

# Comprensión, estructura y novedad

Eduardo Ovidio Romero <sup>(1)</sup>

“La creatividad es conectar lo disperso”  
(Steve Jobs)

---

**Resumen:** En el presente artículo, en el punto uno, desarrollamos una breve reconstrucción histórico-filosófica sobre las nociones de creación y creatividad, referidas fundamentalmente a objetos, espacios y teorías. En este contexto, en el punto dos, indagamos la noción de experiencia cotidiana y las reflexiones que la hermenéutica gadameriana realiza sobre ella. En el punto tres, sumamos los novedosos y relevantes aportes de Mauricio Beuchot al ámbito de la constitución y comprensión del sentido. Finalmente, intentamos dilucidar a partir de los aportes anteriormente mencionados, el *lugar* simbólico, en el que las nociones de comprensión, creación y creatividad se presentan con mayor radicalidad y fuerza, a saber: si en la experiencia cotidiana en el mundo o en la constitución de *esquemas* organizados en torno a ordenadores semánticos analógicos.

**Palabras clave:** Comprensión - novedad - experiencia - semiosis - esquema

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 57]

---

<sup>(1)</sup> **Eduardo Ovidio Romero.** Doctor en Filosofía (UCA). Doctor en Ética (UAF, USA). Posdoc en Ciencias Sociales y Humanas (UNMDP). Magister en Administración de Empresas (UES21). Licenciado en Filosofía (UNRC). Profesor de Grado Universitario en Filosofía (UMaza). Becario Tipo I y Tipo II del CONICET. Períodos de estudio y residencias de investigación en el extranjero: Alemania, México y Brasil. Categoría I en investigación. Director y codirector de proyectos de CyT e I+D. Profesor Titular en la Universidad de Mendoza y Profesor Adjunto Ordinario en la Universidad Nacional de Villa Mercedes.

## Introducción

En este artículo, comenzamos con una breve revisión histórico-filosófica de las nociones de creación y creatividad, enfocándonos especialmente en su relación con objetos, espacios y teorías. A continuación, exploramos el concepto de experiencia cotidiana y

las interpretaciones que la hermenéutica de Gadamer ofrece sobre este fenómeno. También incluimos los aportes innovadores y significativos de Mauricio Beuchot al campo de la constitución y comprensión del sentido. Finalmente, buscamos esclarecer, a partir de estas contribuciones, el lugar simbólico donde las nociones de comprensión, creación y creatividad se manifiestan con mayor intensidad y profundidad, es decir, si en la experiencia cotidiana vivida en el mundo o en la formación de esquemas organizados en torno a ordenadores semánticos.

## 1. Hacia una breve reconstrucción de la noción de *creación* y *creatividad* en Occidente

En el presente punto abordaremos la noción de “creatividad” desde dos tradiciones, una de ellas será la tradición griega clásica y la otra será la tradición judeocristiana. De este modo intentaremos reconstruir, brevemente y sin pretensión de exhaustividad el modo como construyeron y comprendieron esta noción desde sendas tradiciones, situadas en horizontes de comprensión distintos y diversos.

Dentro de la tradición griega el *cosmos*, en tanto que orden de todo lo existente, era considerado por algunos pensadores, por ejemplo Parménides, como un continuo de ser. Ese continuo de ser, que era todo el ser, contenía incluso a los dioses y a todas las entidades intermedias. En este contexto los antiguos griegos sostenían que “de la nada, nada salía” (los latinos tradujeron esta expresión en la forma *ex nihili nihil fit*). Todo había sido por siempre y retornaría por siempre, porque todo lo que había era “ser”. Eterno retorno de lo mismo que inhabilita la posibilidad de una creación absolutamente novedosa. Si desde la nada, nada salía, entonces era imposible crear algo completamente nuevo, original en sentido estricto. Más bien de lo que se trataba era de un *continued esse*, “La reflexión de Parménides puede formularse así: el no-ser no es; es decir que la nada no es. Por consiguiente, lo que es, es eterno, pues si así no fuera, debería haber surgido de la nada o terminar en ella; y la nada no existe” (Kitto, 1997, pp. 249-250).

