
Una solución a las conjeturas de significación de los mundos del arte

Resumen

Este trabajo analiza la relación que existe entre el significado de los juicios particulares (I) estéticos pronunciado por cualquier persona sobre una obra de arte y la obra de arte misma. El propósito es afirmar la siguiente hipótesis: es falso que un consumidor sea estúpido, y no sepa reconocer en la obra de arte la calidad y significado de la misma; es más, todas las frases enunciadas en el lenguaje natural no son una conjetura, sino que reconocen y reflejan la calidad de la obra.

Una obra de arte al igual que cualquier otro producto humano, es susceptible de ser medido, y por tanto valorado, hecho cierto a pesar de la opinión de los artistas. A partir de la esquematización y aplicación al arte del Equilibrio de Nash, y la Solución de Negociación de Nash, trataremos de describir un mecanismo de decisión válido que permita explicar las causas y efectos de las interacciones en los mundos del arte, como p.e. las frases del tipo $\exists x(Px \wedge Qx)$ acerca de las obras de arte.

Dicho mecanismo, se vuelve operativo a través de la aplicación e interpretación de mediciones estadísticas simples. En Cuenca y Buenos Aires fueron realizadas varias mediciones durante los años 2007 y 2008 a estudiantes universitarios de artes y filosofía.

Los resultados preliminares obtenidos nos llevan a inducir que existen mecanismos de decisión con patrones comunes, para cada uno de los elementos del mundo del arte; lo cual también requiere la formulación de un mecanismo mucho más simple y elegante.

§0.- Introducción

Dentro del mundo del arte, se presenta la siguiente cuestión: una vez que una obra X ha pasado por los filtros curatoriales, institucionales y de mercadeo, en el mundo real no logra tener mayor impacto ni trascendencia, en tanto que otras, en apariencia, con menores filtros y preparación, tienen un impacto considerablemente superior ¿A qué se debe esto? ¿Por qué sucede esto?

Al respecto quiero plantear el siguiente ejemplo trivial. Vamos a suponer que, en la ciudad de Cuenca el día 31 de febrero de 2010 a las 22h00 van a haber dos conciertos, uno de música académica (CMA) y otro de reggaeton (CR). El CMA será dirigido por el gran maestro alemán Karheinz Stockhausen y ejecutado por la Real Orquesta Sinfónica de Viena, dentro del repertorio se incluyen obras de Mozart, Bach, Haydn y Haendel; el lugar del concierto será el Auditorio del Banco Central con capacidad para 2000 personas, las entradas tienen un valor de \$ 50 USD; en tanto que, el CR tendrá

como ejecutantes a Daddy Yankee, Don Omar, Héctor y Tito, y Winsin y Yandel, entre el repertorio se ejecutarán obras como “La gasolina”, “Gata fiera”, “Dile”, “Lo que paso, paso”, “Agárrala”, entre otras..., el concierto se realizara en el Coliseo Mayor de Deportes con capacidad para 10000 personas, las entradas tienen un valor de \$ 50 USD. El día del concierto, tanto CMA como CR, están repletos. Luego del concierto, existen diversas reacciones sobre la satisfacción obtenida en cada uno de los conciertos, unas son de gusto otras de disgusto. Entre las frases que se escuchan están: 1) “Esto fue un fraude”, 2) “Fue horrible”, 3) “Apenas estuvo al nivel”, 4) “Las obras son hermosas”, 5) “Fue lo máximo”, 6) “El arte es belleza”.

De momento quisiera centrarme en el origen y sentido de estas frases, dejando de lado toda clase presupuestos cognitivos; al final del trabajo los plantearemos como parte de la solución. Las seis frases pronunciadas pueden reducirse a dos casos:

Las obras son hermosas	$\exists x(Px \wedge Qx)$	(I)
El arte es belleza	$\forall x(Px \Rightarrow Qx)$	(A)

Las frases 1), 2), 3), 4) y 5), bajo los presupuestos de la lógica clásica, se reducen al caso de los juicios particulares (I), en tanto que las frases del tipo 6), se reducen al caso de los juicios universales (A).

Las frases del tipo (I), explican sucesos o acontecimientos de la realidad, de modo que se caracterizan por ser medibles. Dichas frases, de conformidad con el Teorema de Church, deberían tener procedimientos o algoritmos que un número finito de pasos, determinen de manera correcta si una obra de arte es una instancia positiva o negativa de la Belleza; en tanto que las del tipo (A), son indecibles por naturaleza. Sin embargo tanto las frases del tipo (I) como las del tipo (A), en los diversos Mundos del Arte, carecen de teorías de decisión que permitan decir con precisión si son correctas o no.

Cuando una persona enuncia una frase del tipo (I), ésta debería ser el reflejo de si una obra de arte es una instancia positiva o negativa de la Belleza, y por tanto ser una determinación con un grado de exactitud confiable de la valoración y pertinencia de la obra, pero habitualmente se la toma como el resultado de su estado anímico y por tanto de sus apreciaciones especulativas sobre la obra. En las páginas que siguen trataremos de demostrar que dichas frases del lenguaje natural no son una conjetura, y que ante todo reflejan la construcción y estructura lógica y matemática de la calidad del producto. Si la solución propuesta, se valida mediante una prueba, el camino para un procedimiento de decisión uniforme, para todos los elementos del arte, quedara expedito.

En la siguiente sección describiré un posible mecanismo de decisión, en la sección 2 una aplicación empírica del mecanismo. La sección 3 concluye con la integración.

§1.- Mecanismo de decisión

§1.1.- Interacción y Equilibrio

- (Primero) En la interacción entre dos entes, ambos son afectados. Ningún ente es cien por ciento sujeto u objeto, en algún grado alguno de los entes es más sujeto que objeto, o a la inversa.
- (Segundo) No interesa el tipo de ente. Todo ente tiene la misma estructura, pero conserva sus particularidades y especificidades.
- (Tercero) Todo ente interacciona en un mundo. El mundo se desarrolla en un espacio-tiempo específico.
- (Cuarto) La interacción entre entes, presupone que existe un interés entre estos por interactuar en un espacio-tiempo dado.
- (Quinto) En un mundo dado existe n entes, por lo que existe i^n posibilidades para exista la interacción entre los entes involucrados en un mundo. El grado de probabilidad de la interacción entre un ente X y un P, R, o Q, dependerá de varios factores y propiedades deseables.
- (Sexto) Un ente X para hacer interacción con alguno, varios o todos los entes dados, así como para discriminar a alguno(s); se interrogara por todos desde una posición determinada, y examinará [~~(in)~~conscientemente] cuál de ellos cumple en mayor medida los factores y propiedades deseables, a saber por el Equilibrio de Nash:
- (1). Eficiencia
 - (2). Simetría
 - (3). Invarianza
 - (4). Independencia
- (Séptimo) Por el Equilibrio de Nash en Teoría de Juegos No-Cooperativos, el ente X, decidirá establecer interacción con P, Q o R, si satisface(n) todas la propiedades deseables, si puede obtener algún provecho o beneficio, y si un posible desacuerdo le produce una perdida menor que con cualquier otra posibilidad posible.

		Ente P	
		C	NC
Ente X	C	(-2, -2)	(-10, 0)
	NC	(0, -10)	(-6, -6)

(Octavo) La elección más conveniente estará dada por quien(es) cumple(n) (-6, -6), dado, nadie está dispuesto a dejar que en la interacción alguien obtenga todo el provecho posible (0, -10) u (-10, 0), así como tampoco los entes del mundo dejarían que exista una relación ideal (-2, -2), dado que esto deja en desventaja al resto, por lo que estos harían todo lo posible para romper la interacción con toda clase de artilugios. Sin embargo, X no puede ser más importante que P, R, o Q, dado que todos tienen el mismo interés. La condición (-6, -6), es aquella que otorga la confianza a todos los involucrados, y permite una interacción franca.

Aplicando el núcleo del juego cooperativo, Gillies (1953), al arte, tenemos:

$$x_1 + x_2 + x_3 = 1 \quad (\text{eficiencia}) \quad (\text{a.1})$$

Donde x_1 es un creador-jugador 1, x_2 un consumidor-jugador 2, x_3 un consumidor-jugador 3. Si los tres tratan de interactuar para su propio beneficio según un interés particular:

$$\begin{aligned} V(\{1,2\}) &\leq x_1 + x_2, \\ V(\{1,3\}) &\leq x_1 + x_3, \\ V(\{2,3\}) &\leq x_2 + x_3, \\ V(\{1\}) &\leq x_1, \\ V(\{2\}) &\leq x_2, \\ V(\{3\}) &\leq x_3, \end{aligned} \quad (\text{a.2})$$

Evidentemente cada uno en cualquier interacción que conforme recibiría algo mucho mejor, que una asignación *a priori* V. Sin embargo la única asignación de núcleo en este mundo, sería:

$$x_1 = 1, \quad x_2 = x_3 = 0 \quad (\text{a.3})$$

El núcleo estaría prediciendo que la importancia total la tendría el artista, y que los consumidores no tienen ninguna. Esto es imposible, ya que no existe mundo en la cual el consumidor, o cualquier de sus otros elementos, no tenga ninguna importancia. De allí que la elección (-6, -6) satisface el Equilibrio de Nash.

