

CULTURA Y ARTE

ALFONSO LÓPEZ QUINTÁS

Una de las tareas más fecundas de la filosofía es, sin duda, precisar la relación que existe entre los diversos fenómenos que caracterizan la vida del espíritu, pues tal relación está lejos de ser un mero accidente consecutivo a la instauración de dichos fenómenos. Pertenecen, más bien, a su íntima esencia, y nos da la medida de su fecundidad y alcance. Si determinamos los vínculos que unen la cultura y el arte, acrecentamos notablemente nuestro conocimiento de ambos. Pero el descubrimiento de tales vínculos sólo es posible si poseemos una noción bastante aquilatada de lo que significan radicalmente arte y cultura. Mi exposición debe abarcar, pues, los puntos siguientes: 1.—qué se entiende por cultura, 2.—origen y significación de la crisis actual de la cultura, 3.—la experiencia artística y la clarificación radical de los procesos culturales.

1. QUÉ ES LA CULTURA

El ser humano carece de los «instintos seguros» del animal y está dotado de inteligencia; no responde de modo automático, unívoco y seguro a cada estímulo por estar capacitado para dar diversas respuestas y elegir entre ellas la más adecuada. Esta capacidad de elección significa un *distanciamiento* respecto al entorno. Entre lo real estimulante y el hombre apelado se constituye un *campo de juego*, de intercambio de apelaciones y respuestas. Los estímulos tienen para el ser humano el valor de «apelaciones» —invitaciones a dar una

respuesta libre y reflexiva—, porque a través de tales estímulos el ser humano capta *realidades*. Esta superación de la atención rígida a los estímulos marca el salto del mundo animal al humano, y abre el horizonte de la vida creadora *cultural*.

Por ser inteligente, el hombre capta realidades y relaciones entre realidades, es decir: campos de interacción y juego; percibe el sentido que se alumbra en éstos y se hace cargo de las realidades que surgen como fruto de la interacción activa de dos o más entidades que entran en juego; pone en forma, progresivamente, la capacidad de entrar en juego él mismo con las realidades del entorno, vistas en una u otra de sus vertientes, o bien en bloque, o ensambladas en grupos. *Este múltiple juego creador del hombre da lugar al diversificado mundo de la «cultura»*. Para subsistir biológicamente y desarrollar su personalidad de modo cabal, el hombre debe vivir *culturalmente*, cofundar entidades que lo vinculen a lo real con una unidad-de-integración, no de fusión.

Las entidades *mediacionales* que se instauran entre el hombre y la realidad natural no son meros *productos* de una acción ejercida unilateralmente por el hombre sobre la realidad. Son el *fruto* de un encuentro, un encuentro con las realidades naturales circundantes y con las entidades culturales que surgen del mismo. A diferencia de la actividad artesanal, la actividad creadora es dialógica, no monológica. Las realidades que surgen como fruto de esta actividad dialógica no constituyen un mero objeto o cosa, algo opaco, ocluido en sí, autosuficiente. Son realidades «inobjetivas»¹, «espacios lúdicos», campos de posibilidades de juego en el cual todo hombre puede inmersirse de modo receptivo-activo, creador. Esta inmersión creadora es fuente de iluminación del sentido de las realidades que en tales *espacios lúdicos* entran en relación de encuentro, pues el juego es fuente de luz y se desarrolla a la luz que él mismo alumbra².

1. Recuérdese el sentido que otorgan K. JASPERS y G. MARCEL a este término («Das Ungegenständliche», «l'inobjectif»).

2. El sentido o el sinsentido de una jugada de ajedrez o del *tempo* adoptado en la interpretación de una obra musical tiene que alumbrarse en el desarrollo mismo del juego. El buen ajedrecista calcula con velocidad de computadora las jugadas que abre y las que obtura la jugada que proyecta realizar a fin de prever si ésta conducirá o no a la meta del juego, que es dar jaque mate al rey, es decir, provocar su *asfixia lúdica*. Asimismo, el intérprete avezado

Toda realidad cultural ostenta una condición «envolvente» en cuanto ofrece al hombre posibilidades de juego y de iluminación. El conjunto de las entidades culturales se ofrece a todo hombre como una especie de atmósfera que lo acoge, lo ilumina y lo impulsa a la creatividad en muy diversos órdenes y planos. El ser humano es co-artífice de la cultura, y al mismo tiempo es nutrido espiritualmente por ella. Se trata de una *relación reversible* que está en la base de todo fenómeno cultural auténtico y que debe conocerse con la mayor claridad en su interna articulación³.

