

# La estética desde Peirce

**Nicole Everaert-Desmedt**

Profesora, Universidad Saint-Louis, Bruselas

Traducción con la colaboración de Hugo Balmaceda  
del texto publicado en inglés y francés:

Nicole Everaert-Desmedt (2006), "Peirce's Esthetics", in Louis Hébert (dir.),  
*Signo* (online), Rimouski (Québec),  
<http://www.signosemio.com/peirce/esthetics.asp>.

## 1. RESUMEN

Desde dentro del marco teórico de Peirce, se describe el proceso de creación e interpretación de una obra de arte. Una obra de arte es creada usando un proceso de abducción paralelo al utilizado en la investigación científica, un proceso congruente con la evolución del universo. El objetivo de la obra de arte es captar la *primeridad*, para hacerla *inteligible*. Cuando se termina el trabajo del artista, su obra sigue evolucionando mediante la apertura a interpretaciones. La interpretación de una obra de arte guía al receptor hacia un pensamiento icónico, que abarca una cualidad total - icono puro de Peirce -.

## 2. TEORÍA

### 2.1. LA CREACIÓN DE UNA OBRA ARTÍSTICA

Peirce no escribió mucho sobre el arte. Pero Anderson (1987) demuestra que una teoría implícita de la creatividad artística se puede encontrar en el sistema de Peirce haciendo una doble analogía, primero, con la creatividad científica, y en segundo lugar, con la evolución creativa divina

#### 2.1.1. LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA Y LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

En la clasificación de Peirce de las ciencias (1931-1935, 5.121), la estética se inscribe en el mismo grupo que la lógica (ciencias normativas). Allí, Peirce describe cómo los estudiosos deben proceder para hacer un progreso científico. Del mismo modo, la estética debería describir cómo un artista debe cumplir su trabajo. En ambos casos, se trata de un proceso cognitivo en el cual la **abducción** juega un papel central.

##### 2.1.1.1. LA ABDUCCIÓN EN LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Según Peirce, el proceso de la investigación científica se puede dividir de la siguiente manera:

1. La primera etapa es la sorpresa: el científico se enfrenta a un hecho sorprendente que **perturba** sus creencias.
2. A continuación hace una **abducción**, es decir, formula una hipótesis que podría explicar este hecho.
3. Luego aplica la hipótesis por **deducción**, es decir, infiere de ella las consecuencias necesarias, que se pondrán a prueba.
4. Por último, mediante el uso de un tipo de **inducción** - es decir, una generalización sobre la base de un cierto número de resultados positivos de la prueba - llega a la conclusión de que los resultados verifican la hipótesis provisionalmente, hasta que encuentre pruebas contradictorias.

### 2.1.1.2. LA ABDUCCIÓN EN LA CREACIÓN ARTÍSTICA

El proceso utilizado en la investigación científica se puede adaptar a la creación de una obra de arte.

1. En un principio, el artista se encuentra en un estado **inestable**, no se debe a un hecho sorprendente, pero sí a una sensación inquietante. Él se hunde en la **primeridad**, en un caos de *cualidades de sentimientos* (Peirce, 1931-1935, 1.43): un sentimiento surge, y parece apropiado, pero no hay ningún objeto en el que se observe como apropiado. Esto es como la sensación de "ya visto", explica Peirce. Es como tener la impresión, al conocer a alguien, que ya le hemos conocido, pero no sabemos cuándo ni dónde nos hemos encontrado con él, ni quién es. El sentido de reconocimiento que surge parece apropiado, sin encontrar un objeto para el que sea adecuado.
2. El artista comienza la creación de la obra de arte mediante el uso de la **abducción**. Pero mientras que la abducción científica consiste en la hipótesis de una solución a un problema conceptual, la abducción o hipótesis artística consiste en tratar de expresar el problema, para permitir que las cualidades de sentimientos que surgen puedan ser capturadas, "pensadas", consideradas como *apropiadas*.
3. A continuación, en el empleo de un tipo de **deducción**, el artista proyecta su hipótesis en su trabajo, es decir, que va a presentar las cualidades de sentimiento, dándoles forma, encarnándolas en un objeto al que podrían ser *apropiadas*. Al construir este objeto – al que las cualidades de sentimiento serían apropiadas –, la obra de arte crea su propio referente: es auto-referencial. La hipótesis, que al principio es vaga, se centra más precisamente a través de la proyección en un soporte, y puede entonces ser "probada" por inducción.
4. La última etapa es una **inducción**, es el juicio del artista sobre su obra. ¿Cómo el artista puede probar el valor de su creación? No en referencia a una realidad externa, ya que una obra de arte es auto-referencial, sino en referencia a sí misma. Una obra de arte es auto-suficiente cuando se