(Noveno) En la interacción, cada uno debe tener su posición propia (alguna de las C's del mundo del arte), y, ofrecer y demandar algo en particular para que exista algún tipo de apreciación, dado que si todos ocupan la misma C, entonces se anulan:

$$C(\{1,2,3\}) = C(\{1,2\}) = C(\{1,3\}) = 1$$

Si hay cualquiera de las C's (consumidor, creador, comerciante, curador), la apreciación se lleva a cabo

$$C(\{1\}) = C(\{2\}) = C(\{2,3\}) = 0$$

Si solo hay del mismo tipo de C (p.e. consumidores), no puede darse la apreciación

(Décimo) Suponiendo que no se anulan, y presuponiendo de que cooperan en coaliciones creíbles en función de algún beneficio, cabe la pregunta ¿En la interacción entre todos los entes en un mundo dado, cómo podríamos saber cuál es la contribución marginal individual a ese mundo, y por ende la “mejor” distribución total de la valoración $V(N)$ entre todos los entes? El Valor de Shapley, nos proporciona una salida, sin embargo antes de avanzar, es conveniente precisar, que un juego cooperativo consiste en un conjunto de jugadores N ($\neq N = n$) y una asignación valorativa $V(S)$ para cada subcoalición $S \subseteq N$. (Monsalve 2003, 143)

La asignación que recibe en la distribución de Shapley el ente $C1$, es x_{c1} , $c1 \in N$. Adicionando ciertas condiciones, enumeradas entre paréntesis, tenemos:

a) (Eficiencia)

$$x_1 + x_2 + \dots x_n = V(N)$$

b) (Jugador/Elemento Fantasma)

Si para algún $c1 \in N$, $V(S \cup \{I\}) = V(S)$ para toda coalición S , entonces $x_{c1} = 0$

c) (Simetría)

Si las valoraciones de las coaliciones no cambian cuando se reemplaza un ente por cualquier otro, entonces, todos reciben lo mismo. Esto es:

$$x_1 = \dots = x_n$$

d) (Aditividad)

Si V y W son dos valoraciones distintas sobre el mismo conjunto N de jugadores, entonces la asignación de cualquier ente para la valoración V y para la valoración W es aditiva. Esto es:

$$c1 \in N, x_{c1}(V + W) = x_{c1}(V) + x_{c1}(W)$$

Entonces resulta que solo el Valor de Shapley satisface estas cuatro condiciones. Dicho Valor, como es sabido, se formula a partir de las

contribuciones marginales individuales que aporta a las coaliciones en donde está:

$$x_{c1} = \frac{\sum_{r \in \aleph} (\Delta_{c1}(S_{c1}(r)))}{n!}$$

Donde \aleph es el conjunto de los $n!$ ordenes de N , $S_{c1}(r)$ = conjunto de entes que preceden a $c1$ en el orden r , $\Delta_{c1}(S) = V(S \cup \{c1\}) \setminus V(S) =$ contribución marginal del agente $c1$ a la coalición S .

(Undécimo) A diferencia del Núcleo (1, 0, 0) el Valor de Shapley si asigna importancia a los otros elementos en cualquier interacción entre entes en un mundo dado $(x_1 = \frac{2}{3}, x_2 = \frac{1}{6}, x_3 = \frac{1}{6})$, aunque reconoce un poder (de apreciación) mayor al creador, lo cual, en mi opinión es lo correcto en un mundo del arte, sin embargo esto no significa una mayor importancia.

(Duodécimo) Si en la interacción entre dos o más entes, en cuanto a su apreciaciones sobre la obra de arte, no llegan a un acuerdo, entonces ninguno obtendrá nada, esto significa que cada uno de los involucrados debe hacer concesiones al otro, lo cual no es otra cosa que el mutuo reconocimiento entre si de lo que pueden obtener, beneficiarse o perder.

De acuerdo con la solución de negociación de Nash, ambos entes (o todos los involucrados) deberían acordar la apreciación y valoración que maximiza, en este caso, el producto de las dos.

$$\text{Máx } x_1 x_2, \quad \text{sujeto a la condición } x_1 + x_2 = M$$

En este caso, la solución es sencilla, $(x_1) = (x_2) = \frac{1}{2}M$ una apreciación y valoración equitativa y justa. Cuestiones más complejas implican soluciones menos obvias, en todo caso, cualquier cuestión dependerá directamente de que se satisfagan los factores y propiedades deseables del Equilibrio de Nash, enunciados en el punto (Sexto).

§1.2.- Valoración de la Obra de Arte

(Decimotercero) La maximización de la apreciación y valoración, estará dada por la estructura de la obra de arte, que se ve reflejada en frases del tipo (I) estructuradas de la manera $\exists x(Px \wedge Qx)$.

(Decimocuarto) Este tipo de frases, reconoce en su estructura interna la naturaleza lógica de la obra de arte, y la construcción y estructura de la calidad de dicha obra.

- a) Cuando un consumidor, respecto de una obra o concierto, dice “Fue horrible” o “Fue hermoso”, está expresando una frase del tipo *Algún S es P*, que se axiomatiza de la siguiente forma:

Algún S es P

Donde Todo S no es P, y es necesariamente P
 Todo P es necesariamente S, en alguna
 medida/grado de S
 Todo P es en alguna medida/grado S, en lo que
 es necesariamente S

Por tanto Todo P es S, en la medida que es S (P=S)
 Todo P es S, en la medida que no es S

Esto quiere decir, que cuando un consumidor expresa una apreciación como esta “el concierto fue hermoso”, necesariamente está estableciendo un valor por comparación y complementariedad; en este caso, solo puede decirse que algo es lo hermoso en la medida que es feo y no es feo. Por complementariedad:

Algo hermoso es feo

Donde Todo lo hermoso no es un feo, y es necesariamente un
 feo.
 Todo lo feo es necesariamente hermoso, en alguna
 medida de lo hermoso.
 Todo lo feo es en alguna medida hermoso, en lo que
 necesariamente no es hermoso.

Por tanto Todo lo hermoso es feo, en la medida que es feo.
 Todo lo hermoso es feo, en la medida que no es feo.

- b) La medida de una obra de arte, está dada por su valoración. La valoración reconoce calidad de la obra de arte, esto es su construcción y estructura, dada a partir de ciertos valores dados y asignados.

En un Mundo del Arte, existen, al menos, cuatro elementos: Creador (C1), Curador (C2), Comerciante (C3), Consumidor (C4).

$$MA = (C1 + C2 + C3 + C4)$$

En la Obra de Arte, existen, al menos, cuatro niveles de estructuración y calidad: N. Fundamental, N. Regional, N. Formal, N. Aplicado.

$$OA = (N1+N2+N3+N4)$$

Un Mundo Regional, se compone de la integración de uno o varios entes interactuantes en un determinado (sub)mundo del arte y del elemento común $\pi\omega^2$:

$$MR = (X + \pi\omega^2 + Y)$$

Por el Valor de Shapley, sabemos que todos los elementos de un mundo del arte tendrán alguna importancia, y que de darse las condiciones ideales, los creadores sería quienes den el sentido a un determinado (sub)mundo del arte, en tanto que el resto debería poder apreciar correctamente la obra, sin embargo esto no necesariamente sucede así. Lo que sucede en la realidad, es que cualquiera de las C's en un momento determinado, asume ese papel de líder y por ende da el sentido a un determinado (sub)mundo del arte.

En este momento, carece de importancia quién da el sentido, lo importante es establecer que, sea quien sea fuere el que establezca el sentido, éste en cualquier caso determinara los patrones y valores dados y asignados de MA, OA y MR, al tiempo que establecerá los alcances y límites para ese determinado (sub)mundo del arte y para cada uno de sus elementos, que se traducirán en los distintos niveles de impacto de la obra de arte en el mundo(s). La determinación y establecimiento de lo anterior se evidencia en la siguiente formulación:

$$A = \left[\frac{(MA + OA + MR)^R}{(MA + OA + MR)^P} \right] * 100\%$$

Donde A es el nivel del impacto de una obra de arte, que resulta del valor obtenido entre la integración real y posible de $(MA + OA + MR)$. Estos valores se simplifican, en la siguiente caracterización:

$$A = \left(\frac{p}{v} \right) * 100\%$$

De donde se pueden obtener alguno de los siguientes resultados:

(A = 95% al 100%) → GOMA (R1)

(A = 75% al 94.99%) → OMA (R2)

(A = 50% al 74.99%) → OPA (R3)

(A = 0% al 49.99%) → OA (R4)

El nivel de impacto R1 es lo damos en llamar y conocemos como una Gran Obra Maestra de Arte, a R2 lo conocemos como una Obra Maestra de Arte, a R3 como una Obra Promedio de Arte, y a R4 como una Obra de Arte. Cada uno de estos niveles implica una validación, legitimación y legalización de la obra por todos los elementos que interactúan en un determinado mundo del arte.

§1.3.- Correspondencia entre significado y valoración

(Decimoquinto) En consecuencia cuando alguien expresa una frase del tipo (I), lo que está haciendo es reconocer uno nivel de impacto (R), pero que no puede considerarse como un juicio definitivo de (A), puesto que un juicio definitivo de (A) implica que todos los entes interactuantes lo acepten así. Una frase del modo $\exists x(Px \wedge Qx)$ lo que hace es reconocer, desde donde ésta, el nivel de estructuración y calidad de la Obra de Arte (OA) en relación a la integración de los entes interactuantes en un determinado Mundo Regional (MR); dado por los patrones y valores dados y asignados previamente por la C, que dio el sentido a ese mundo.

(Decimosexto) De acuerdo con lo expuesto hasta aquí, cualquier frase del tipo I expresada por una persona lo que hace es reconocer y discernir desde su posición categorías expresivas estéticas complementarias y correspondientes (CEECC) de los niveles de la obra de arte (OA) en relación a los niveles de impacto (A) comúnmente aceptados en un mundo del arte (A). (ver. Grafico Didáctico No. 1)



Grafico Didáctico No. 1

(Decimoséptimo) Cada nivel de CEECC, por definición reconoce su valor positivo o negativo en correspondencia con su grado de determinación. De esta manera tenemos las siguientes complementariedades:

4	Gusto	-4	Disgusto
3	Placer	-3	Displacer
2	Goce	-2	Malestar
1	Sensación Agradable	-1	Sensación Desagradable
		0	Indiferente

(Decimoctavo) Por lo asentado en el punto (Decimosexto) el expresar una frase del tipo (I) que refiera a una CEECC, es un forma de reconocimiento directo desde la comprensión de los niveles de los (OA), lo cual significa que C4 desde su posición en un determinado (MA) puede de manera plena reconocer el trabajo de C1 y por ente (OA), a pesar de que no entienda.

§2.- Aplicaciones del mecanismo de decisión

§2.1.- Área de estudio y estrategia de muestreo

El estudio de aplicación se realizo a los alumnos y estudiantes de las escuelas de artes visuales, música, escénicas, diseño y programa de postgrado de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca de la ciudad de Cuenca, Ecuador; y en el departamento de filosofía (pregrado y postgrado) de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires de la ciudad de Buenos Aires, Argentina. Los alumnos y estudiantes pertenecen a todos los cursos y años de las respectivas escuelas. El número de estudiantes de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca es de 1208 y 14856 de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires de los cuales aproximadamente 2500 son del Departamento de Filosofía, cifras que se mantienen constante de periodo a periodo.