Si se desconoce esta articulación de la actividad dialógica entre el hombre, lo real y la cultura, se tiende a destacar unilateralmente el papel que juega uno u otro de entre ellos, abocando así a las posiciones extremistas del *subjetivismo* y el *objetivismo*. Al conceder la primacía a uno de los polos de los esquemas «interior-exterior», «autonomía-heteronomía», considerados como *dilemas*, no se adopta la actitud *relacional* que exige el fenómeno de la cultura para ser entendida rectamente. Frente a la «interioridad» —entendida aquí en el sentido de reducto privado— de cada individuo y a la tendencia de éste a pensar y valorar de modo subjetivo y arbitrario, debe afirmarse que las realidades culturales muestran un carácter «exterior» y «objetivo». Pero la apropiación de estos bienes culturales «objetivos» y «exteriores» debe realizarse por vía de «interiorización», es decir: de asunción lúdica de las posibilidades de juego que albergan. Los procesos culturales —con su riqueza de matices y su diversidad de modalidades— son vertebrados de ordinario por los esquemas mentales «interior-exterior», «inmanencia-transcendencia», «subjetivo-objetivo». Estos esquemas presentan graves riesgos cuando se aplican a procesos dinámicos creadores, porque, en rigor, su uso sólo se

ritma cada parte de la obra en función de las demás y del conjunto, para lograr una andadura coherente y llena de expresividad. El sentido de cada parte es su ajuste perfecto a las exigencias del todo, visto de forma dinámica e interaccional. Más amplias precisiones pueden verse en mi obra *Estética de la creatividad*, Cátedra, Madrid 1977, págs. 23-159. Sobre las diversas formas de inmersión humana en las realidades «envolventes» —una obra de arte, una pieza de teatro, un paisaje...— Cf. *O. cit.*, págs. 96 ss.

3. Sobre este tipo de relaciones y las características del llamado «pensamiento circular», puede verse mi obra *Cinco grandes tareas de la filosofía actual*, Gredos, Madrid 1977, págs. 53-110.

ajusta al análisis de realidades cósmicas y procesos causales de tipo lineal, unidireccional.

Para obviar este peligro, hemos de conferir a tales esquemas el sentido que adquieren en el plano de la actividad lúdica, creadora, receptivo-activa. *Jugar* es crear formas de diverso orden bajo unas determinadas normas. Se trata de un modo de participación receptivo-activa en realidades que ofrecen posibilidades de juego. Al asumir estas posibilidades y convertirlas en el impulso mismo de la acción propia, lo distinto-distante-externo-extraño se convierte en *íntimo*, sin dejar de ser distinto respecto al hombre. Con ello los esquemas antedichos y sus semejantes ganan una peculiar movilidad; el guión que separa sus términos deja de significar escisión y alejamiento para indicar una cierta tensión o polaridad dentro de un *campo de juego* común, que viene a ser campo de *encuentro* y de *iluminación*.

Con esta mente flexible es fácil dar alcance a las características básicas de la cultura. La cultura constituye el conjunto de acontecimientos, relaciones, instituciones, usos, estructuras y entidades no puramente naturales que el hombre inserta en la naturaleza a través del diálogo creador con el ámbito entero de lo real —al que pertenecen las realizaciones culturales que van siendo creadas al hilo del tiempo.

La cultura se funda al distanciarse el hombre de lo real con un género de distancia-de-perspectiva que trueca la relación de inmediatez en *presencia*. Para entender radicalmente el fenómeno cultural en sus diversas vertientes, se requiere tener una visión articulada de la *lógica de la creatividad*: cómo es posible *participar* en la realidad, instaurar modos de *presencia*, *arraigarse* a través del *distanciamiento*, convertir lo *distante* en *íntimo*, *dominar* al *ser dominado*, «*captar al ser captado*» («engreifen im ergrieffenwerden», Fichte).