En el pensamiento antiguo tardío y en la edad media, en pleno auge, esplendor e instalación del cristianismo y la cristiandad la historia se modifica. Sucede que en realidad debemos buscar en la tradición judeocristiana la idea de *creatio ex nihilo* (“creación desde la nada”). Para esta tradición cultural y religiosa en el origen, *genesis*, hubo un Dios que hizo todo desde la nada. Entonces, la fórmula del párrafo anterior *ex nihilo nihil fit* (“de la nada, nada sale”) será modificada totalmente y se propondrá su inverso, es decir, *ex nihilo fit ens creatum* (“de la nada sale el ente creado”). (Beuchot, 2010, p. 75; García Junceda, 1986, pp. 130-135) Claro los antiguos griegos no contaban la idea de un Dios todopoderoso y señor del cosmos. Todo lo contrario, como sostuvimos, incluso los dioses estaban contenidos en el “ser”. En cambio en la tradición judeocristiana esta idea es fundacional: hay un Dios eterno, anterior al cosmos y que ha creado todo cuanto existe desde la nada. (Parent, 1938, p. 209)

Lo anterior tiene el carácter de una breve síntesis de dos tradiciones en torno al tema de la creación. Lo relevante, al menos desde nuestro punto de vista, es hacer notar cómo para

poder postular la idea de la creación desde la nada, la tradición judeocristiana necesita otra idea o postulado anterior, a saber: la de un Dios todopoderoso. Solamente un Dios todopoderoso y eterno puede crear desde la nada y escapar del *continuuus* griego del ser.

En este contexto, ya estamos en condiciones de ingresar de lleno en nuestro tema, la creatividad, el acto humano de la creación. Pero ¿cuál es el mundo de lo humano? Seguramente que no es el mundo de un ser todopoderoso y eterno que pueda crear desde la nada, por lo tanto la segunda idea de creación, la idea judeocristiana de creación de una novedad desde la nada, no aplica para el hombre. Más bien la condición humana es la que remite a un habitar y un morar, un mundo de signos y sentidos ya existentes y que lo preceden. No hemos nacido y creado el símbolo de la paz y quién lo pensó por primera vez no lo creo tampoco desde la nada, sino que supuso, al menos es una de las interpretaciones de su origen, la pata de la paloma blanca, etcétera y así al infinito. En tal sentido, sostendremos que el proceso de creación humano es siempre un proceso que supone elementos preexistentes y que por lo tanto no puede ser nunca la creación de una novedad radical. En Diseño, cuando se crea, por ejemplo, una marca se supone una lengua, el abecedario, efectos de sentido del sonido de la marca creada, etcétera, lo mismo sucede en Arquitectura, Arte, Filosofía o cualquier tipo de actividad humana. La creación humana es siempre desde algo y para algo.

La referencia a Steve Jobs con la que comienza este trabajo sostiene, justamente en esta línea argumentativa, una idea muy interesante, la creación o creatividad (en tanto que disposición y actividad de crear) tiene que ver más con la relación de elementos preexistentes que con la creación de elementos nuevos. Mejor dicho, la única forma de crear algo nuevo, en el plano de los objetos, los espacios y las teorías, es relacionar lo ya dado, lo ya existente. En este contexto, la creatividad es la actividad de relacionar elementos preexistentes en el mundo. Solamente desde la relación de lo ya dado se puede generar algo nuevo. Eso nuevo nunca será radicalmente nuevo, sino que siempre supondrá elementos previos que se relacionan entre si ahora de un modo distinto.