Se muestreó un total de 8 veces, durante los periodos lectivos de 2007 y 2008 en cada una de las instituciones. Cada muestreo en promedio duró 18 horas, debido a que en pregrado en la F. Artes se lo realizaba a todas las escuelas en este tiempo; obteniéndose un total de 24 mediciones. Los muestreos fueron realizados durante horas de clase de la materia de estética o relativas.

La medición se realizo bajo las siguientes condiciones: 1) a cada grupo de alumnos o estudiantes se les hizo escuchar 6 obras musicales de diferentes estilos o géneros; 2) se les pido que escucharan, sin advertencia más que hicieran guardaran silencio y disfrutaran cada obra; 3) luego de terminada la sesión de escucha, se les pido que de manera honesta y secreta evaluaran conforme su apreciación sensible y cognitiva cada una de las obras escuchadas, y de acuerdo a la tabla de valoración del punto

(Decimoséptimo); 4) la evaluación contenía dos partes, en la primera se les pidió que a cada obra la valoraran individualmente, y en la segunda que indicaran cuál de ellas es la que más valoraban o apreciaban; 5) después de cada evaluación se hizo pública la consolidación de los resultados, así como el posterior análisis y debate sobre los mismos; 6) para cada medición se trato de utilizar distintas obras de música, a excepción de la obra mejor valorada, la cual era utilizada hasta determinar cuando no lo era o lo era menos; 7) cada medición incluyo a hombres y mujeres de edades entre los 18 y 50 años, sin distingo de etnia o nacionalidad, condición social, u otro factor psicosocial; 8) la selección de las obras de música fue del fondo musical de las bibliotecas o del privado del autor de este trabajo, en lo posible se seleccionó obras que los alumnos o estudiantes no hayan escuchado antes, y en menor medida las que les eran más conocidas, en todos estos casos la selección fue arbitraria y aleatoria; 9) los participantes de la medición en todos los casos se los entiende como personas saludables, conscientes y responsables por sus actos, y sin limitaciones más que las de su voluntad e interés.

§2.1.1.- Análisis estadísticos

Para el estudio de aplicación se utilizo estadística descriptiva, calculándose promedios, desviación estándar, y, máximos y mínimos de valoración individual y total. Se incluyo todas las mediciones realizadas, con todos los datos obtenidos, para los análisis se excluirá el nivel 0, porque es un dato referencial pero bajo ningún motivo puede ser real. Las mediciones no se clasifican de acuerdo a patrones discriminantes derivados de la edad, condición social, genero o racial, sino solo por el resultado obtenido.

Además se utilizó el Análisis de Varianza Simple, para comparar valores. Y se aplico el Equilibrio de Nash, así como su Solución de Negociación. Para el procesamiento de la información se utilizo el programa SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) con su aplicación PASW Statistics 17; y Mathematica 7 con su aplicación Fuzzy Logic 2.0.

§2.2.- Resultados

En la Tabla No. 2 se presenta un resumen de las mediciones, con los resultados procesados. El valor registrado extremo, durante las mediciones, para la valoración individual de las obras se sitúa en 4, y el mínimo en -4.

El total de la muestra son 1638 valoraciones, de este conjunto el valor máximo obtenido por una obra es 85,7% y el valor mínimo es -38.1%; la mediana o valor central es 10,3%. Para este estudio de aplicación la moda de valoración o valor más frecuente fue 19.0%, y el promedio o media aritmética fue 13.3%. Se discriminaron los valores equivalentes 0%, por cuanto alteran los resultados aunque interpretativamente son indicadores de naturaleza específica.

De este conjunto de resultados, por niveles de CEECC, y de acuerdo a su importancia relativa, se obtuvieron los siguientes resultados (ver Tabla No.1):

Val.	CEECC	# Valor.	Peso Relativo	Max.	Min.	Mediana	Moda	Promedio
4	Gusto	478	29,18%	85,7%	4,8%	52,4%	61,9%	50,58%
3	Placer	234	14,29%	41,3%	3,2%	19,0%	19,0%	18,57%
2	Goce	366	22,34%	55,6%	3,2%	19,0%	9,5%	22,34%
1	Sensación Agradable	265	16,18%	50,8%	1,6%	17,5%	7,9%	18,29%
0	Indiferente	29	1,77%	15,9%	1,6%	6,3%		7,67%
-1	Sensación Desagradable	46	2,81%	-1,6%	-14,3%	-4,8%	-1,6%	-4,87%
-2	Malestar	132	8,06%	-1,6%	-38,1%	-9,5%	-3,2%	-12,32%
-3	Displacer	67	4,09%	-7,9%	-25,4%	-14,3%	-7,9%	-15,19%
-4	Disgusto	21	1,28%	-7,9%	-14,3%	-11,1%		-11,11%
	Subtotal	1638	100,00%					

Tabla No.1

- (1) Los valores del nivel 4, correspondientes al Gusto, tienen un peso relativo del 29,18% respecto de la muestra. El valor máximo de valoración obtenido por una obra es 85,7%, y el mínimo 4,8%; siendo su mediana 52,4%, y su valoración moda 61,9%. En consecuencia el promedio de valoración fue 50,58%.

Para cualquier nivel, la obra que en su nivel obtenga una valoración global por encima de 60% (R2), se considera como de importancia significativa, o que respecto del conjunto valorado sobre un Valoración Real de 5,6% haya obtenido un valoración igual o superior a 3,6% respecto de la Moda, merece una atención especial, tanto por la calidad de la (OA) como por su posibles efectos en el mundo. En este sentido, para este nivel existen 6 obras por encima del 60% respecto del nivel, y 4 respecto de la moda global, de las cuales la obra con 85,7% (4.34%) es la más significativa y de atención especial.

- (2) De acuerdo a la importancia del peso relativo (22,34%), el nivel 2, correspondiente al Goce, es un nivel que llama la atención por la cantidad de obras (4→+40%) que están por encima del promedio del nivel (22,34%), pero que sin embargo, de conformidad con (§2.2.1) no presenta obras de importancia significativa

- (3) Desde la perspectiva del complemento negativo, son llamativas todas las obras que tienen una valoración negativa en algún grado, por cuanto es un indicador de cuanto se aparta de lo asentado en los puntos (Decimocuarto), (Decimoquinto), (Decimosexto), (Decimoctavo).

En este sentido, y considerando el punto (2.2.1), de acuerdo al peso relativo (8.06%), el nivel -2, correspondiente al Malestar; presenta como valor máximo -1.6%, en la valoración obtenido por una obra, y el mínimo de -38.1%. La mediana de este nivel es -9,5%, la moda 3,2%, y el promedio -12,32%. La obra con el -38,1% es la de mayor importancia significativa del nivel, así como de todo el conjunto de obras, por lo que se convierte en caso de estudio referencial, sobre OA en sentido negativo.

- (4) Los valores del nivel -4, correspondientes al Disgusto, tienen un peso relativo del 1,28% respecto de la muestra. El valor máximo de valoración obtenido por una obra es -7,9%, y el mínimo -14,3%; siendo la mediana del nivel -11,1%. En consecuencia el promedio de valoración del nivel fue -11,11%.
- (5) Los valores del nivel 0, correspondientes a la Indiferencia, no pueden considerarse como verdaderos, puesto que son valores mentirosos, ya que es imposible, al menos para una persona normal, no sentir al menos una leve sensación corporal positiva o negativa. Estos valores resultan del tedio, aburrimiento, desatención o distracción de alguien al momento de contestar. Así estos valores, En cuanto peso relativo (1,77%), son los correspondientes al nivel de error de la muestra ($\pm 4\%$).

§2.3.- Análisis de condensado de los resultados de la obras

De las 26 obras presentadas a los alumnos y estudiantes para que escuchen y su posterior valoración, en conformidad con (§2.2), el resumen de las mediciones, con los resultados procesados, son los que se presentan en la Tabla No.2, Grafico No.1, No.2 y No.3.

Las obras que se presenta en la Tabla No.2 y que serán objeto de nuestro análisis son:

- (1) Música Académica: 1) *Zarabanda* de Haendel, 2) *Brindis* de la Óp. *La Traviata* de Verdi.
- (2) Pop/Rock: 1) *Sunrise* de Nora Jones, 2) *Baby one more time* de B. Spears, 3) *Mariposa traicionera* de Mana
- (3) Tropical/Latina: 1) *Caballo viejo* de Sergio Díaz, 2) *Mi primer millón* de Bacilos, 3) *Agárrala* de Trébol Clan, 4) *La tumbadora* de Jazmín
- (4) Bolero/Romántica: 1) *Percal* de B. Granda, 2) *Nuestro juramento* de Julio Jaramillo, 3) *Pensando en ti* de Ángel Guaraca.