2. CRISIS DE LA CULTURA

a) *Raíz de la crisis*

La crisis actual de la cultura arranca de la *escisión* del hombre respecto a lo real. El distanciamiento *hombre-entorno* fue interpretado por el personalismo espiritualista como una *toma de perspectiva* que permite un entañamiento mayor en lo real, y fue visto, en cam-

bio, por el vitalismo antiespiritualista como un alejamiento insalvable que desajusta al hombre, lo des-instala y lo incapacita para fundar con el entorno campo alguno de juego o inmersión co-creadora. Como este campo lúdico es el lugar nato de alumbramiento de sentido, el vitalismo aboca a una filosofía del *absurdo*, y el personalismo a una filosofía del *sentido*. El personalismo saluda al espíritu como a la fuente de la creatividad. El vitalismo lo tacha de «tumor que le ha salido a la vida» (L. Klages), y lo convierte en algo «monstruoso» (A. Gehlen), porque es una realidad innecesaria, superfetaria, perturbadora, que despega al hombre del entorno y lo abandona en una inhóspita tierra de nadie.

La *filosofía del sentido* concibe las realidades valiosas del entorno como promotoras de la libertad creadora del hombre. Por eso no teme entregarse al riesgo de la creatividad, que eleva extáticamente al hombre a lo mejor de sí mismo. La *filosofía del absurdo* entiende la entrega a lo valioso envolvente como una *salida de sí* en falso que conduce a la alienación humana. La filosofía del sentido se asienta en la convicción de que la auténtica cercanía respecto a lo real la gana el hombre cuando funda modos de *inmediatez a distancia*, inmediatez mediacionada: *presencia*. Este modo relevante de inmediatez lo alcanza el hombre cuando establece una relación lúdica con las realidades del entorno, vistas como centros de iniciativa, lugares de fibración y confluencia de diversas líneas de sentido. La filosofía del absurdo tiende a buscar la vecindad con lo real en formas de inmediatez *fusionales* a las que se llega mediante experiencias de relax extremo, de descenso a niveles infracreadores, infrarreflexivos, infraéticos, infrarresponsables.

Desde el período de entreguerras se observa en Occidente una nostalgia irreprimible por el mundo infrahumano en el que se da una unión inquebrantable con el entorno. Al no haber distancia, no existe el fenómeno de la *apelación*, ni la necesidad consiguiente de *responder*, en el doble sentido de *responder* a una invitación que se nos hace a emprender una labor creadora y *responder de* las consecuencias de la misma. Liberado de la urgencia de optar, el hombre gana la seguridad del mineral, el vegetal y el animal, y se libera del riesgo de la responsabilidad, pero pierde la posibilidad del encuentro creador, de la unión de participación, la colaboración, el entendimiento, la instauración de un lenguaje común, la comunicación...

Anulada la posibilidad de una unión con lo real a través de la creatividad lúdica, el pensador vitalista no advierte la posibilidad de vincularse con el entorno a distancia, malentendiendo la mediación como mediatización, y sólo reconoce dos posibilidades alternativas de relacionarse con el entorno: la escisión y la fusión. Si opta por la primera, tenderá al formalismo intelectualista, pues sólo el entendimiento desarraigado parece ofrecerle medios para dominar en alguna medida lo real y restablecer de alguna forma la unidad perdida. Si elige la segunda —la fusión—, cultivará modos irracionales de unión fusional con el objeto. Esta orientación objetivista significa la renuncia del hombre a su capacidad creativa, a la fundación de ámbitos llenos de sentido, al ahondamiento en los estratos más valiosos de lo real, al afinamiento de la sensibilidad en orden a captar realidades trascendentes a lo sensible, al cultivo de la afectividad —malentendida a menudo como sentimentalismo—.

Al deber optar dilemáticamente entre la fusión infracreadora y la escisión intelectualista, el pensador vitalista tiende a la entrega pasiva a las experiencias fusionantes de vértigo y al cultivo de actividades más propias del plano artesanal que del creador. De ahí la tendencia manipuladora y constructivista de la cultura contemporánea.