Para finalizar este punto, consideramos que es mejor pensar entonces a la creatividad o creación de objetos, espacios o teorías, como una actividad relacional más bien que como una acción de creación desde la nada. No hay posibilidad para el ser humano de escaparse del mundo, entendiendo por este, la lengua, la cultura y la historia en la cual devienen las sociedades y los individuos. Solamente desde lo que ya es se puede crear, en el sentido arriba referido, porque crear es relacionar de modo novedoso lo preexistente, lo ya dado.

## 2. Novedad y creación como experiencia hermenéutica

En el desarrollo del punto anterior, hemos desarrollado algunas ideas clave en relación a las nociones de creación y creatividad referida a *objetos*, en un sentido amplio, espacios y a teorías. De todos modos aún quedan varias vías por analizar y reflexionar, una de ellas es la refiere a la experiencia humana en-el-mundo. ¿Ocurre en el ser-con-otros cotidiano cierto tipo de creación, o de co-creación mutua, que nos modifica y nos interpela tanto emocional como conceptualmente, o en una sola palabra, existencialmente?

En la estructura de la experiencia que Hans-Georg Gadamer (1999) expone en *Verdad y método I*, el trasfondo que ilumina el recorrido que hace este filósofo alemán por el mencionado concepto, tiene que ver con su enfrentamiento al ideal objetivista de las ciencias del espíritu. Se opone fundamentalmente al énfasis en el método de la propuesta hermenéutica de Dilthey, el cual se inspiraría –según Gadamer– en la ciencia moderna y su intento de cancelar su historicidad por vía metodológica. Tal como señala Grondin (2008), aquí encontramos una pista que nos permite comprender el nombre de su célebre obra: “[Gadamer] pone en cuestión la premisa de Dilthey según la cual sólo una *metodología* estaría en disposición de dar cuenta de la verdad de las ciencias del espíritu. Éste es de alguna manera el sentido del título de *Verdad y método*: la verdad no es sólo cuestión de método” (p. 71). En este marco, Gadamer busca mostrar las limitaciones de la versión científica de la experiencia para comprender los fenómenos que trascienden a las ciencias naturales; al mismo tiempo que encuentra en la experiencia de la vida cotidiana un modelo más originario y compatible con la interpretación hermenéutica del mundo humano. Gadamer considera que tanto la ciencia moderna como la hermenéutica clásica reducen la experiencia al organizarla metodológicamente. “Una experiencia solo es válida en la medida en que se confirma; en este sentido su dignidad reposa por principio en su reproductibilidad. Pero esto significa que por su propia esencia la experiencia cancela en sí misma su propia historia y la deja desconectada” (Gadamer, 1999, pp. 421-422). Así pues, la organización científica de la experiencia (el experimento) prioriza sólo su dimensión cognoscitiva: ella es válida en tanto se confirme y no se refute por una nueva experiencia. Y si bien Gadamer admite que se trata de un momento verdadero de la estructura de la experiencia, al ponerla al servicio de la producción del conocimiento y valorar sólo lo que en ella se repite, la ciencia termina suprimiendo de este modo lo que hay de único, irreplicable, histórico en la experiencia.

Ahora bien, si se piensa la experiencia por fuera de su referencia a la ciencia, es posible dar cuenta de otro aspecto de la misma que Gadamer considera esencial: “hablamos de experiencia en un doble sentido, por una parte como las experiencias que se integran a nuestras expectativas y las confirman, por la otra como la experiencia que se ‘hace’. Ésta, la verdadera experiencia, es siempre negativa” (Gadamer, 1999, p. 428). Así como puede producirse un hecho que habíamos previsto y que, por tanto, confirma nuestras expectativas (como en el caso del experimento científico exitoso); también puede acontecer algo inesperado que las defraude y las niegue. En este aspecto de la experiencia cotidiana desechado por la ciencia, Gadamer encuentra la base de la comprensión, “la esencia de la experiencia hermenéutica”.