Obra Musical		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Nivel Satisfacción		Zarabanda - Haendel	Brindis*Óp. La Traviata- Verdi	Sunrise- Nora Jones	Baby one more time- B. Spears	Mariposa Traicionera- Mana	Caballo viejo- Sergio Díaz	Mi Primer Millón- Bacilos	Agárrala- Trébol Clan	Percal- B. Granda	Nuestro Juramento- Julio Jaramillo	Pensando en ti- Ángel Guaraca	La tumbadora- Jazmín
4	Gusto	66,67%	85,71%	44,44%	0,00%	7,94%	55,56%	0,00%	0,00%	65,08%	52,38%	0,00%	0,00%
3	Placer	23,81%	11,11%	23,81%	3,17%	22,22%	19,05%	41,27%	0,00%	19,05%	22,22%	0,00%	25,40%
2	Goce	9,52%	3,17%	22,22%	23,81%	46,03%	4,76%	38,10%	44,44%	4,76%	7,94%	11,11%	39,68%
1	Sensación Agradable	0,00%	0,00%	7,94%	25,40%	15,87%	7,94%	19,05%	17,46%	11,11%	12,70%	19,05%	28,57%
0	Indiferente	0,00%	0,00%	1,59%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	7,94%	0,00%
-1	Sensación Desagradable	0,00%	0,00%	0,00%	14,29%	1,59%	9,52%	0,00%	0,00%	0,00%	1,59%	4,76%	3,17%
-2	Malestar	0,00%	0,00%	0,00%	25,40%	6,35%	3,17%	1,59%	9,52%	0,00%	3,17%	38,10%	3,17%
-3	Displacer	0,00%	0,00%	0,00%	7,94%	0,00%	0,00%	0,00%	14,29%	0,00%	0,00%	19,05%	0,00%
-4	Disgusto	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	14,29%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%
	Subtotal	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Tabla No. 2