presenta como un sentimiento razonable, cuando es la expresión inteligible de una cualidad de sentimiento sintetizada (Peirce, 1931-1935, 5.132).

Las obras de arte no son necesariamente "hermosas" en el sentido habitual. Con el fin de definir el ideal estético, Peirce sustituye la noción de "belleza" por el término griego *kalos* - lo que es admirable en sí mismo - que para Peirce es la presentación de un sentimiento razonable (1931-1935, 1.615).

La función de una obra de arte es crear desde cualidades, sentimientos inteligibles. Expresión inteligible implica necesariamente la **terceridad**, o el uso de los signos, pero como las cualidades de sentimientos se encuentran en el nivel de la **primeridad**, sólo se pueden expresar a través de signos icónicos (signos que se refieren a su objeto a nivel de primeridad: véase el capítulo sobre la semiótica de Peirce). Una obra de arte es, pues, un **signo icónico**, que Peirce también llama **hipoicono** (1931-1935, 2.276).

#### **Nota: hipoicono**

Peirce introduce el término "hipoicono" con el fin de distinguir el signo icónico del icono puro. Un icono puro pertenece exclusivamente a la primeridad, sólo puede ser una imagen mental, una posibilidad no materializable. Cuando se materializa un icono, se convierte en un signo, y de allí existe en el nivel de la terceridad, incluso si la referencia al objeto se hace en primeridad, creando una impresión de similitud.

La siguiente tabla resume el proceso de creación de una obra de arte como el que acabamos de describir.

## Producción de la obra

**Primeridad** : caos de cualidades de sentimiento



**Abducción** : **captar**, « pensar » esas cualidades de sentimiento, considerarlas como *apropiadas*.



**Deducción** : **proyectar** esas cualidades de sentimiento en un objeto al cual le podrían ser *apropiadas*.



**Inducción** : **probar**: este objeto (la obra) presenta esas cualidades de sentimiento, las vuelve inteligibles; las cualidades de sentimiento son *apropiadas* a este objeto.



**Terceridad** : signo icónico o hypoícono.

## 2.1.2. LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA Y LA EVOLUCIÓN DEL UNIVERSO

Una obra de arte es, pues, un signo icónico que representa cualidades de sentimientos inteligibles. Sin embargo, las cualidades de sentimientos nunca están plenamente incorporadas en una obra; la inteligibilidad no es completa, al igual que la evolución del universo. Aquí es donde surge el segundo paralelismo de Anderson (1987): el que se establece entre la creatividad artística y la evolución cosmológica.

### 2.1.2.1. LA EVOLUCIÓN COSMOLÓGICA

Aunque critica el dogmatismo religioso que obstaculiza la investigación científica, Peirce hace valer su fe en la realidad de Dios. Peirce piensa que Dios no creó el universo en una semana, sino que todavía está en el proceso de crearlo y nunca terminará (1931-1935, 6.505). Peirce distingue tres etapas en la evolución cosmológica (1931-1935, 1.362):

La **primera etapa** de la evolución se encuentra en un pasado infinitamente distante: es el caos de la **primeridad** pura, lo indefinido, la ausencia total de la regularidad.

La **tercera etapa** se encuentra en un futuro infinitamente distante: es la **segundidad** o la fijeza del hecho consumado: en otras palabras, la muerte ("*materia muerta*", en palabras de Peirce (1931-1935, 6.201)). Es el triunfo total de la ley y la ausencia total de la espontaneidad, el estado final de un universo totalmente evolucionado.