La crisis de la cultura actual arranca 1) de la pérdida de las formas de unidad que el hombre adquiere a través de las experiencias esforzadas de éxtasis; 2) del intento de sustituir estos modos de unidad de integración lúdica con los modos fusionales de unidad que se logran a través de las experiencias exaltantes de vértigo, experiencias de fascinación que empastan al hombre con las realidades seductoras y no le permiten tomar la distancia de perspectiva necesaria para fundar campos de juego⁴.

Diversos movimientos contraculturales afirman su voluntad de impugnar las formas burguesas de cultura. De hecho, atacan la base de toda cultura porque se oponen a los modos auténticos de unión con lo real, que no son producto del entendimiento desarraigado sino fruto de la movilización integral de las virtualidades creadoras del

4. Un análisis amplio de las experiencias de vértigo y éxtasis puede verse en mi obra *La juventud actual entre el vértigo y el éxtasis*, Narcea, Madrid 1982, págs. 108 ss.

hombre. En el fondo, la contracultura tiene una orientación *antihumanista* porque ciega la fuente del desarrollo humano cabal. Esta aversión a los modos eminentes de unidad corre paralela a los ataques al orden, la proporción y medida, la armonía, las formas, las estructuras de todo género. Las campañas contraculturales suelen desarrollarse bajo el lema de «la imaginación al poder», pero no se trata de la imaginación como facultad creadora de modos de *unidad de integración* sino de *unidad fusional*.

b) *La crisis del arte actual*

La crisis cultural resalta de modo nítido en la producción artística contemporánea. Se subraya a menudo que los artistas actuales apenas conectan con el público⁵. Falta un lenguaje común, sin duda porque el artista tiende con frecuencia hacia la reclusión individualista y rehúye la entrega espontánea a la participación en campos de juego comunitarios, en realidades valiosas que nutren el espíritu de las gentes y lo abren a horizontes de gran riqueza humanística. Esta falta de comunicación se traduce en ausencia de emotividad, fenómeno que responde a lejanía respecto a lo profundo valioso, pero es interpretado tendenciosamente por algunos artistas como un retorno a la «serena objetividad antirromántica».

Despojados de la verdadera unidad con lo real —fuente de inspiración—, los artistas se acogen al intelectualismo formalista y constructivista, que presenta rasgos subjetivistas y objetivistas a la par, por cuanto se entiende la actividad creadora como un hacer artesanal totalmente controlado por el sujeto pero realizado en atencencia a datos objetivos —técnica, materia, ritmo...—. Ello explica la tendencia actual a devaluar el concepto griego de *inspiración* y a entender la creación artística como producto del mero esfuerzo, al modo de la actividad simplemente artesanal. Con frecuencia, el artista contemporáneo se muestra remiso por principio a contemplar la realidad circundante para penetrar en su núcleo y destacarlo en una obra de arte; tiende, más bien, a diluir tales realidades —reducidas a *objetos*, a medios para el logro de una obra— y construir, con los elementos recogidos en esta operación, un objeto artificial. En música, se busca

5. Cf. *Débat sur l'art contemporain*, Editions de la Baconnière, Neuchatel.

a menudo el impulso de la composición en la energía de ciertas medidas rítmicas, vistas más como «metro» que como «ritmo»⁶. En análisis poético, se autonomiza con frecuencia la *estructura* de las obras y se la considera como el *objeto estético* propiamente tal.

El artista, al sentirse desvalido a causa de su falta de participación en lo real valioso —participación que conferiría, por ejemplo, al sencillo maestro del románico una gran profundidad y riqueza—, intenta afirmar su personalidad a través de la exhibición de cierta «originalidad» en la invención y aplicación de nuevos recursos técnicos, movilizados por lo que ostentan de *novedoso*, no por imperiosas urgencias expresivas. La condición «excitante» de lo sorprendente es entendida como criterio de autenticidad. Ello insta a conceder automáticamente valor a toda manifestación vanguardista que desconcierta al público por el simple hecho de presentarse bajo el ropaje esotérico de un lenguaje nuevo, desconocido, que no sirve de lugar viviente de patentización de algo valioso, sino de velo que cierra el camino de la comunicación. Un lenguaje nuevo es comunicativo cuando constituye un lugar viviente de creatividad e instaura un campo de juego en el que se alumbra sentido. Por eso se torna luminoso al hombre que es sensible a los fenómenos creadores. Por el contrario, al intentar crear de la nada (*ex nihilo*), no se funda un campo de juego común, se rompe la comunicación, se hace imposible instaurar un lenguaje inteligible.