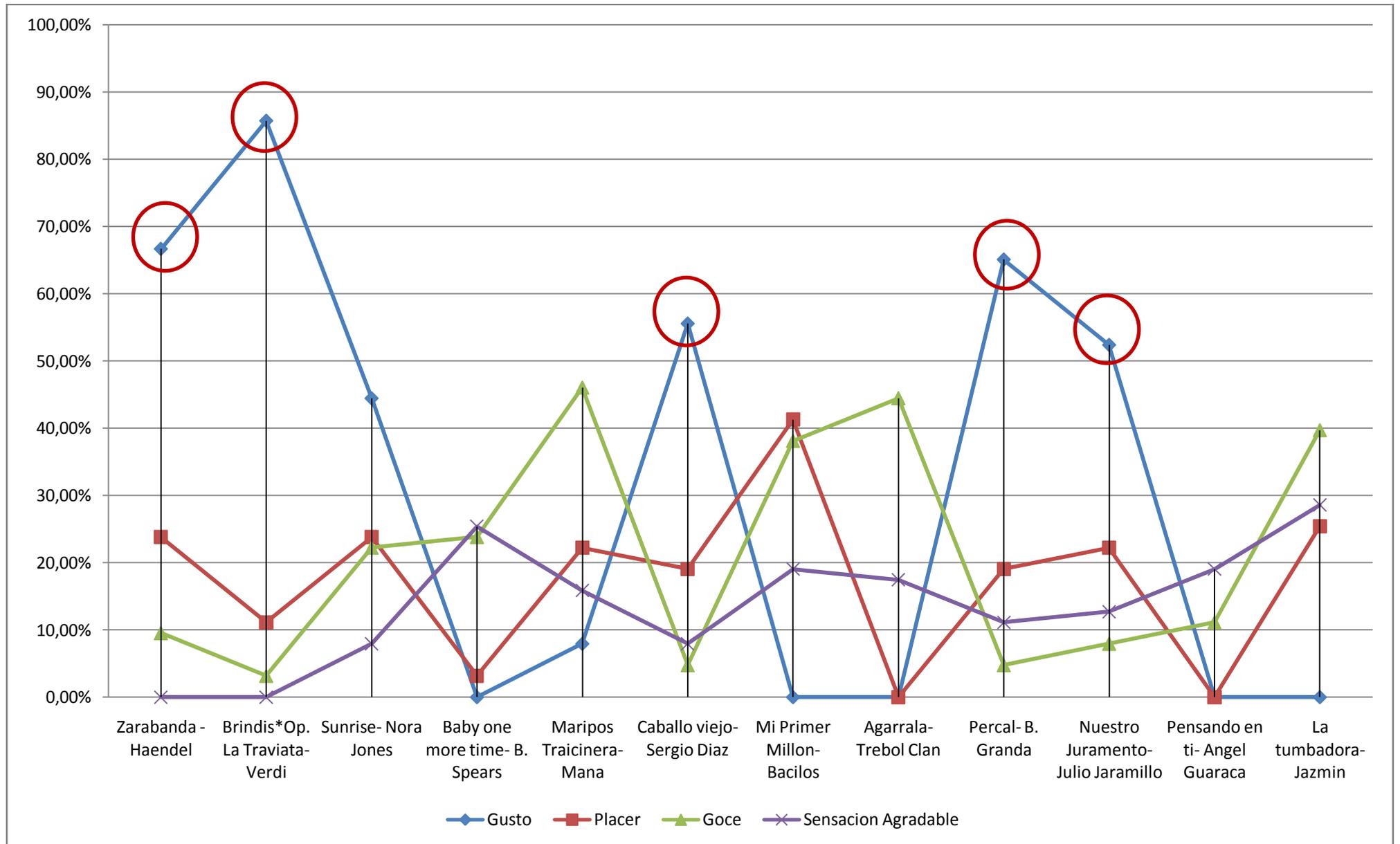


Grafico No.1

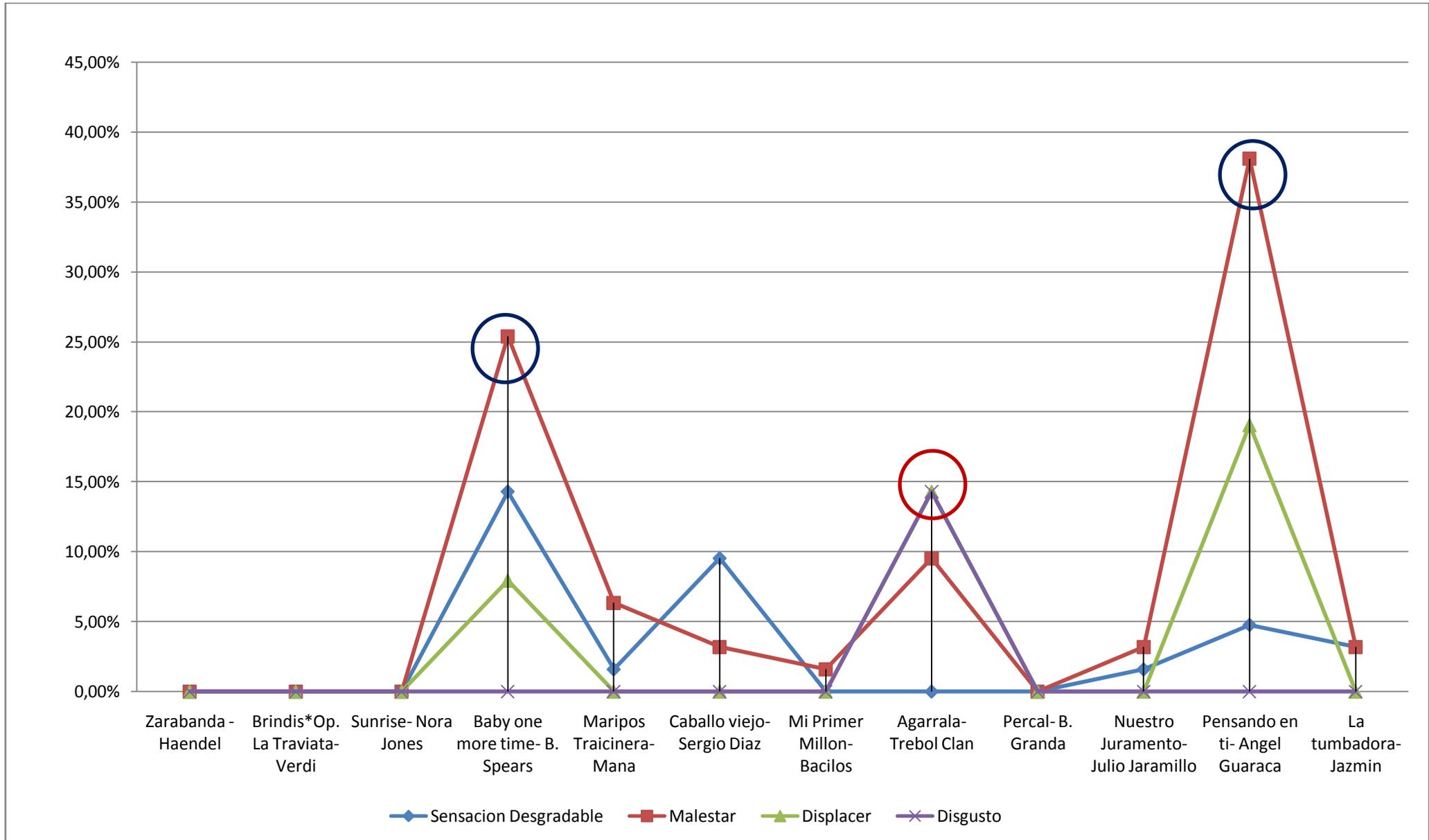


Grafico No.2

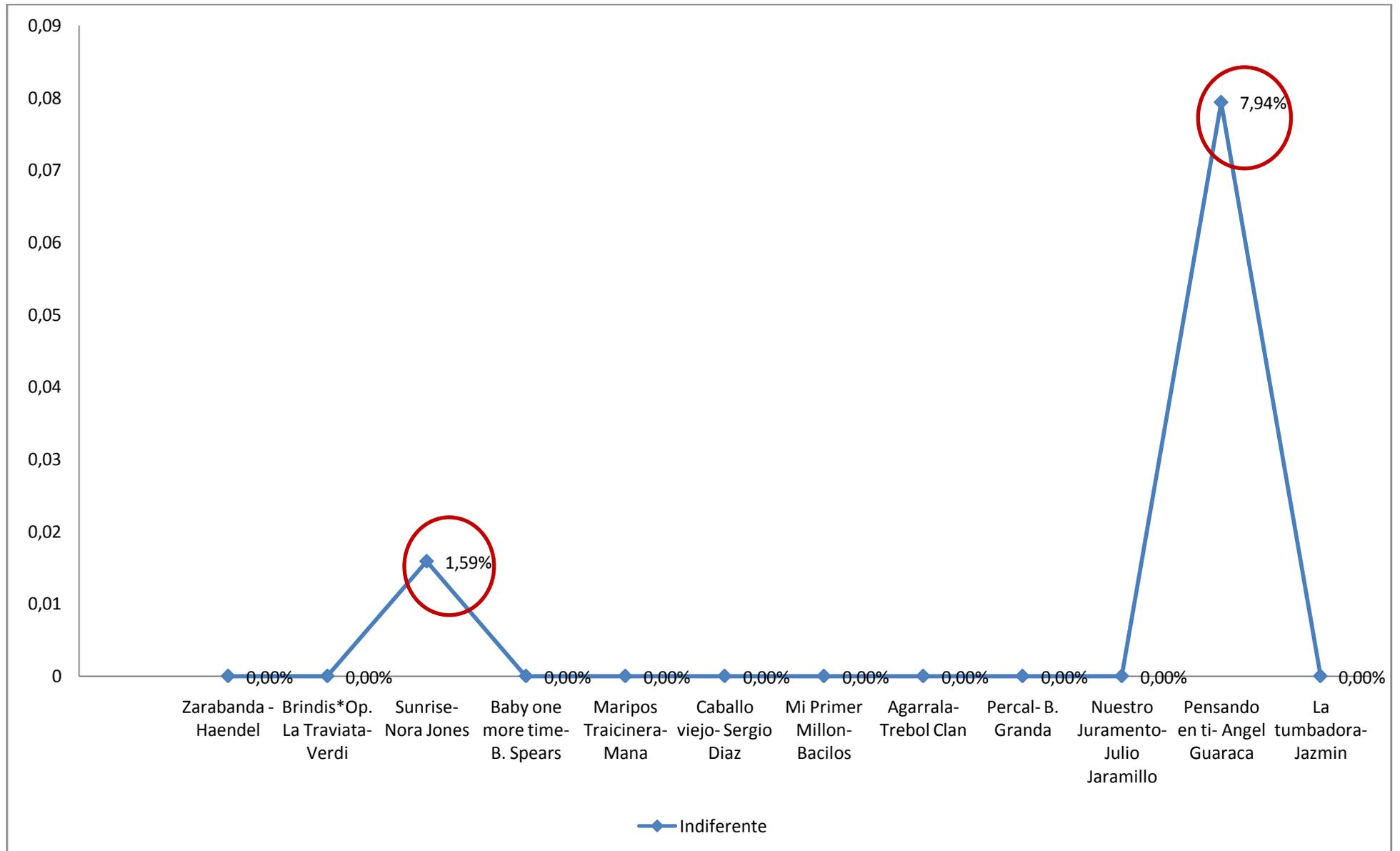


Grafico No.3

- (a) Sobre el Gusto: De los resultados obtenidos, y de acuerdo con los señalado en §2.2.1, dos obras pertenecen a lo que se considera “Música Académica” o “Música Clásica” (§2.3.1.1-66,67%-, y, §2.3.1.2-85,71%-,) y una a lo que se considera como “Boleros” (§2.3.4.1 -65,08%-); en tanto que dos obras son próximas a este nivel (§2.3.4.2 -52,38%-, y, §2.3.3.1 -55,56%-), una Romántica y una Tropical respectivamente, aunque no llegan al 60% mínimo, por la pertenencia deberían ser tomadas en cuenta para un análisis posterior.

El caso del *Brindis* de la Opera *La Traviata* de Verdi (§2.3.1.2), que obtuvo una valoración conjunta del 85,71%, relativo a un nivel referencial R2, nos plantea dos cuestiones. 1) ¿Qué es lo que hizo bien y correcto para llegar a un nivel regional de OA o correspondiente a un referencial R2?; y 2) ¿Qué es lo le hace falta para llegar a un nivel fundamental de OA o un referencial R1).

Ciertamente, lo que estamos valorando es una versión de la Ópera de Verdi, sin embargo ello, no desvía o invalida nuestro análisis, puesto que analizamos la versión escuchada. Algunas posibles respuestas podrían apuntar que el direccionamiento (Tradiciones A o B) no estuvo bien enfocado; o que la afectación psico-social-cognitiva (creencias o ideas) faltó afinar; o que la construcción científico-aplicada de la obra (consistencia o completitud) todavía está en proceso de llegar a la perfección; o que el aspecto teórico, formativo y espiritual (fundamento o teoría) aun tiene camino para armonizar; todas las posibles respuestas son analizables y medibles, lo que sin embargo ya pertenece con propiedad a un ámbito que rebasa este estudio, el de las ciencias del arte o de la música. En las mediciones efectuadas, se analizaron posibles respuestas, las cuales deben ser analizadas en el ámbito referido, aunque se han esbozado en este parágrafo.

Tanto las respuestas a la pregunta 1 y 2, no significa que sean una receta para el resto de las artes, sino tan solo un referencia sobre la existencia de posibles patrones de la naturaleza del arte y su desarrollo en el mundo; patrones que si bien son comunes en su naturaleza, serian específicos para arte, para cada mundo del arte. Estos patrones expresados en un nivel R1, revelarían y manejarían de alguna manera la estructura sensible y cognoscitiva del hombre, lo cual, a lo largo de la historia se conoce como dar un sentido al mundo; en el caso de (§2.3.1.2), da sentido a un cierto mundo del arte.

- (b) Sobre el Disgusto: Resulta llamativo que una obra relativa a lo denominado “Tropical/Latino” (§2.3.3.3 -14,29%-) obtenga una valoración de -4, correspondiente al Disgusto, en tanto que una obra relacionada al “Pop/Rock” (§2.3.2.2 -25,40%-) y otra a referente a lo “Romántico” (§2.3.4.3 -38,10%-), hayan obtenido una valoración de -2, correspondiente al Malestar.

Aquí se presentan dos casos, por un lado la obra *Agárrala* de Trébol Clan (§2.3.3.3 -14,29%-), y por otro la obra *Pensando en ti* de Ángel Guaraca. La primera al obtener una valoración conjunta correspondiente al Disgusto, y la otra al Malestar, nos plantea, no solo la cuestión de que hicieron mal estas, sino que es lo que está mal en ellas; al igual que §2.3.a, esto nos plantea algunas interrogantes, que no necesariamente arrojaran recetas, sino patrones sobre la naturaleza del arte.

- (c) Sobre la Indiferencia: Tal como se asentó en el punto §2.2.5, los valores obtenidos por *Sunrise* de Nora Jones (§2.3.2.1 -1,59%-), y *Pensando en ti* de Ángel Guaraca (§2.3.4.3 -7,94%-), son dudosos o mentirosos; aunque dadas las limitaciones de este estudio, para otros campos podrían tener otras interpretaciones.

El hecho que existan patrones, es indicativo de la pluralidad del arte, y por tanto de la existencia de mundos del arte. De que la obra *Pensando en ti* de Ángel Guaraca haya obtenido una valoración distinta que el *Brindis* de la Opera *La Traviata* de Verdi, no significa que sea mejor esta última, sino que la calidad de la obra presentada todavía no está acorde a los procesos y cánones de su mundo y que por tanto todavía debe trabajar en sus procesos internos y externos para estar de acuerdo a los cánones de su mundo –Rockola-; en tanto que el *Brindis*, no solo está de acuerdo a los cánones de su mundo, el de la música académica, sino que alcanza una calidad que al parecer dio un sentido distinto a ese mundo, pero no lo transformo.

Tanto el *Brindis* de la Opera *La Traviata* de Verdi como *Pensando en ti* de Ángel Guaraca, no son comparables, son cuestiones distintas, que se miden de acuerdo a sus cánones, lo contrario sería absurdo. El *Brindis* es una obra de alta calidad en su mundo, pero que, quienes la escuchan, indistintamente del mundo que sea, reconocen en ella una alta calidad, así expresada por su Valoración -Valoración Relativa, Valoración Real, Gusto Real, Gusto Global- (ver Tabla No. 3 y Grafico No. 4)

De lo anterior se deduce que, quien hace una obra, no debe esperar a equiparar su obra a una de otro género, estilo, o corriente, sino que dentro de aquello en lo que está inserto, debe trabajar de manera sistemática, rigurosa y disciplinada, no solo hasta alcanzar y dominar los cánones de ese mundo, sino hasta dar un sentido regional o fundamental; de allí que las frases del tipo (I), no son juicios de valor, sino discernimientos de valoración que reconocen la calidad de una obra de arte, y que por ningún motivo suplen la valoración y discernimiento científico de una obra de arte.