Nosotros existimos en el tiempo, que es la **segunda etapa** de la evolución cosmológica, la de la **terceridad**, que se caracteriza a la vez por la regularidad (leyes) y la diversidad (la espontaneidad y la "suerte"). A medida que el universo evoluciona, las leyes y los hábitos se desarrollan y se vuelven más y más regulares. Lo que originalmente era la espontaneidad se convierte en ley. Pero nuevas espontaneidades siguen surgiendo, y aumentan la variedad del mundo (Peirce, 1931-1935, 6.101).

El universo nunca llegará a la tercera etapa de la evolución cosmológica (en la que Dios se revela plenamente, y por lo tanto, todo está muerto), ya que para Peirce (1931-1935, 6.148), "la ley de la mente no puede ser auto-destructiva". El mundo de Peirce nunca puede cristalizar plenamente, no puede llegar a su fin de los fines. El propósito de Dios, su "*telos*", entonces, no es la razón absoluta, pero sí el propio **crecimiento** de la racionalidad (Anderson, 1987, pp 119-120).

### 2.1.2.2. LA CREATIVIDAD DIVINA

Peirce presenta a Dios como un artista, y el universo como una obra de arte. La descripción que Peirce da de la actividad creadora de Dios podría aplicarse, *mutatis mutandis*, a la actitud del artista. Dios no sabe exactamente lo que va a crear antes de que lo crea. Su objetivo (su *telos*) es indeterminado. En primer lugar, Dios tiene que abrirse a la variedad de cualidades en el caos inicial, que consiste en "una multitud infinita de sentimientos sueltos" (Peirce, 1958, 8.318). Él está buscando una posibilidad que pueda adaptarse a su propósito de crear un "universo". Entonces Él actúa, poniendo en existencia ciertas cualidades en forma de segundidad, es decir, transforma la primeridad en segundidad mediante terceridad (su *telos*). Un elemento de **azar** entra en su elección de cualidades:

Dios realiza y cosifica cualidades atractivas, pero pudo haber sido atraído por otras cualidades, o en cualquier otro orden. La forma en que Dios ejerce control sobre Su creación es a través del **ágape**, el amor evolutivo: Dios permite que las cualidades atractivas que Él actualiza, puedan desarrollar su propia terceridad. Desde su *agape*, Dios crea a los hombres como libres para que creen a su vez, y por lo tanto participen en el desarrollo de la mente (“*mind*”) universal.

### 2.1.2.3. LA CREATIVIDAD HUMANA

El hombre crea de la misma manera que Dios lo hace. Así como Dios encarna cualidades de sentimiento, actualizándolas, el artista encarna cualidades de sentimiento en obras de arte. Hemos visto que en la creatividad artística, como en la investigación científica, todo se inicia con la abducción, al abrirse el propio artista a las posibilidades. Ejerce el control cognitivo sobre cualidades de sentimiento. La analogía entre el arte y la creatividad divina mantiene la analogía con la ciencia. Al igual que Dios, el artista comienza su creación con un *telos* indeterminado: quiere crear algo, pero no sabe exactamente lo que va a hacer. Su *telos* está orientado por una cualidad de sentimiento que surge espontáneamente. El proceso de la creación, que se inició en la espontaneidad o el **azar**, sigue bajo control del artista, que se rige por el **ágape**, que es el amor del artista por su obra. Él deja que la obra se desarrolle (por deducción) hasta su propia perfección.

### 2.1.2.4. LA OBRA ABIERTA

Cuando el artista es juez de su obra (en la fase de inducción), su trabajo ha terminado, pero aun así, la obra no es completa. Esta insuficiencia se destaca en ambos paralelos. De hecho, por un lado, la inducción en la investigación científica es incompleta en dos maneras. En primer lugar, es falible: uno siempre puede encontrar un hecho que contradice la hipótesis. En segundo lugar, la hipótesis puede ser ampliada con el fin de dar cuenta de los hechos nuevos que puedan ser descubiertos. Por otro lado, en cuanto a la creación de Dios, aún es incompleta: Dios está constantemente creando, y el universo se está constantemente desarrollando. De la misma manera, una obra de arte es siempre incompleta: cuando el artista ha realizado un trabajo, su obra permanece abierta y capaz de crecer. Continúa desarrollándose al abrirse a las interpretaciones.