El asentamiento en la *inmanencia* de la técnica, capaz de organizar brillantemente los medios expresivos pero carente de un impulso transmisor de contenidos *trascendentes* a lo material-objetivista, responde al ansia de evadirse del nivel de la creatividad responsable, descendiendo a un plano infracreador. Sintomáticamente, el cultivo exclusivista de los recursos del experimentalismo tecnicista suele ir aliado con la devaluación de la belleza. La infecundidad de esta orientación la mostró ya S. KIERKEGARD al fustigar al «hombre inmediato» del «primer estadio en el camino de la vida».

Cuando no plasma un mundo denso de sentido, la obra de arte no

6. Es muy significativo lo que afirma sobre la génesis del ritmo en la *Consagración de la primavera* de Strawinsky un buen conocedor de la obra de éste como fue E. Ansermet. Cf. E. ANSERMET, *Ecrits sur la musique*, A la Baconnière, Neuchâtel, 1971.

despierta *entusiasmo* en los espectadores, sino *tedio*, porque el hombre es un «ser de lejanías» (HEIDEGGER) que sólo puede *encontrarse* con las realidades que poseen el *relieve* que les concede el hecho de tener dos vertientes: la sensible y la inteligible. Obligado a permanecer fusionado con meros estímulos, el hombre no se eleva al plano de la temporalidad superior que configura y domina la fluencia de la temporalidad medida por el reloj. Su atención queda sometida a los múltiples instantes que integran este tipo de temporalidad, y el tiempo se hace insufriblemente largo. De ahí el sentimiento de *tedio*, que juega en este contexto un papel revelador. Cuando los espectadores sensibles a los valores artísticos se aburren una y otra vez ante una obra, ello suele indicar que ésta no suscita el juego creador, pues el aburrimiento responde a falta de creatividad, como supo resaltar Beckett certeramente en *Esperando a Godot*. Por no querer aceptar esta circunstancia, los artistas que decidieron romper el «vínculo nupcial» (MARCEL) con la realidad y carecen de un lenguaje común que permita la comunicación con el público suelen ampararse en el precario e inelegante recurso de achacar a los espectadores falta de preparación y de capacidad comprensivas.

3. LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA Y LA CLARIFICACIÓN RADICAL DE LOS PROCESOS CULTURALES

La experiencia artística nos permite clarificar con modélica nitidez la articulación interna de los procesos culturales. Veámoslo en esquema, partiendo del análisis de la experiencia de interpretación musical.

La obra musical invita al intérprete a asumirla como principio de su actividad artística. Cuando el intérprete comienza a estudiar la obra, ésta se halla *a distancia*. Los elementos que *mediacionan* su acceso a la obra —partitura, instrumento, elementos técnicos de todo orden— le están *cerca* físicamente, y son objeto de atención expresa. A través de ensayos tanteantes, faltos todavía de libertad, el ejecutante va haciendo aflorar las formas, las entrelaza, asume la temporalidad propia de la obra. Cuando entra en relación de *presencia* con ésta, y se mueve dentro de ella con poder configurador y libertad, los elementos mediacionales pasan a un segundo plano discreto, sin

desaparecer, y ganan una peculiar *transparencia*. El ejecutante se siente invadido por la obra, a la que él configura; se sabe plenificado por una realidad que no existiría si él no la afirmara; la siente vibrar en sí mismo como algo propio, a modo de voz interior; sabe que la obra le pertenece, pero nadie es más consciente que él de que la obra no es suya, que le es trascendente. En este sentido es distinta de él, pero no distante, ni externa o extraña, sino *íntima*. El intérprete domina la obra al dejarse dominar por ella. He aquí la «lógica circular» propia del nivel lúdico, el nivel del juego, en el cual el dominio no es coaccionante sino promocionador de la libertad y del poder de iniciativa.