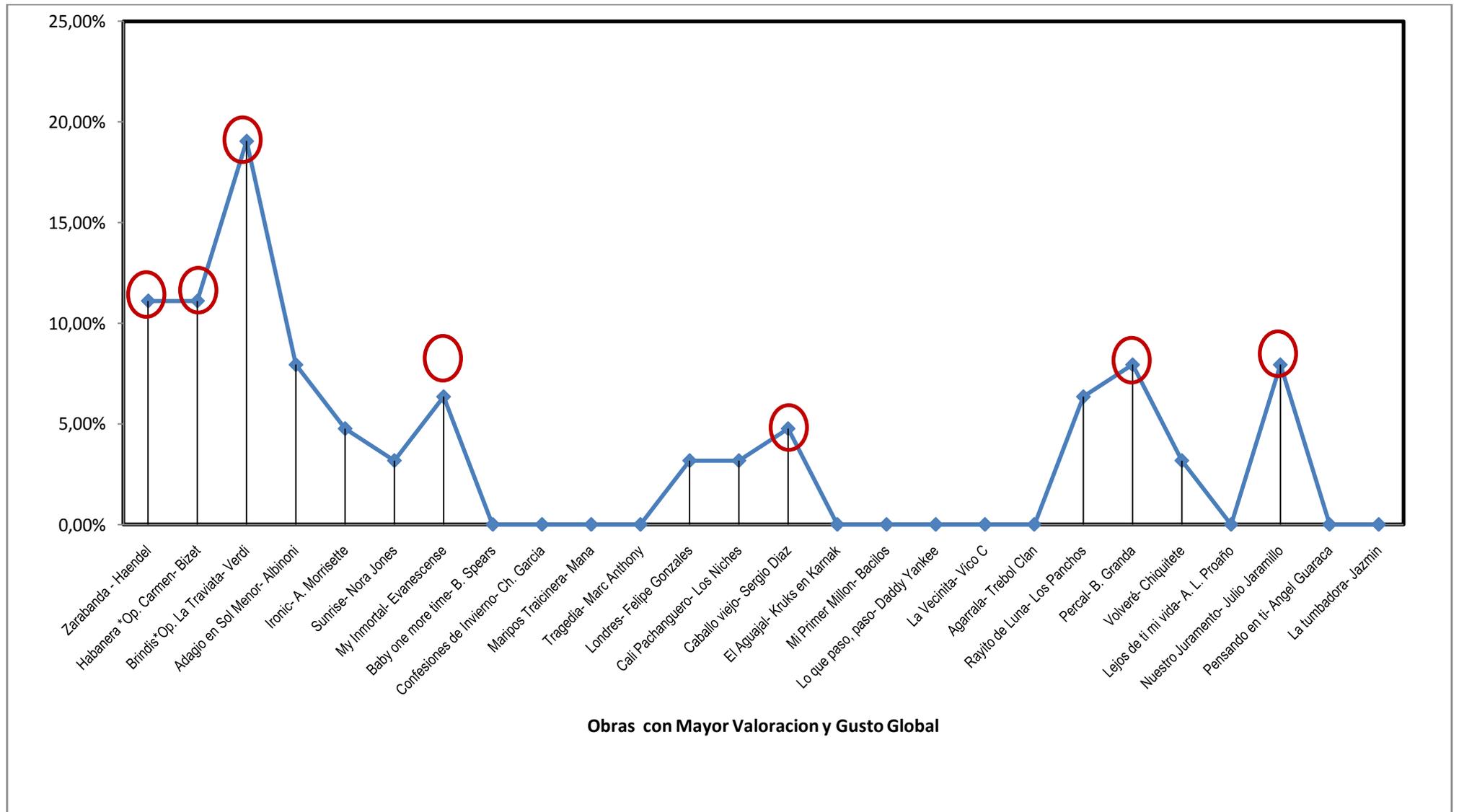


Grafico No.4

Obra/Autor	Valoración Relativa /3,85% (VRt)	Valoración Real /5,7% (VRl)	Gusto Real /5,7%	Gusto Global /100%
1 Brindis*Óp. La Traviata- Verdi	3,85%	5,70%	4,88%	19,05%
2 Habanera *Óp. Carmen- Bizet	3,85%	5,70%	4,34%	11,11%
3 Zarabanda - Haendel	3,85%	5,70%	3,80%	11,11%
4 Percal- B. Granda	3,85%	5,70%	3,71%	7,94%
5 Rayito de Luna- Los Panchos	3,85%	5,70%	3,53%	6,35%
6 Adagio en Sol Menor- Albinoni	3,85%	5,70%	3,53%	7,94%
7 Sunrise- Nora Jones	3,85%	5,70%	2,53%	3,17%
8 Ironic- A. Morrisette	3,85%	5,70%	2,26%	4,76%
9 El Aguajal- Kruks en Karnak	3,85%	5,70%		
10 Mi Primer Millón- Bacilos	3,85%	5,52%		
11 Nuestro Juramento- Julio Jaramillo	3,85%	5,15%	2,98%	7,94%
12 My Inmortal- Evanescense	3,85%	4,97%	2,89%	6,35%
13 La tumbadora- Jazmín	3,85%	4,97%		
14 Mariposa Traicionera- Mana	3,85%	4,79%	0,45%	
15 Caballo viejo- Sergio Díaz	3,85%	4,25%	3,16%	4,76%
16 Cali Pachanguero- Los Niches	3,85%	4,25%	2,35%	3,17%
17 Confesiones de Invierno- Ch. García	3,85%	3,71%		
18 Londres- Felipe Gonzales	3,85%	3,53%	2,53%	3,17%
19 Tragedia- Marc Anthony	3,85%	3,53%		
20 Volveré- Chiquitete	3,85%	3,35%	0,27%	3,17%
21 Agárrala- Trébol Clan	3,85%	1,36%		
22 Lo que paso, paso- Daddy Yankee	3,85%	1,18%		
23 Baby one more time- B. Spears	3,85%	0,27%		
24 La Vecinita- Vico C	3,85%	-0,27%		
25 Lejos de ti mi vida- A. L. Proaño	3,85%	-0,45%		
26 Pensando en ti- Ángel Guaraca	3,85%	-1,36%		

Tabla No. 3

De la Tabla No.3, se desprende que existe una correspondencia entre la Valoración Real, Gusto Real, y Gusto Global, de esto se desprende las siguientes observaciones:

- (i) Una obra a pesar de tener una alta valoración real (VRl), si no llega a obtener valoraciones de valor 4 en lo relativo al Gusto Real, es natural que no obtenga, valoraciones sobre el Gusto Global, por cuanto existen deficiencias en el Nivel Fundamental y Regional de OA y en lo relativo a R1 y R2.
- (ii) Si la obra, a pesar de tener una valoración real significativa, y de tener cierta valoración de valor 4 en lo relativo al Gusto Real, no obtiene valoraciones sobre el Gusto Global, es por cuanto existe algún descuido en el manejo de $\pi\omega^2$.
- (iii) El Gusto Global es un indicador comparativo respecto del Gusto Relativo, al tiempo que indicador de reconocimiento general de la calidad de la obra en correspondencia mínimamente variante con el Gusto Relativo. Como se anoto, en §2.1, los resultados del Gusto Global, se obtienen de la segunda parte de la medición efectuada.
- (iv) Como podrá observarse existe una correspondencia consistente entre el Gusto Relativo y el Gusto Global, en los seis primeros puestos de las obras examinadas.

§3.- Integración de los resultados

§3.1.- Discusión ¿con Bourdieu?

Pierre Bourdieu, publicó una obra denominada “La distinción. Criterios y bases sociales del gusto”, en la que, en sus 600 páginas intenta de manera convincente, demostrar que el gusto tiene bases sociales, y que este se da según la condición social, hipótesis con la que estoy de acuerdo hasta cierto punto.

No concuerdo con Bourdieu, respecto de que el Gusto, pertenezca a un punto de vista exógeno, porque una cosa es que existan factores sociológicos, tales como la condición social, el género, la edad, la etnia, la nacionalidad..., que afecten en la valoración, y otra muy distinta, que dichos factores sean los que por sí mismo valoren la obra de arte y el arte mismo.

Después de Kant, la cuestión del Gusto, ha girado en torno de evadir o tratar de reducir la Belleza al Gusto; sin embargo esta cuestión, que ha tenido varios matices, no es otra cosa que una derivación del problema de lo *decible* y de lo *indecible*. Se plantea la cuestión del gusto, debido a que desde la antigua mística medieval, se considera al problema de la Belleza, y la Belleza misma como algo *indecible*, esto es que, según las teorías vigentes, no es posible encontrar un procedimiento que en un

número finito de pasos, determine de manera correcta si una Obra de Arte es una instancia positiva o negativa de la Belleza; en virtud de la supuesta indecibilidad de la Belleza, se opto por algo mucho más concreto y real, el Gusto, lo cual también fue distorsionado en el tiempo. Pero como puede deducirse el Gusto no es un Punto de Vista Exógeno, sino Endógeno y externo, esto quiere decir, un punto que trata desde su posición cuestiones relativas a la valoración de la belleza, en cuanto sus ideas, nociones y conceptos de lo hermoso y lo feo; dichas cuestiones, entre otras, se refieren a la cualidad, calidad, cantidad, relación, espacio-tiempo, movimiento, experiencia estética.

Cuando decimos, *en cuanto... de lo hermoso y de lo feo*, no estamos hablando de obras con un oficio perfecto o deplorable, sino la idea de lo Hermoso y de la idea de lo Feo, sobre estas dos ideas opera el Gusto en sus distintos niveles desde su posición. A este respecto véanse las dos obras de Umberto Eco (2005, 2007), que ilustran de manera plena nuestro punto. Lo Hermoso y lo Feo, se hacen evidentes en el mundo, y eso es lo que valora el Gusto desde su posición (véase Grafico Didáctico No.2). Esa valoración es la que se expresa a través de distintos niveles, y cuanto más se aproxima a la perfección es cuando reconocemos en ella la perfección de una obra maestra, y ello es lo que reconoce nuestras frases. Jean Galard, al respecto, sostiene: “No hay sombra de obra maestra sin el destello de la perfección. Se llama “obra maestra”, estrictamente hablando, a “todo lo perfecto dentro de su género”¹.

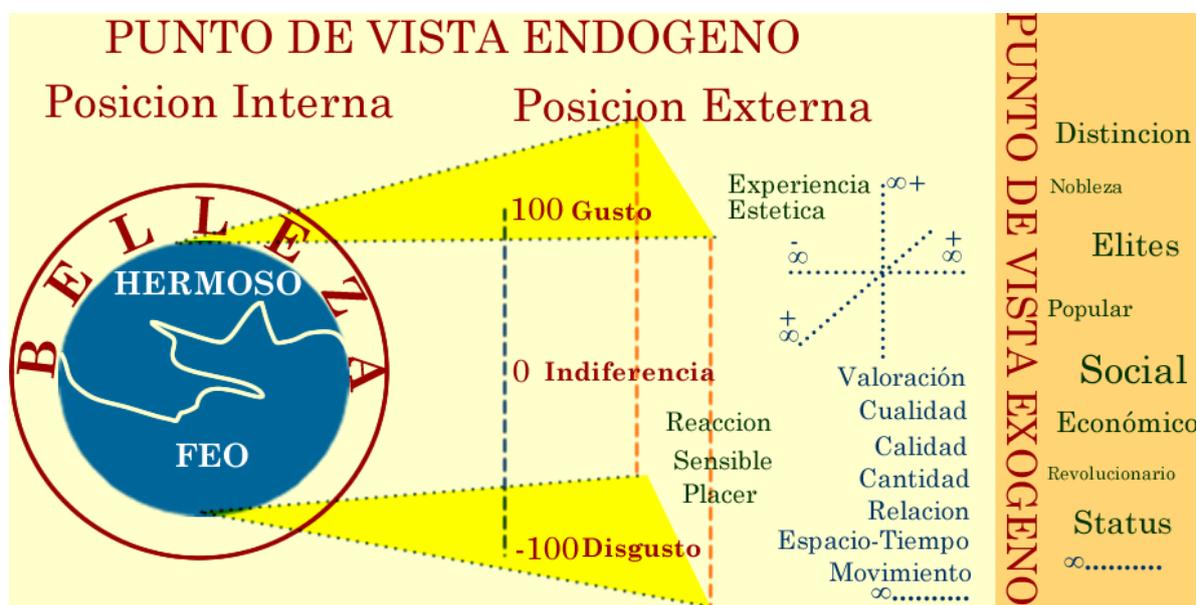


Grafico Didáctico No.2

En consecuencia la intención de Bourdieu, no es concordante con la naturaleza del problema fundamental de la estética; de allí que el propósito de Bourdieu es correcto hasta cuando sometemos a la obra de arte a su verdadera y nuda realidad. Una frase que diga “esto es horrible”, es tan solo un efecto en el mundo del Gusto; esta frase cuando es enunciada por un solo individuo en el mundo diríamos que obedece a al

¹ AA.VV. 2000, p. 7

criterio de su gusto privativo, la cual nos generaría algún tipo de dudas, pero cuando es compartida por una comunidad en interacción, ya no es un gusto privativo, sino un reconocimiento de la calidad de la obra, por tanto la frase “esto es horrible”, es un reconocimiento directo de la calidad de la obra.