Consideradas desde su momento negativo, no tendría sentido lanzarse a la búsqueda sistemática de nuevas experiencias; no hay un método o camino que conduzca indefectiblemente hacia ellas, sino que estas más bien irrumpen inesperadamente: “la experiencia tiene lugar como un acontecer del que nadie es dueño (...) surge con esto o con lo otro, de repente, de improviso; y sin embargo, no sin preparación” (Gadamer, 1999, p. 428). Aquí reside el carácter único, histórico e irreplicable de la experiencia en sentido negativo: “no es posible ‘hacer’ dos veces la misma experiencia (...) Cuando se ha hecho una experiencia quiere decir que se la posee. Desde ese momento lo que antes era inesperado ahora es previsto. Una misma cosa no puede volver a convertirse para uno en una nueva experiencia”

(Gadamer, 1999, p. 429). Por su carácter impredecible y novedoso, la experiencia se puede “hacer” de manera espontánea, mas no poseerse como el experimento científico. Incluso, Sergio Sevilla (2000) sostiene que la experiencia en Gadamer “no es algo que ‘yo hago’ en mayor medida que ‘algo que me hace’” (p. 202), que me transforma.

Este momento negativo de la experiencia no debe confundirse con una mera refutación o falsación que afecta un aspecto determinado del conocimiento, sino que más bien posibilita la adquisición de un saber abarcante que obliga a la conciencia a volver sobre sí misma; es decir, la experiencia afecta, implica a quien la realiza, dando lugar a un saber de sí. Una transformación que afecta el sentido de las experiencias previas de quien experimenta y, a la vez, le abre hacia nuevas experiencias. En lugar de orientarse hacia el saber concluyente y certero propio de la ciencia, la experiencia apunta a un saber de apertura: “aquel a quien llamamos experimentado, no consiste en ser alguien que lo sabe ya todo, y que de todo sabe más que nadie. Por el contrario, el hombre experimentado es siempre el más radicalmente no dogmático, que precisamente porque ha hecho tantas experiencias, está particularmente capacitado para volver a hacer experiencias y aprender de ellas” (Gadamer, 1999, pp. 431-432).

Dado que este momento negativo de la experiencia conlleva la frustración de muchas expectativas, el aprendizaje deriva aquí de la decepción, del sufrimiento. Pero Gadamer (1999) advierte nuevamente que lo que aprendemos a través del dolor no es algo específico y particular, sino que lo que hacemos es volvernos conscientes de nuestros límites, de nuestra finitud: “La experiencia es, pues, experiencia de la finitud humana. Es experimentado en el auténtico sentido de la palabra aquel que es consciente de esta limitación, aquel que sabe que no es señor ni del tiempo ni del futuro; pues el hombre experimentado conoce los límites de toda previsión y la inseguridad de todo plan” (p. 433). En consecuencia, en la experiencia nos hacemos conscientes de la irreversibilidad del tiempo y, por tanto, de nuestra propia historicidad.

### 3. Hermenéutica Analógica, comprensión y creación

Con el profesor Beuchot resulta posible distinguir, al menos y de modo general, tres esquemas hermenéuticos, estos son: el esquema de una hermenéutica univocista, equivocista y, finalmente, el esquema de una hermenéutica analógica respectivamente. (Beuchot, 2011: 19-30) Ahora bien, dentro del conjunto denominado analogía existe un tipo especial que es la analogía de atribución. Ella es especial, decíamos, porque supone la posibilidad de establecer un analogado principal. Empero ¿qué es un analogado principal? Son, al menos en un sentido, conceptos heurísticos de un dominio de sistematización dado que tornan a una serie semántico-pragmática inteligible. Esta misma comprensión propia de la hermenéutica analógica como teoría de la interpretación puede extenderse a conceptos límite de la filosofía y de las Ciencias Sociales que post giro lingüístico y pragmático poseen un dudoso status epistemológico (por ejemplo el inconsciente freudiano).

