provocado por el mismo ámbito de realidad, implica tanto la distancia de lo primariamente aprehendido como la inmediatez. Este dinamismo circular, este juego creador, que vincula la intuición y el discurso, busca comprender lo real superobjetivo no como algo aislado sino como algo envolvente que implica al propio sujeto comprensor, y le apela a la creatividad. La intuición sola no basta sino que debe ser explicitada por el discurso para llegar a la comprensión en la cual se armonizan una y otro.

A la luz que se desprende de este juego, se puede crear, no la realidad (pues no la hemos abandonado en ningún momento), sino el contenido de esa realidad, ya sea un contenido teórico, práctico o ficticio. Esta creación no es arbitraria, pues la misma realidad nos da o nos quita la razón, por eso algunos contenidos que se crean como posibilidades de lo que es la realidad, son rechazados por la propia realidad. Es la experiencia del error, de la no-verificación o de la ausencia de creatividad estética, ética, etc.

Sólo en el encuentro, en la cocreación de la verdad campal y fundamental adquirimos un pleno conocimiento de lo superobjetivo. Es la experiencia de la participación inmersiva, propia de la estética, la ética, la metafísica y la religión. La experiencia de participación inmersiva no pretende, como es obvio, una depreciación o repulsa de lo objetivo expresivo sino su transfiguración. Lo superobjetivo se expresa en lo objetivo que queda elevado y convertido en un medio expresivo, que no constituye una mediatización obturante y opaca. La elevación de lo objetivo que aparece en los modos de presencia eminente es resultado de conjugar la inmediatez y la distancia de perspectiva, de ahí la importancia que la hermenéutica actual concede a las categorías de situación, horizonte, mundo, prejuicios.

La verdad en encuentro está unida indefectiblemente al compromiso existencial²⁴ y a la capacidad creadora, condiciones ambas del juego creador. Dijimos que el dinamismo del logos y de la razón nos movían por la realidad campal y fundamental y a su vez ese movimiento daba lugar a modos eminentes de encuentro y de presencia. El encuentro de dos ámbitos, facilitado en muchos casos por el lenguaje, da lugar a una presencia luminosa y a la creación como consecuencia de un esfuerzo que podemos llamar juego creador. El lenguaje, como ocurría con la intelección campal, no es un *medio para*, sino un *medio en* el que se plasma la condición ambital de lo real y medio en el que se crean nuevos ámbitos²⁵. Al apelar²⁶ a la realidad mediante el lenguaje se la invita a una respuesta que transfigure lo objetivo, y permita conseguir un modo eminente de presencia como fruto de un encuentro. Esto acontece no sólo en el lenguaje literario, sino también en el ético, metafísico y religioso.

Cuando el dinamismo circular del logos y la razón vuelve al punto de partida (unidad de intuición y discurso) la indeterminación inobjetiva desaparece pues se consigue la

²⁴ Cfr. TH, pp.141.

²⁵ Cfr. Heidegger, M.: *Introducción a la metafísica*, o.c., pp.22.

²⁶ Cfr. *En conversación con Hans-Georg Gadamer*, o.c., pp.43-45.

comprensión. En todo este proceso el lenguaje no permanece ausente, ya que el pensamiento humano “se potencia en el cruce de ámbitos que provoca su expresión comunicativa.”²⁷

Cuando nos movemos en un campo de realidad, este nos ofrece una serie de posibilidades que podemos asumir, ya sea de un modo estético²⁸, ético, metafísico o religioso. Estas posibilidades, que a la persona como ámbito de realidad le ofrece el ámbito de lo real en el que se mueve, son posibilidades lúdicas. Se establece con ello una fecunda relación de causalidad circular entre el jugador y el juego, entre la luz que desprende el proceso lúdico y el juego que se crea a tal luz.²⁹ Tanto el juego como el jugador deben ser vistos como ámbitos de realidad y no como meros objetos, por tanto, ninguno domina al otro sino que se refuerzan mutuamente.

Sólo mediante el juego puede el hombre fundar modos de unidad con el entorno y constituirse como persona. El hombre está instalado en la realidad, pero esa instalación no es algo fijo y estático, sino que es encomendada al hombre como tarea, como tarea lúdica. Esa tarea se manifiesta en el derecho, el arte, la ciencia, la filosofía, etc.: por eso el juego es fundamento de la cultura humana.

El juego no es una evasión de la realidad y de la responsabilidad o del poder de lo real³⁰, como parece advertir el pensamiento posmoderno. Bien es verdad que en el juego se da una superación del tiempo objetivo, que se vive como levedad y libertad desvinculada, notas ambas propias de la experiencia estética. Pero sería un espejismo quedarse anclados en esta fase de inobjetividad, ya que si el jugador se ve libre de la serie infinita de consecuencias, propias de lo cotidiano, eso no implica irresponsabilidad y autonomía, sino superación del mero consecuencialismo objetivista y, por tanto, aprehensión de la belleza y el bien. El juego no nos desvincula de lo real, sino que impide que nos fusionemos y nos empastemos con ello. Del mismo modo, las reglas del juego impiden que sometamos lo real a mero objeto de dominio.

Tampoco representa el juego la consagración de la autonomía como oposición dilemática de la heteronomía. El esquema “en sí-fuera de sí” desaparece en el juego creador, al superarse los límites de lo objetivo: tanto del yo como del tiempo. La sensación de olvido del yo y de la conciencia del paso del tiempo son manifestaciones de un modo de realidad superior al objetivo: el yo y el tiempo no se agotan en su objetividad cuantificable.

De todo esto se infiere que en el juego se es autónomo al ser heterónimo; sólo se puede jugar en un campo de realidad superobjetiva. El juego y el arte están abiertos a la realidad, no son producto de una reducción existencial obrada en virtud de una reducción lúdica. Pero el logos no juega consigo mismo sino en el campo de realidad en el que se mueve. La libertad y la inteligencia son de lo real, instalan al hombre en la realidad convirtiéndole en animal de realidades.

Para jugar, la inteligencia no necesita desvincular y fragmentar la realidad sino moverse creadoramente en ella. Y esta realidad es respectiva, por lo que el juego es dialógico, no

²⁷ TH, pp.163.

²⁸ “El que comprende está siempre incluido en un acontecimiento en virtud del cual se hace valer lo que tiene sentido. Está, pues, justificado que para el fenómeno hermenéutico se emplee el mismo concepto del juego que para la experiencia de lo bello”. (Gadamer, H.G.: *Verdad y Método*, Sígueme. Salamanca 1977, pp.585).

²⁹ Cfr. EC, pp.29.

³⁰ En el libro *Elogio y refutación del ingenio*, Anagrama, Barcelona 1992, de J.A. Marina, aparece la concepción posmoderna del juego que aquí criticamos. Cfr. pp. 34-38, 57-65, 74-87. Cfr. Gadamer, H.G.: *Verdad y Método*, o.c., pp.144.

solipsista³¹. Al superar el plano de lo objetivo, la inteligencia descubre la respectividad de lo real que se plasma a nivel artístico en las metáforas y en los juegos de palabras del ingenio creador.

Pienso que estas ideas, que aquí aparecen sólo esbozadas, pueden ofrecer una perspectiva realista del juego hermenéutico.

Juan José Muñoz García
Tembleque, 114, 3º A
28024 Madrid

³¹ Cfr. *Ibíd.*, pp.148-149.