La relación «intérprete-obra» es una relación de participación receptivo-activa. Al interiorizar la obra, convirtiéndola en el impulso mismo de su acción artística, el intérprete entra con ella en relación de presencia. Y esta presencialidad funda el verdadero conocimiento. El modo de conocimiento más perfecto no es el realizado de modo incomprometido, objetivante, conforme al esquema mental «sujeto-objeto», sino el realizado por vía de encuentro, acontecimiento vertebrado por el esquema «apelación-respuesta». *Por tratarse de un género de interacción creadora, la experiencia estética —como toda forma de juego— se convierte en una fuente de luz.*

Al ascender a este plano de actividad lúdica, creadora, se superan los esquemas unidireccionales «acción-pasión», «interior-exterior», «salir de sí-entrar en sí» y se entienden como «contrastes» ciertos esquemas que sólo en nivel de objetos cabe considerar como «dilemas»: «autonomía-heteronomía», «libertad-religación», «actividad-receptividad»... Los conceptos que integran tales esquemas no se oponen entre sí dilemáticamente; se contrastan y plenifican.

Esta corrección metodológica permite sentar sobre bases flexibles y sólidas el análisis de la experiencia ética de asunción de valores humanísticos, la experiencia metafísica de encuentro con lo real, la experiencia religiosa de acogimiento de un mensaje revelado que en principio es distinto y distante del hombre, y más tarde se convierte en íntimo, «más íntimo que la propia intimidad» (San Agustín). La experiencia de interpretación de obras musicales clarifica nitidamente la cuestión básica de la vida cultural: *cómo es posible convertir lo distinto y distante en íntimo a través de la fundación de campos de juego.*

El entreveramiento del hombre y ciertas realidades del entorno es posible porque ambos no son meros «objetos» sino realidades «in-objetivas» (JASPERS, MARCEL), dotadas de poder de iniciativa, de capacidad de asumir posibilidades y realizarlas. Este carácter «inobjetivo», «lúdico», no sólo lo presentan las obras artísticas, sino todo tipo de realidad que en el juego de la vida creadora del hombre se presenta a éste como un haz de posibilidades lúdicas. Si veneramos los objetos que usó en vida un hombre célebre, ello responde a que los vemos lúdicamente como realidades que desempeñaron un papel en el juego de su vida merced a las posibilidades que ofrecían a su poder creador.

Recordemos que la realidad presenta dos modos fundamentales: el *objetivo* (delimitable, mensurable, asible, ponderable, verificable por cualquiera) y el *superobjetivo*, relacional, ambital. La realidad ambital no es un objeto; es un campo de posibilidades de juego. Es real, pero no tiene delimitación precisa, ni puede ser dominada por el hombre como lo son las cosas manipulables. Debido a su condición corpórea, un hombre puede ser medido, pesado, situado. Pero, como persona, constituye un campo de realidad, integrado por diversos ámbitos: el biológico, el afectivo, el profesional, el estético, el ético, el religioso, el político... No es posible delimitar rigurosamente lo que un hombre abarca, a dónde llega su influjo sobre los demás y el de éstos sobre él; qué alcance tiene su mundo ético, estético, religioso, profesional...

El auténtico entorno del hombre no está constituido por meros objetos sino por «ámbitos» o campos de posibilidades de juego. Las realidades apelan al hombre a entrar en juego con ellas. Si el hombre responde creadoramente a tal apelación, su circunstancia vital se convierte en una *campo de juego*. A la luz que este campo alumbraba, el hombre ve los objetos como «ámbitos», y pasa de la *actitud objetivista* a la *lúdica*. El propósito básico de la filosofía existencial y la dialógica es subrayar la necesidad de dar el salto de la primera actitud a la segunda.

Desde la perspectiva lúdica, todo aparece a una nueva luz. El cuerpo humano no es un instrumento objetivo de que el hombre dispone; es su lugar viviente de presencia en el mundo, campo de expresión y comunicación. De ahí que el arte del retrato no se limite a reproducir la figura externa del rostro, antes intente dar cuerpo sensible al campo de realidad que la persona retratada abarca.