El profesor Beuchot en su libro “Hermenéutica analógica, símbolo, mito y filosofía” prevé esta función específica del símbolo-ícono el cual puede funcionar como un analogado

principal ad intra de la analogía de atribución. Por ejemplo sostiene: “Por eso el símbolo tiene una función metonímica: hace pasar de la parte al todo, esto es sirve para universalizar. Pero la metonimia es también pasar de los efectos a las causas, es encontrar explicaciones. Y al explicar se universaliza, se encuentra una ley, un logos. Pero no sólo es metonimia; Peirce coloca entre los tipos del icono a la metáfora. Además de metonimizar, el símbolo metaforiza, cambia los significados. De hecho, la metáfora apoya a la metonimia (...) El símbolo era como el hilo de Ariadna en medio del laberinto, para encontrar la salida, para ir a algún destino” (Beuchot, 2007: 46-47).

Si es posible interpretar al analogado principal en la analogía de atribución como un icono, una entidad en parte natural y en parte cultural, lo natural del icono estaría dado por su función particular al interior del programa narrativo en cuestión. Esto es, la metonimia, entendida como contigüidad semántica, producto de la *función icónica* en un programa narrativo *x* es la que hace que ese programa narrativo pueda terminar diciendo algo acerca del mundo. De todos modos, ese ícono, que funciona como analogado principal es en sí mismo también metafórico, lo cual previene de una dogmatización del programa semántico en cuestión. Veámoslo con un ejemplo.

Es posible entender al inconsciente freudiano como una cuasi entidad oscura y difícil de explicitar en la cual se encuentra una energética particular. Es una interpretación posible. Ahora bien, también resulta posible interpretarlo como un punto lógico, un modelo, un icono, que Freud debió suponer para poder explicar el síntoma histérico. En esta última interpretación el inconsciente funciona como el analogado principal en la analogía de atribución que metonimiza, genera contigüidad semántica, a toda la serie narrativa llamada psicoanálisis. Empero, en sí mismo “inconciente”, en tanto que punto lógico necesariamente supuesto en los límites una teoría particular, es una metáfora, esto es, no es nunca unívoco.

Beuchot lo dice del siguiente modo: “La inconicidad-analogicidad va más allá de la sola metáfora. También abarca la metonimia, la alcanza (...) y junta a estos dos polos del discurso humano (...) en una especie de gradiente, que puede hacerse oscilar según se requiere” (Beuchot, 2007: 127). Y en otro lugar del mismo texto sostiene aún con mayor claridad: “tiene la inconicidad que en el ascenso metonímico de las partes al todo, de los particulares hacia algo universal” (Beuchot, 2007: 67).

Finalmente, y si interpretamos bien, es posible entender, al menos en parte, a la hermenéutica icónico-analógica de Beuchot como una teoría de ordenadores pragmático-semánticos que explicitan la función de ciertos conceptos límite que adquirirían *función icónica*; en palabras de Peirce: “Un icono es un Representamen cuya Calidad Representativa es una Primeridad de él como un Primero [...] Un signo por Primeridad es una imagen de su objeto, y más estrictamente hablando, sólo puede ser una idea, pues debe producir una idea Interpretante, y un objeto externo provoca una idea mediante una reacción sobre el cerebro.” (Peirce, [2.276], 2005: 478). En tal sentido, la función del analogado principal en tanto que ordenador semántico, constituye el modo-cómo se produce la *idea Interpretante*, esto es, adquiere dimensiones propias de la *función icónica* en un proceso hermenéutico dado. Esto es así, porque por un lado metonimiza y crea series semánticas o programas narrativos de conceptos que, de otro modo, serían ininteligible; aunque, en sí mismo, estos conceptos heurísticos son también, en algún aspecto, metáforas (como

el caso del inconsciente freudiano). Lo inconsciente como una metáfora para explicar el síntoma histórico es un buen ejemplo de una metáfora en función icónico-analógica, esta es, justamente, la función icónica de los ordenadores semánticos entendidos como analogados principales o conceptos heurísticos.