El arte hace a las cualidades de sentimiento inteligibles por medio de signos icónicos. El arte es por lo tanto un camino para conocer, un medio para hacer

crecer la inteligibilidad. Sin embargo, una obra de arte nunca alcanzará la inteligibilidad completa, lo que sería la muerte, o la transformación en materia muerta.

## 2.2. LA INTERPRETACIÓN DE UNA OBRA DE ARTE

Como todo signo, la obra de arte debe ser interpretada, y esta interpretación requiere una especie de "simpatía intelectual", según Peirce (1931-1935, 5.113).

La recepción de una obra de arte no se hace por el sentimiento, sino por la cognición o el pensamiento. Sin embargo, no se trata de un razonamiento, sino de un tipo de pensamiento en el nivel de la primeridad. Peirce luchó por encontrar un término para designar la primeridad del pensamiento: "Para expresar la primeridad de la terceridad, el peculiar sabor o el color de la mediación, no tenemos muy buenas palabras. *Mentalidad* es, tal vez, tan buena como cualquier otra, aunque pobre e inadecuada "(1931-1935, 1.533).

Proponemos el término *pensamiento icónico* para este tipo de pensamiento. Es el "pensamiento que ve" (Magritte), el pensamiento que no tiene otro objeto que el pensamiento, que se las arregla para "pensar pensando en nada", para llegar al "misterio" a través de la conciliación de los contrarios (en la obra de Magritte). O por citar otro ejemplo, (Everaert-Desmedt, 1997 y 2006), es el pensamiento de lo inmaterial, como provocado por la saturación de la materia en los monocromos de Yves Klein. En términos generales, se podría decir que un **pensamiento icónico** es un pensamiento capaz de contemplar una **cualidad infinita**, que es real sin ser realizable.

## 2.3. CONCLUSIÓN

El propósito de la obra de arte es captar la **primeridad** haciéndola **inteligible**. La única manera de lograr esto es por medio de signos icónicos. Sin embargo, un icono puro sigue siendo irrepresentable; no puede ser materializado. Sólo puede ser pensado, o más bien, "visto en el pensamiento", sentido en el pensamiento, esto es, pensado icónicamente. La obra de arte, mediante una construcción hecha de signos icónicos, lleva al receptor al **pensamiento icónico**.

El receptor modelo para una obra de arte no es un transeúnte distraído. La "simpatía intelectual" del receptor debe ser obtenida. La recepción requiere

atención y un proceso cognitivo. El receptor modelo es una persona que entra en la lógica de la obra. Sólo bajo esta condición la recepción puede reactivar y perseguir el curso de la creación, es decir, el continuo **crecimiento de la inteligibilidad de la primeridad**.