§3.2.- Discusión sobre el mecanismo

En §1.2.b, planteamos que la Obra de Arte, tiene al menos cuatro niveles de estructuración y calidad: N. Fundamental (N1 ó *A*), N. Regional (N2 ó *B*), N. Formal (N3 ó *C*), N. Aplicado (N4 ó *D*). La *A* de N1, no es la misma que la *A* del nivel del impacto de una obra de arte, para diferenciarlas a la primera se la pone en cursiva.

Cuando en pleno concierto, obtenemos una frase “esto es horrible”, no es que el mecanismo ha fallado, al contrario el mecanismo ha funcionado correctamente, lo que pudo haber sucedido es que fallaron las propias decisiones de interacción y equilibrio en un/para un mundo determinado; dado que lo único que hace el mecanismo es medir las frases del tipo (I) ante una elección dada. Por ejemplo, alguien que deseaba ir para un concierto de reggaetón y va a un concierto de música académica, y en pleno concierto expresa “esto es horrible”, no significa que efectivamente el concierto “es horrible”, sino que quien interactúa no solo desde el principio no tuvo *interés* en ir al concierto, sino que no tenía el mas mínimo interés en interactuar con el mundo dado, pero si a pesar de poner todo el interés en interactuar con ese mundo, sigue obteniendo una frase “esto es horrible”, es porque el concierto es horrible. Recordemos que de acuerdo al punto (Cuarto), el *interés*, es la condición básica para que opere correctamente cualquier interacción, y por ende el mecanismo de decisión.

Es necesario que cualquiera de las *C*'s de un Mundo del Arte, antes de proceder con el mecanismo de decisión, haya definido correctamente su interés y el interés del resto mundo, ya que si no se lo hace correctamente, es la causa de las posteriores dificultades con el resto del mundo. Cualquier *C*, debe afinar su interés y dirección si quiere conseguir su máxima satisfacción, pero esto no anula su valoración sobre la obra de arte (ver Grafico Didáctico No.3 y No. 4). Así por ejemplo, si el *C4* que fue al concierto de música académica, luego de poner su interés, expresa “el concierto estuvo bueno”, esto nos dice que se han hecho bien las cosas correspondientes a *D* y *R4*, aceptables en *C* y *R3*, y muy mal en *B* y *R2*, y, *A* y *R1*, lo que indica que dicha obra debe trabajar en estos niveles.

Teniendo como base el interés de interactuar en un mundo dado, no es una casualidad que todo ese mundo reconozca no solo por una frase construida del modo $\exists x(Px \wedge Qx)$ sino por sus actos, la calidad de una obra de arte; algunos ejemplos de ello son: la interpretación de *Nessun Dorma* de [Paul Potts](#); o la interpretación de *I Dreamed a Dream* de [Susan Boyle](#); o la interpretación del *Preludio y Habanera de la Ópera Carmen* por parte de [María Callas](#); o la interpretación del *Brindisi de la Traviata* por parte de [Franco Bonisolti y Mirella Freni](#); o la interpretación de *La Donna e Mobile y el*

Brindisi de la Traviata de los [Tres Tenores](#); o la interpretación de *Time to say goodbye* por parte de [Sarah Brightman y Andrea Bocelli](#); o la ejecución de Tap de *Cry of the Celts* de [Michael Flatley](#).

Cada uno de sus procesos internos y externos está reconocido en los productos del mecanismo, frases y actos. Quien espera un alto nivel de satisfacción, debe tener interés por interactuar en ese mundo donde interactúa, y de conformidad con los mecanismos de interacción y equilibrio saber a dónde se dirige.

En el caso de los Creadores (C1); podría darse lo siguiente; p.e., alguien que en los procesos de OA ha obtenido N1 y espera obtener una frase del nivel correspondiente con R1, debe elegir desde A_x a A_p , puesto que si elige C_p , podría obtener R3, positivo o negativo, sin embargo ello no quita que pueda obtener valoraciones individuales de R1; ahora si habiendo elegido A_p se suma C_p todo producto del mecanismo es ganancia. Los interactuantes de un mundo dado (C2, C3, C4) con cada frase o acto, representan un nivel de calidad de la obra; tal como en los ejemplos anotados mientras mayor la calidad, esto es el trabajo disciplinado y sistemático en el proceso teórico y práctico, a pesar de factores sociológicos en contra, mayor es el reconocimiento del mundo, como en el caso de Boyle y Potts. Ambos desde C_x eligieron C_p , pero se sumaron A_p , B_p y D_p , el resultado impresionante.

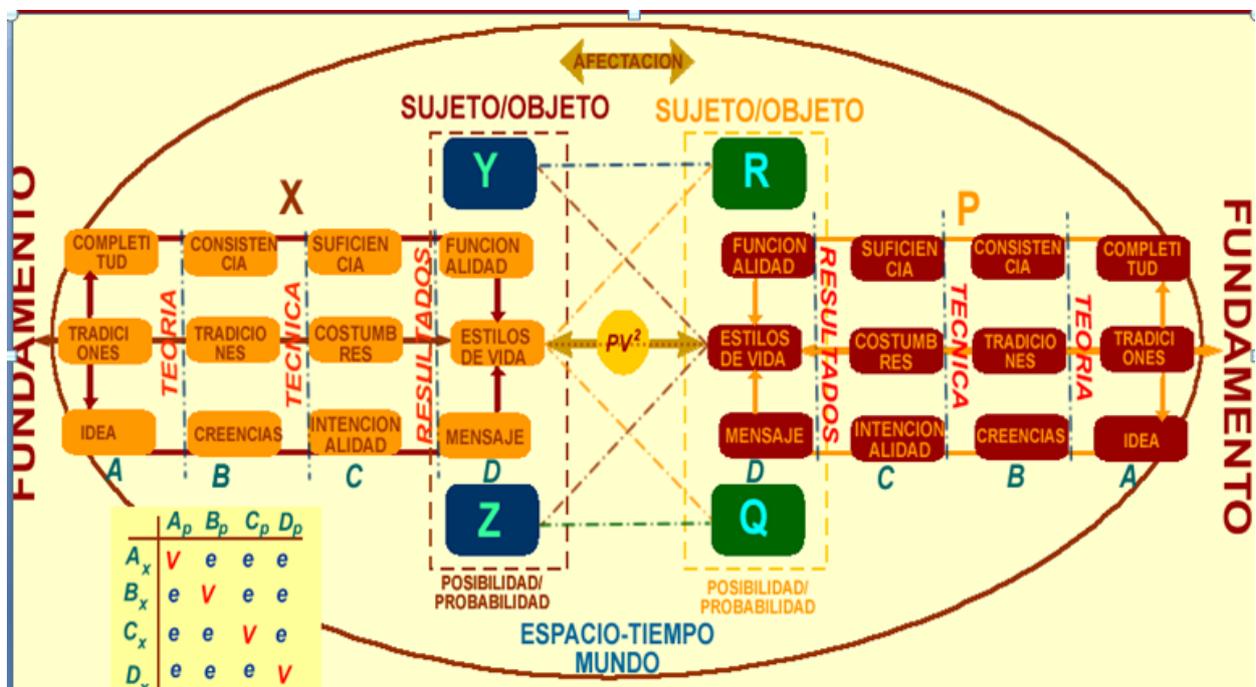


Grafico Didáctico No.3 Versión Completa de estructura y niveles de la obra de arte, y mecanismos

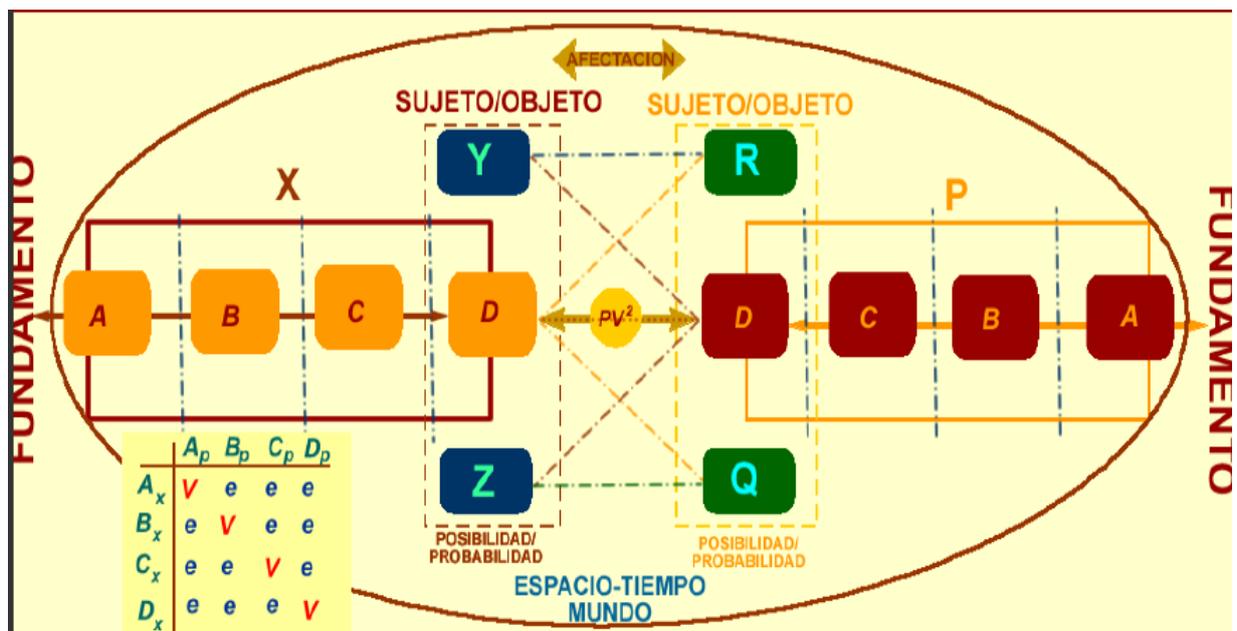


Grafico Didáctico No.4 Versión Simplificada del G.D. No.3

C1 es quien da el sentido y direcciona el sentido; C2, C3, y C4 valoran los resultados producto de ese sentido, con ello queremos dejar claro que el “Creador” no es esclavo de las opiniones de las demás C’s, aunque a veces sede su lugar, y el sentido lo da otra C.