### 3.1 Aplicación de la hermenéutica analógica al Diseño

Una pieza gráfica puede ser definida como un conjunto de elementos discretos que se integran dando una solución de continuidad que genera sentido y puede comunicar una idea o un conjunto de ideas. Ahora bien, la integración de esos elementos puede ser efectuada de diversos modos. De una manera más o menos univocista, cuando se apela a elementos significantes comunes, por ejemplo paloma blanca, y se ancla ese elemento icónico con la sema *paz*. Por otro lado, también pueden intentar integrarse elementos absolutamente dispares que generen confusión y ruido semiótico y que tiendan por ejemplo a desestructurar el gusto burgués propio de una época –Estética de la negatividad- o que tiendan a generar una ruptura con el mundo del arte previo –por ejemplo con la obra *Fuente* de Marcel Duchamp-. En estos casos, y dado las diversas interpretaciones y críticas que han suscitado estos movimientos e instalaciones es posible sostener que estamos ante obras o movimientos disruptivos y críticos. (Danto, 2004)

Ahora bien, ¿será posible pensar en un tipo de diseño gráfico que integre la novedad y la ruptura con lo establecido pero que a la vez controle, al menos en parte, la semiosis de decodificación que se genera en el espectador? Creemos que sí. A ese tipo de diseño lo hemos dado en llamar “Diseño analógico”.

En este contexto, el diseño analógico supone a la analogía de atribución como elemento estructural del mismo. En tal sentido, existe un analogado principal y, naturalmente, analogados secundarios. Los analogados secundarios pueden ser absolutamente dispares, no integrados previamente en ninguna composición de mundo conocida. Esto le da al diseño analógico su potencial creativo y su pregnancia a posteriori. Los analogados secundarios se integran, por la vía de la analogía de atribución a partir del analogado principal el cual se convierte en un elemento heurístico que metonimiza, esto es, brinda inteligibilidad a la pieza gráfica en cuestión.

De manera introductoria debemos exponer, a grandes rasgos, de qué hablamos cuando hablamos del diseño de una pieza gráfica, cuáles son sus partes componentes (principalmente) para no explayarnos en cuestiones analíticas solamente. Una pieza gráfica se refiere a la composición y organización de distintos elementos morfológicos como: color, forma, contornos, figuras, fondos, ejes de simetría y equilibrio, texturas, volúmenes, etc. Dichos elementos componen una imagen (siempre polisémica) que necesita de una *función de anclaje* para así lograr una interpretación pertinente, este anclaje contiene en sí un concepto. (Barthes, 2012) Veamos un ejemplo:

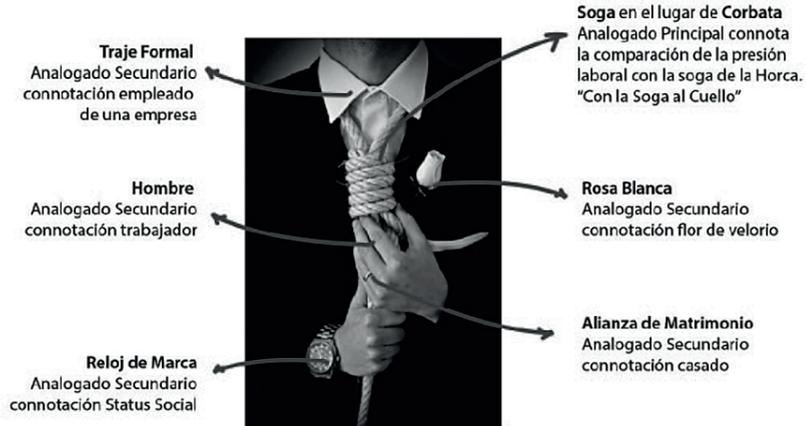


**Imagen 1.** La presión laboral quita la vida

Fuente: [https://concentra.com.ar/con-la-soga-al-cuello-libro/#google\\_vignette](https://concentra.com.ar/con-la-soga-al-cuello-libro/#google_vignette)