### 3. APLICACIÓN : UNA OBRA DE PATRICK CORILLON

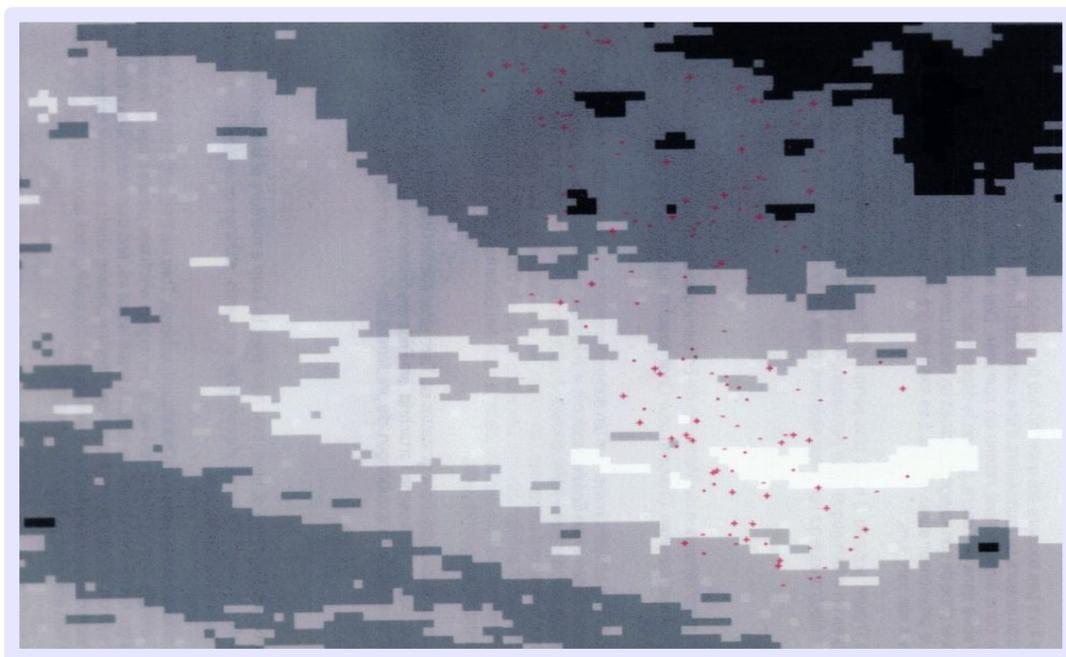
#### 3.1. PRESENTACIÓN DE LA OBRA

En una exposición colectiva al aire libre que tuvo lugar en Luxemburgo en el 2001, Patrick Corillon puso a disposición de los visitantes unos bastones equipados con una tarjeta electrónica.

Esta obra se muestra en el sitio web del artista (<http://www.corillon.org/>). Para un análisis más detallado, véase Everaert-Desmedt, 2005 y 2006.

El visitante se mueve a través de la exposición llevando uno de estos bastones, y cuando vuelve, el encargado del museo extrae la tarjeta electrónica y la inserta en un ordenador, que a su vez produce un dibujo abstracto que se supone que representa el recorrido del visitante a través de la exposición.

Dibujo de la visita a pie de Nicole Everaert-Desmedt.



En la parte posterior de este dibujo figura el siguiente texto de Patrick Corillon [traducido], que el visitante debe asimilar para poder entrar en la lógica de la obra:

Siempre han deseado los hombres conservar el recuerdo de los paisajes que recorrían. Cada época ha utilizado una técnica distinta: películas, fotos, postales, grabados, dibujos originales.

Pero no siempre se ha tratado tan sólo de los paisajes exteriores. Se cuenta que, antiguamente, los paseantes utilizaban un bastón provisto, en la punta, de una minúscula jaula con un escarabajo. Al regresar a su casa, tras mojar las patas del escarabajo en tinta, lo colocaban sobre una página en blanco. Traumatizado aún por el viaje, el escarabajo componía un dibujo considerado reflejo fiel de los movimientos que el paseante le hubiese dado a su bastón según el flujo de los pensamientos que le habían acompañado en su recorrido.

En la actualidad, si semejante trato a los animales no es ya permisible, los progresos de la informática nos permiten, en cambio, introducir en la punta de los bastones una minúscula tarjeta electrónica que efectúa cómodamente todas las funciones del escarabajo de otrora.

Patrick Corillon (traducción José María Nadal)

### 3.2. EL PROCESO DE CREACION

Podemos volver sobre el proceso de creación de esta obra de arte siguiendo las etapas que hemos identificado:

1. En este caso, las **cualidades de sentimiento** a capturar son las experimentadas por el visitante a lo largo del camino: su paisaje interior.
2. Patrick Corillon hace la **hipótesis** de que un bastón podría ser un sensor adecuado. El visitante mueve el bastón de acuerdo con su ritmo, su estado de ánimo y sus emociones, todo en respuesta a sus pensamientos. Sus pensamientos se materializan en alguna manera gracias a los movimientos realizados con el bastón. Se deduce entonces que, si pudiéramos grabar los movimientos del bastón, se obtendría una impresión, o “recuerdo a conservar” de este paisaje interior.