Frente al espacio uniforme de la ciencia, en la vida cotidiana del hombre surgen, merced a su relación creadora con el entorno, múltiples campos de juego, campos de posibilidades creadoras (el encuentro entre la madre y el bebé, el hogar, el colegio, el paisaje, el pueblo, el lenguaje...). Estos «espacios lúdicos» no son objetos; son «ámbitos de realidad»⁷. Son, asimismo, espacios lúdicos —campos de posibilidades de acción con sentido— las *distintas formas de juego y trabajo*, los *sucesos que tejen la trama de la vida social* (la consagración de un templo, la proclamación de un presidente, el acto de dictar sentencia o de hacer una promesa), las *realidades que forman un campo de interacción* (un sembrador, una pareja de amantes, un grupo de saltimbanquis, unas manos orantes, una barca, un anciano que medita junto a un cirio que arde), las *obras culturales que el hombre realiza de modo dialógico* (un jardín, una casa, una plaza, una calle, un camino, una ciudad, un puente, un monumento, una silla, unos zuecos...).

El hombre convierte a menudo los espacios naturales en espacios lúdicos mediante un dinamismo alumbrador de posibilidades de acción con sentido. El espacio aéreo se transforma en campo de juego durante un festival de aviación. Los niños convierten cada rincón de la casa en campo de juego, el pueblo toma los espacios como campos de fiesta o de lucha (torneos) o de juego litúrgico (misas de campaña).

Esta compleja red de realidades culturales que surgen como fruto de la interacción creadora *hombre-entorno* constituyen el objeto primordial del arte. El artista tiene un poder singular para intuir la densidad existencial de las realidades *relacionales* que surgen en el acontecimiento del encuentro, y para expresarlas y darles cuerpo en una figura sensible. Estas figuras no reproducen objetos; plasman

7. Estos «ámbitos» surgen como fruto de la interacción lúdica de diversas realidades, y muestran un modo de ser *relacional*, constelacional. Este género de realidades relacionales son denominadas por K. Heim «dimensionale Räume» y por Philippe Fauré-Fremiet «entités non-dimensionnelles». El término «dimensión» y sus derivados son tomados por Heim en sentido «in-objetivo», ambital, relacional, y por Fauré-Fremiet en sentido objetivista, empírico. Por eso, éste utiliza la forma negativa. Cf. HEIM, K., *Glauben und Denken*, Neske, Pfullingen 1957; FAURÉ-FREMIET, PH., *L'univers non-dimensionnel et la vie qualitative*, P.U.F., Paris 1948.

realidades inobjetivas, lúdicas. *De ahí su condición luminosa y su interna racionalidad y verdad.* El arte reproduce lo real en un estado de entreveramiento y, por tanto, de desarrollo cultural. Lo real va adquiriendo nuevas modalidades a medida que se fundan nuevas entidades sobre la base de las ya existentes. La patentización luminosa de este acrecentamiento de la realidad constituye la *verdad artística*.

La experiencia artística, profundamente vivida, nos orienta hacia una concepción relacional de la *verdad* y del *conocer*, porque nos instala en una trama de *realidades relacionales*. Esta instalación nos permite configurar un estilo de pensar flexible, abierto y sólido a la par, capaz de comprender la densidad entitativa de las realidades que no tienen la opacidad de las meras cosas pero que no se diluyen en meras *relatividades*. Estas realidades *relacionales* constituyen la trama de la cultura.

CONCLUSIÓN

Al descubrir la condición «superobjetiva», lúdica, de las realidades del entorno humano y las leyes básicas del desarrollo de la vida humana creadora, la experiencia artística nos permite comprender en su articulación interna los diferentes modos de vincularse culturalmente el hombre a la realidad. Esta vinculación libre y creadora a las entidades que ofrecen posibilidades de juego es la tarea básica de la cultura. La actividad cultural debe basarse —para ser auténtica— en una concepción superobjetiva-lúdica de la realidad y —consecuentemente— de la verdad, del conocer y del hombre. Esta concepción lleva consigo exigencias de tal magnitud que transforman la imagen usual del hombre y de su realización personal. La experiencia artística, vista en su carácter lúdico, puede ayudarnos eficazmente a conseguir una nueva forma de humanismo, un humanismo basado no en el dominio y manipulación de objetos sino en la configuración reverente de campos comunes de juego.

Según la Academia Francesa, la palabra clave de la cultura contemporánea es la palabra «creatividad». La creatividad humana es promovida de modo eminente por la experiencia artística. El arte, visto rigurosamente, manifiesta ser un promotor cultural de primer orden.