En esta pieza gráfica podemos ver dos posibilidades de comprensión que *a priori* dependen del analogado principal que hagamos funcionar como ordenador semántico de nuestra interpretación. Por un lado si el analogado principal es *capitonado* en el traje, la camisa, el anillo de casado, la cuerda y la flor, es posible interpretar una pieza que critica la institución del matrimonio formal. Por otro lado, si la función de ordenador semántico la cumplen, el traje, la camisa, la cuerda como *corbata suicida*, el reloj (tiempo y ritmo de trabajo) y el anillo lo dejamos de lado, dado que interpretamos que se trata de alguien ya casado, la interpretación posible es la siguiente:

## Lectura de signos, ordenadores semánticos



## "La presión laboral quita vida"

Imagen 2. La presión laboral quita la vida. Fuente: autoría propia

En cualquiera de ambos casos, lo importante para destacar es que hemos dado con una teoría de la estructura de la comprensión. Es decir, la comprensión no es simétrica y lineal sino que supone la existencia de *ordenadores semánticos* que funcionan como *esquemas* que parafraseando a Peirce (2005) brindan una estructura que permite entender cómo se organizan y se usan los signos. Esto es, generan *algoritmos* posibles de interpretación, los cuales no son totalmente unívocos, pero tampoco absolutamente equívocos en la semiósis, sino que son analógicos en el sentido de la Analogía de atribución arriba descrita.

## Consideraciones finales

Si las consideraciones anteriores son correctas, la hermenéutica gadameriana sostiene que la vía de la experiencia cotidiana sería la más correcta para pensar y replantear las nociones de creación y creatividad. A diferencia de lo que podemos sostener de modo rápido, si lo pensamos bien, consideramos que la única posibilidad de creación de una novedad, en sentido fuerte, tiene que ver más con la alteridad que con nosotros mismos y se refiere justamente al impacto que esa alteridad tiene en nuestra propia subjetividad, por medio

de una experiencia cotidiana, la cual puede consistir en frustrar nuestra proyección o expectativa de un asunto o evento y de ese modo mostrarnos otro enfoque o punto de vista; lo anterior se encontraría en línea con el punto dos del presente artículo.

Sin embargo, desde la hermenéutica analógica de Beuchot la situación es otra, la novedad ya no depende de una irrupción *anárquica* de la alteridad sino de esquemas de comprensión organizados en torno a analogados principales *qua* ordenadores semánticos. De acuerdo a lo desarrollado hasta el momento es posible sostener las siguientes tesis, a saber. Tesis a: La comprensión es analógica porque se organiza en *esquemas* que, a su vez, se ordenan en torno a analogados principales; esto es, el desarrollo y la puesta en relación de ordenadores semánticos que metonimizan y generan contigüidad semántica *ad intra* de la semiosis. Por lo tanto, un nuevo sentido emergente es posible, esto es, ciertos semas se constituyen en un orden jerárquico particular de ciertos dominios de significación lingüística que generan posibilidades analógicas en el campo de la significación.

Tesis b: Dichos dominios pueden definirse como campos semánticos o esquemas, en los cuales los distintos semantemas se relacionan en una solución de contigüidad generada y promovida por un analogado principal que brinda inteligibilidad a la serie semántica en cuestión (*función icónica*).

Tesis c: Finalmente, resulta claro que en el presente trabajo el Diseño, en sus diversas formas, aspectos y aplicaciones, funciona a modo de ejemplo. Un ejemplo importante y claro de la función de los distintos analogados principales en tanto que “ordenadores semánticos”, pero que puede, y en algún sentido debe, extenderse como teoría de la constitución del sentido y la comprensión, a otros ámbitos disciplinares, por ejemplo: Arquitectura, Arte, Ciencias Sociales, entre otros.