3. La hipótesis se aplica por **deducción**: un dispositivo es instalado para grabar los movimientos del bastón, en una adaptación de una pseudo-leyenda (la historia del escarabajo).
4. A continuación, los resultados son verificados por **inducción**. Un dibujo en formato de paisaje se imprime desde la tarjeta electrónica de cada visitante, lo que representa icónicamente su recorrido a través de la exposición.

### 3.3. LA INTERPRETACIÓN DE LA OBRA

Esta obra de Patrick Corillon consiste en ofrecer a cada visitante la herramienta que puede hacer que su visita sea una experiencia artística. La obra se actualiza a través de los movimientos de cada visitante, y sólo existe a través de su propia acción.

Esto sólo funciona si el visitante entra en el juego, con la simpatía intelectual mencionada por Peirce. Este estado de ánimo es particularmente necesario para el arte contemporáneo, que a primera vista no "parece arte".

La obra de arte no es el bastón, ni el papel impreso. Los bastones que se prestan a los visitantes son todos diferentes. Cada uno es una especie de objeto no artístico diseñado para su uso funcional, no para ser contemplado. El bastón no es más que una herramienta para el logro de la obra de arte, no es la obra; tampoco lo es la hoja que sale de la impresora. Cuando el visitante se retira después, con su dibujo, ¡no se lleva un pedazo de la obra! Esa obra no se define por un objeto, sino que es lo que se llama habitualmente una "acción artística".

Según Peirce (1931-1935, 1,43), hay tres categorías de la actividad humana: artística, práctica y científica. Esta distinción nos ayuda a comprender la naturaleza específicamente artística del viaje del visitante. Imaginemos el mismo tipo de dispositivo - un bastón con un mecanismo de registro - que se utiliza para una actividad práctica o científica. ¿Cuáles serían las diferencias básicas entre estas actividades y una actividad artística?

Consideremos en primer lugar un bastón grabador para su uso "práctico". Este palo fue diseñado y construido por un técnico, y se utiliza de una manera "transparente" por el caminante como una herramienta para controlar y mejorar

su rendimiento físico. El contador instalado en el palo produciría resultados cronométricos: el tiempo total de tránsito, la distancia caminada, el ritmo, que variará dependiendo del terreno y la fatiga, y así sucesivamente. Al palo se lo puede interpretar en términos de acción del paseante (interpretante energético de Peirce). El palo ayuda a la función andadora con eficacia en el mundo real.

Consideremos ahora un estudio científico, por ejemplo, un estudio del comportamiento en el que se utiliza un palo-grabador de caminar para medir el impacto del medio ambiente sobre las reacciones psicósomáticas de los individuos. El investigador es el que define las condiciones del experimento. Digamos que quiere tener una muestra representativa de personas que utilizan el bastón en el mismo escenario, y luego repetir la muestra con las mismas personas en otros contextos. Como el "conejiillo de indias", el caminante debe estar desatento. Él no es quien comprueba cómo se usa el bastón, ni evalúa los resultados. Estos son interpretados por el científico mediante una fórmula matemática (interpretante lógico de Peirce). El propósito de este tipo de estudio, como cualquier actividad científica, sería aumentar el conocimiento de las leyes que gobiernan la realidad.

Ahora volvamos al visitante con el bastón-grabador suministrado por el artista. Su caminar se puede distinguir de los dos casos imaginarios (práctico y científico) por las diferencias en el contrato entre el diseñador del dispositivo y su usuario, el objetivo de la actividad, el nivel en que se interpreta y su relación con la realidad. El artista es el que define las condiciones de la experiencia, y el visitante debe estar atento. Su atención es parte de la intención misma de la experiencia: la captura de cualidades de sentimiento. El visitante es quien interpreta su propia experiencia, y su interpretación se produce en un nivel emocional, a través de una ficción o una metáfora. De hecho, al término de la visita, cuando el visitante recibe un pedazo de papel con una imagen abstracta impresa en él, no se le da ningún código para descifrar la imagen. La historia escrita en la parte posterior es el único interpretante que tiene, lo que sugiere que la imagen representa su paisaje interno. Esta imagen se supone que es la transcripción kinesico-gráfica de sus pensamientos, el signo indicial-icónico del paisaje mental a través del cual pasó durante su visita a pie en la exhibición. La ficción es la clave de la interpretación, y ayuda a enriquecer la realidad del visitante, introduciendo en dicha realidad lo posible.