Si C1 sale de su egocentrismo, y sabe reconocer la opinión referencial de cualquier C, o del resto del mundo interactuante, entonces C1 se pondrá en el camino del aprendizaje y superación, caso contrario obtendremos frases comunes como: “Es que no me entienden”, “Soy un genio, y por eso no me entienden”, “El arte no puede valorarse”, “Esto no es para principiantes”, entre otras similares, pero los productos seguirán siendo deficientes y los productores resentidos. En tanto que aquel C1 que obtenga máximo reconocimiento o acepte esto, y deje de lado la vanidad, comprenderá y entenderá que recién se ha abierto las puertas para experimentar nuevos caminos para una superación.

Cuando el arte se toma con seriedad y pasión, como una profesión, y deja de ser buenas intenciones, un pasatiempo o elemento de catarsis, entonces C2, C3, y C4 empiezan a reconocer la calidad de los resultados de sus productos. Un caso ejemplar, es el grupo internacional de Tap, [Riverdance](#), que de la mano de Jean Butler y Michael Flatley iniciaron su trayectoria en Dublín en el festival [EuroVision de 1994](#), el cual ganaron; en [1995](#) a repitieron el éxito, de allí en adelante sobre la base del mismo producto, empezaron a adicionar nuevos elementos o perfeccionar los ya existentes, en cada una de sus presentaciones posteriores se hizo evidente esto, en [Génova](#), en el [Radio City Music Hall](#) de [New York](#), en los [Juegos Olímpicos](#); desde siempre estuvo presente interactuar con su mundo y obtener el más alto nivel, de modo que esto se vea representado en los productos del mecanismo.

§3.3.- Conclusiones

El hecho que exista un mayor gusto por la música académica, o que ésta tenga mayores obras representadas en la valoración, no significa en modo alguno que la música académica sea mejor que otra, sino que su trabajo en cuanto sus procesos internos y externos han sido más elaborados, y su estructura es la que más interactúa con el mundo, lo cual significa que ha encontrado una cierta estructura del gusto en base a un sentido, que le permite ser en el mundo. Por tanto, podríamos afirmar, que de las obras analizadas, la música académica en cuanto su estructura se aproxima más a la perfección, se aproxima más a los patrones de lo que posiblemente es un gusto universal; lo cual no significa que otros géneros o estilos no lo puedan hacer, tendrán que recorrer sus propios caminos.

Todas las posibles objeciones provenientes a que es las obras analizadas o referenciadas son un show, son triviales, puesto que si bien están en un show, al igual que un concierto o una exposición, no tendrían ningún impacto si no tuvieran un gran nivel; y todas las C's reconocen ello por medio de frases o actos referentes al nivel correspondiente. Hans George Gadamer ilustra esto del siguiente modo: "Todos tenemos nuestros límites, y no podemos salirnos de ellos. Nos puede ocurrir que alguien intente hacernos ver algo que sin embargo no vemos. Nos lo impedirán nuestros prejuicios en materia de gusto, nuestra educación o falta de ella, los efectos de la costumbre y de las expectativas -pero luego, volveremos a experimentar la realidad de lo que es el arte, cuando algo se nos aparezca envuelto por el aura de lo único e irrepetible que nos cautiva y nos limita, y que admiramos"², y que nos encante y conmueva.

Solo en niveles superiores o iguales a R2, podemos encontrar de manera plena el funcionamiento de todas las C's. Para todos los niveles las frases del tipo $\exists x(Px \wedge Qx)$, de acuerdo con lo expuesto, reconocen la calidad de la obra de arte a través de un discernimiento estético valorativo más no por un juicio de valor; de modo que la creencia de que el arte es incomprensible o inentendible es falsa en la medida que no existe interés por comprender o entender la obra de arte por parte de quien trata de hacerlo.

La afirmación por parte de C1 de que C4 es ignorante o no entiende, es falsa, en tanto exista interés por este de comprender o entender la obra de arte de C1, dado que C4 en tanto tenga interés es competente para valorar el nivel de la OA de C1, por los mecanismos de decisión y comprensión, a pesar de que no entienda la OA de C1.

Si un artista, a pesar de hacer todo lo que dice el mercado, no logra reconocimiento, es porque el mercado no busca artistas que hagan al pie de la letra lo que dicte el mercado, sino artistas que a más de lo que requiere el mercado, sean ellos mismos,

² Gadamer, H-G. 2002: p.187

proporcionen una visión de mundo y no la cedan. En resumen, paradójicamente, para el mercado, el problema, es que los artistas hagan lo dice el mercado.

El arte nos plantea grandes retos tanto en lo creativo como en canónico, que no puede quedarse en lo “aurático”, frente a ello las frases del tipo $\exists x(Px \wedge Qx)$, son un filtro de calidad inmejorable. Existen grandes sueños, con grandes dosis de creatividad e inclusive genialidad, pero la calidad teórica y práctica de sus resultados, parafraseando a Walter Benjamin, son “auráticos”, permanecen como una aura mística sin llegar a ser lo que tenían que ser, grandes obras maestras de arte.

§3.4.- Recomendaciones

Como complemento a este estudio de aplicación se recomienda, profundizar en el proceso de la obra de arte, sus niveles y estructuras; y los procesos del creador (C1), con la finalidad de dilucidar con mayor claridad los procesos de valoración de la obras de arte, y comprensión y entendimiento de los mundos del arte.

§3.5.- Reconocimientos

El presente estudio se realizo con el apoyo del Institute for Advanced Research, dentro de proyecto “Ontología y Ontologías” del Programa “Ontology and Language”.

PAULO VÉLEZ LEÓN

Institute for Advanced Research

Universidad de Especialidades Espíritu Santo

Mayo de 2009 *** pvelez@uees.edu.ec

Referencias

1. AA.VV. (2002). *¿Qué es una obra maestra?* Barcelona: Editorial Critica.
2. Bourdieu, P. (2002). *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus
3. Currie, Gregory (1989): *An Ontology of Art*. New York: St. Martin's Press.
4. Davies, David (2004): *Art as Performance*. Oxford: Blackwell.
5. Eco, U. (2005). *Historia de la belleza*. Barcelona: Lumen
6. Eco, U. (2007). *Historia de la fealdad*. Barcelona: Lumen
7. Ferraris, M. (2004) *Ontologia dell'arte come metafisica dell'ordinario*. Milano: Itinera
8. Gadamer, H-G. (2002). *Acotaciones Hermenéuticas*. Madrid: Editorial Trotta.
9. Guizzardi, Giancarlo (2005): *Ontological foundations for structural conceptual models*. The Netherlands: CTIT – University of Twente, PhD Thesis.
10. Hartmann, N. (1949). *Alte und neue Ontologie*. Heidelberg: Uni. Heildeberg
11. Hartmann, N. (1957). *Metafísica del Conocimiento*. Buenos Aires: Editorial Losada.
12. Hegel, G.W.F (1968). *La ciencia de la lógica*. Buenos Aires: Ediciones Solar
13. Hegel, G.W.F. (2001). *Lecciones sobre Estética*. Madrid: Mestas Ediciones.
14. Heidegger, M (1996). *El origen de la obra de de arte*. (Traducido por H. Cortes y A. Leyte), en *Caminos del Bosque*. Madrid: Alianza Editorial. Consultado en mayo, 21, 2006 en personales.ciudad.com.ar/m_heidegger/index.htm.
15. Heidegger, M. (2003). *Ser y Tiempo*. Trad. de Ed. Rivera. Madrid: Editorial Trotta.
16. Heidegger, Martin (1984): *Der Ursprung des Kunstwerkes*. Frankfurt: Vittorio Klosterman.
17. Kant, I. (2002). *Critica de la Razón Pura*. México: Editorial Alfajuará.
18. Kant, I. (2003). *Critica del discernimiento*. Madrid: Antonio Machado Libros.
19. Laycock, Henry (1972): *Some Questions of Ontology*. The Philosophical Review 81-1: 3-42.
20. Menzel, Christopher (2006): *Ontology Theory*.
21. Monsalve. S. (2003). *La teoría de juegos*. Lecturas Matemáticas 23: 137-149
22. Nash, J.F. (1950). *Non-cooperative games*. Princeton: PhD Thesis
23. Rohrbaugh, Guy (2005): *The Ontology of Art*.
24. Smith, Barry (2003): *Ontology*, en L. Floridi (eds.), *Blackwell Guide to the Philosophy of Computing and Information*, New York: Oxford UP. 155–166.
25. Smith, Barry (2004): *Beyond Concepts: Ontology as Reality Representation*, en A. Varzi and L. Vieu (eds.), *Proceedings of FOIS 2004. International Conference on Formal Ontology and Information Systems*, Turin: IOS Press.
26. Smith, Barry (2004): *Ontology and Information Systems*.
27. Smith, Barry; Kusnierczyk, Waclaw; Schober, Daniel; y Ceusters Werner (2006): *Towards a Reference Terminology for Ontology Research and Development in the Biomedical Domain*, en *Proceedings of KR-MED*.
28. Thomasson, Amie L. (2004): *The Ontology of Art.*, en P. Kivy (eds), *The Blackwell Guide to Aesthetics*, New York: Oxford UP.
29. Thomasson, Amie L. (2005): *The Ontology of Art and Knowledge in Aesthetics*. Journal of Aesthetics and Criticism of Art 63-1: 221-229
30. Vélez León, P. (2006a). *Aproximaciones a la ontología del arte*. Cognitive Sciences EA: Cogprints:6422
31. Vélez León, P. (2006b). *Aproximaciones a la obra de arte*. Social Sciences Research: SSRN:1731
32. Wittgenstein, L. (2000). *Tractatus Logico—Philosophicus*. Madrid: Alianza Editorial.