## Referencias

- Barthes, R. (2012), *El grado cero de la escritura*, Madrid: Siglo XXI
- Beuchot, M., (2010), *El concepto de creación en Santo Tomás y algunos antecedentes suyos*, en: Revista Española de Filosofía Medieval, 17 (2010), ISSN: 1133-0902, pp. 73-80
- Beuchot, M. (1997), *Tratado de hermenéutica analógica. Hacia un nuevo modelo de interpretación*, México: Facultad de Filosofía y Letras de UNAM
- Beuchot, M. (1998), *La retórica como pragmática y hermenéutica*, Barcelona: Anthropos
- Beuchot, M. (2002), *La Hermenéutica en la edad media*. México: Universidad Nacional Autónoma de México
- Beuchot, M. (2007), *Hermenéutica analógica, símbolo, mito y filosofía*, México: Universidad Nacional Autónoma de México
- Beuchot, M. (2009), *Tratado de Hermenéutica Analógica. Hacia un nuevo modelo de interpretación*, México: UNAM-Ítaca
- Beuchot, M. (2015), *Paradigmas de Hermenéutica e iconicidad*, México: Universidad Nacional Autónoma de México
- Danto, A. (2002), *La transfiguración del lugar común. Una filosofía del arte*, Buenos Aires: Paidós

- Gadamer, H. G., (1999), *Verdad y Método I*, Editorial Sígueme, Salamanca.
- García Junceda, J. A., (1986), *La cultura cristiana y San Agustín*, Cincel Editorial, Madrid.
- Grondin, J., (2008), *¿Qué es la hermenéutica?*, Herder, Barcelona.
- Kitto, H.D.F., (1997), *Los griegos*, EUDEBA, Buenos Aires.
- Parent, M. (1938), *La doctrine de la création dans l'école de Chartres*, Montréal Editorial, Paris.
- Peirce, Ch. (2005), *El ícono, el índice y el símbolo*, en línea: <https://www.unav.es/gep/IconoIndiceSimbolo.html>
- Rastier, F. (2005), *Semántica interpretativa*, México: Siglo XXI.
- Verón, E. (1993) *La semiosis social*, Barcelona: Gedisa.
- Zubiri, X. (1997), *Inteligencia sentiente. Inteligencia y realidad*, Alianza, Madrid.

---

**Abstract:** In this article, in the first point, we develop a brief historical-philosophical reconstruction of the notions of creation and creativity, referring fundamentally to objects, spaces and theories. In this context, in point two, we examine the notion of everyday experience and the reflections that Gadamerian hermeneutics makes on it. In point three, we add the novel and relevant contributions of Mauricio Beuchot to the field of the constitution and understanding of meaning. Finally, we try to elucidate from the above contributions the symbolic site where the notions of understanding, creation and creativity are presented with greater radicality and strength, namely: whether in the daily experience of the world or in the constitution of schemes organised around semantic analogical computers.

**Keywords:** Understanding - novelty - experience - semiosis - schema

**Resumo:** Neste artigo, no primeiro ponto, é feita uma breve reconstrução histórica e filosófica dos conceitos de criação e criatividade, referindo-nos fundamentalmente a objetos, espaços e teorias. Neste contexto, no segundo ponto, investigamos o conceito de experiência quotidiana e as reflexões que a hermenêutica gadameriana faz sobre ele. Em terceiro lugar, são adicionados os contributos novelescos e relevantes de Mauricio Beuchot ao domínio da constituição e compreensão do significado. Por fim, tentamos elucidar, a partir das contribuições mencionadas, o lugar simbólico onde os conceitos de compreensão, criação e criatividade são apresentados com maior radicalidade e força, nomeadamente no quotidiano ou na constituição de esquemas organizados em torno de computadores semióticos.

**Palavras-chave:** Compreensão - novidade - experiência - semiosis - esquema

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

---