La siguiente tabla resume la comparación de los tres tipos de actividad.

	Arte	Práctica	Ciencia
Contrato	<p><b>El artista</b> define las condiciones</p> <p><b>El visitante</b> debe estar atento</p>	<p><b>El técnico</b> construye la herramienta</p> <p><b>El usuario</b> se sirve adecuadamente de la herramienta</p>	<p><b>El experto</b> define las condiciones</p> <p><b>El cobayo</b> debe estar desatento</p>
Objetivo	<p><b>captar</b> cualidades de sentimiento</p>	<p><b>mejorar</b> el rendimiento</p>	<p><b>medir</b> las fenómenos</p>
Interpretante	<p><b>emocional</b> ficción-metáfora (interpretación por el visitante)</p>	<p><b>energético</b> acción (interpretación por el usuario)</p>	<p><b>lógico</b> fórmula matemática (interpretación por el experto)</p>
Relación con lo real	<p>enriquecer lo real introduciendo lo <b>posible</b></p>	<p>comportarse eficazmente dentro de lo <b>real</b></p>	<p>conocer las <b>leyes</b> que rigen lo real</p>

### 3.4. CONCLUSION

El bastón de Patrick Corillon es una herramienta para transformar el caminar del visitante en una experiencia artística. Esta operación plantea inevitablemente la cuestión de qué es el arte. En efecto, una obra "tradicional" del arte (una pintura o escultura), se nos presenta como tal desde el principio, y no suscita ninguna pregunta preliminar sobre su situación: pertenece de hecho al ámbito artístico. Su interpretación se refiere intrínsecamente a una actividad artística. Ir a lugares, por el contrario, es una actividad diaria: todos los días seguimos rutas bien definidas (en la casa, en el camino al trabajo, etc.) Así que "recorrer" es en realidad una actividad práctica - incluso si se trata de ir a través de una exposición de arte -. No se considera implícitamente que es una actividad artística. En consecuencia, la propuesta de "recorrer" como una actividad artística requiere del visitante adoptar una nueva forma o método, con especial atención a los diversos elementos que aparecen en la primera columna de la tabla anterior.

#### 4. BIBLIOGRAFÍA CITADA

ANDERSON, D., *Creativity and the Philosophy of C.S. Peirce*, Dordrecht: Martinus Nijhoff Publishers, 1987.

EVERAERT-DESMEDT, N., "*Voir la matière, croire à l'immatériel. Interprétation des monochromes bleus de Yves Klein*", RS/SI, vol. 17, no. 1-2-3, 1997.

EVERAERT-DESMEDT, N., "*Sens d'une œuvre et sens d'une exposition : le parcours du visiteur*", Protée, vol. 33, no. 2, 2005.

EVERAERT-DESMEDT, N., *Interpréter l'art contemporain. La sémiotique peircienne appliquée aux œuvres de Magritte, Klein, Duras, Wenders, Chávez, Parant et Corillon*, Bruselas: De Boeck, 2006.

PEIRCE, Ch. S., *Collected Papers*, vol. 1-6, Cambridge MA: Harvard University Press, 1931-1935.

PEIRCE, Ch. S., *Collected Papers*, vol. 7-8, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1958.

#### 5. EJERCICIOS

- A) Elija una obra contemporánea que no "parece arte" a primera vista. Analice por qué es (o no es) arte, en su opinión.
- B) Considerar una obra de arte de su elección, y especificar (1) cuáles "cualidades del sentimiento" están involucradas y (2) por cuál proceso el receptor arriba al "pensamiento icónico".
- C) Analizar un texto en el que el artista explica cómo se desarrolló su obra.
  - (1) ¿Cómo describe la "primeridad" que busca captar?
  - (2) ¿Puede encontrar y describir un proceso abductivo en su enfoque?