



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE  
MÉXICO  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
COLEGIO DE FILOSOFÍA



---

# OTRA FORMA DE HABITAR EL MUNDO: CONSIDERACIONES DEL CONCEPTO DE JUEGO A PARTIR DE LA ONTOLOGÍA ESTÉTICA DE GADAMER.

---

TESINA QUE PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIADA EN FILOSOFÍA  
PRESENTA  
LUDMILLA BEATRIZ VILLASEÑOR VALADEZ

TUTOR  
DR. EDUARDO SEBASTIÁN LOMELÍ BRAVO

Ciudad Universitaria, Cd. Mx., Marzo 2019



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## Agradecimientos

Al seminario de Arte+Ciencia, por ser el espacio que ha encauzado el presente proyecto.

Al Dr. Sebastián Lomelí Bravo, por ser mi guía, por su orientación, por su paciencia y por su amistad.

A la Dra. María Antonia González Valerio, por su apoyo y por encaminar e inspirar mi investigación filosófica.

A mis sinodales la Dra. Greta Rivara Camaji, el Dr. Jorge Armando Reyes y el Dr. Cuitláhuac Moreno, por sus observaciones y por sus valiosísimos consejos. De verdad gracias.

Investigación realizada gracias al programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT) de la UNAM IN403015 “Complejidad y filosofía natural en el cruce de arte y ciencia”. Agradezco a la DGAPA-UNAM la beca recibida

## Dedicatoria

A mi madre Ludmilla Valadez Valderrábano, a quién le debo todos mis logros y por ser mi más grande fuente de inspiración.

# Índice

Introducción .....	1
Capítulo 1: Breve recuento de la tradición a la que hace frente la pregunta por la verdad del arte en Gadamer .....	8
1.1. El juicio de gusto .....	11
1.2. Validez del juicio de gusto .....	17
1.2.1. Ideal de belleza .....	22
1.2.2. Sentido común.....	25
1.3. La autonomía de la estética .....	27
1.3.1. El instinto lúdico y la autonomía de la estética.....	29
1.3.2. La distinción estética.....	33
1.3.3. El genio creador.....	35
Capítulo 2: Ontología del juego .....	45
2.1. Oposición serio/lúdico .....	47
2.1.1. Movimiento de vaivén.....	49
2.2. Subjetividad al interior de la estructura del juego .....	53
2.2.1. Un jugar-con.....	56
2.3. Espacio lúdico.....	69
2.4. Autorepresentación del juego .....	73
Capítulo 3: Ontología de la obra de arte.....	79
3.1. Mímesis como re-presentación.....	80
3.1.1. Transformación en una conformación .....	82
3.1.2. Reconocimiento y verdad.....	91
3.2. La identidad hermenéutica de la obra de arte.....	100
3.2.1. Temporalidad de la obra de arte.....	104
3.2.2. Tiempo vivo.....	112
3.3. Relación entre hermenéutica y obra de arte.....	114
3.3.1. El juego como indicación formal.....	119
3.4. Obra de arte y ser .....	127
Conclusiones .....	132
Bibliografía.....	138

## Introducción

Gadamer en *Verdad y método* hace una reflexión en torno a lo que la tradición moderna considera y designa como el método que debe ser utilizado para llegar a la verdad. Allí pondrá en entredicho la efectividad de este método para pensar la experiencia de la verdad que se da a partir de las ciencias del espíritu. Para ello desarrollará una investigación sobre la metodología implementada para comprender las ciencias del espíritu, que si bien, evidentemente, está permeada por aquélla de las ciencias naturales, descubriremos que no puede ser subsumida a ésta. Queda decir que a lo largo de sus disertaciones no hará un intento para negar la necesidad de un cierto trabajo metodológico para las ciencias del espíritu, tampoco intenta hacer una incisión entre las metodologías de las ciencias naturales y las ciencias del espíritu. Su objetivo está en recalcar las aporías que se presentan cuando se valora la verdad de las ciencias del espíritu desde la metodología predominante de las ciencias naturales.

Sobre lo anterior cabe señalar que Gadamer, en primera instancia, no hace un cuestionamiento negativo sobre el método de las ciencias modernas, al contrario, considero que remarca el hecho de que las ciencias del espíritu, al ser históricas, tal y como surgen del Romanticismo alemán y se impregnan del espíritu de la ciencia moderna, administran una herencia humanista que las posiciona frente a los demás géneros de investigación y las acerca a experiencias extracientíficas de índole muy diversa. Dentro de estas experiencias, el filósofo alemán, privilegia la del arte porque bajo la experiencia de la obra de arte puede pensar en qué sentido la verdad de las ciencias del espíritu puede darse pre-

metodológicamente e incluso, con un gesto heideggeriano, hace de la obra de arte el lugar privilegiado en donde acontece el ser.

Gadamer, al pensar a partir del modo de ser de la obra de arte, desarrolla un camino en donde la estética y la hermenéutica van de la mano para dar cabida a una nueva ontología. Lo cual implica que los términos acuñados para hablar de arte tendrán impacto en las tesis sobre la interpretación en sentido ontológico que había propuesto Heidegger, y que el sentido hermenéutico de la interpretación estará presente en el desarrollo de la ontología de la obra de arte. Las consideraciones hermenéuticas que son planteadas en *Verdad y Método* sobre la obra de arte están estructuradas a partir del concepto de “juego”, que es entendido como re-presentación (*Darstellung*), y que posteriormente pasará a ser el modo de ser de la obra de arte; a la inversa, las categorías hermenéuticas (como son la “comprensión”, la “interpretación”, la “fusión de horizontes”, etc.) formarán parte de las consideraciones estéticas, de tal manera que la obra de arte y el acontecimiento del ser en la conformación de ésta se abordarán a partir de dichas categorías.<sup>1</sup> Dentro de estas reflexiones yo me enfocaré solamente en los elementos que Gadamer proporciona para pensar el modo de ser de la obra de arte; porque, en primera instancia, me parece importante indagar en los modos en los que podemos deshacernos de la tradición subjetivista de la estética, en donde es sólo trabajo del sujeto la interpretación y la creación de la obra y por tanto ésta pasa a ser una entidad carente de sentido en sí misma; y en segunda instancia porque me parece importante reiterar que el arte muestra una verdad que sólo a partir de su experiencia puede darse.

---

<sup>1</sup> González Valerio, María Antonia, *El arte develado*, p. 16.

La importancia del estudio de la obra de arte se hace patente dentro del horizonte de las filosofías del siglo XX que aparecen tras la “crisis de la razón”.<sup>2</sup> La nueva ola del pensamiento ve en el arte una posibilidad de reflexión ante los grandes paradigmas y los objetos de estudio de la filosofía. Es ahí donde se inscribe el pensamiento de Gadamer con un esfuerzo de redefinir el camino de la filosofía, cuestionándose el método y el proceder de los grandes sistemas de pensamiento racionalistas que intentan ser aplicados a las ciencias del espíritu; y claro está, su labor será la de establecer una nueva propuesta para re-fundar el método del quehacer filosófico y comprender su relación con la verdad. Para ello será necesario la propuesta de una nueva noción de verdad que les conceda a las ciencias del espíritu aquello que el método de las ciencias naturales les despoja.

El desarrollo que Gadamer hace en *Verdad y método* de la ontología de la obra de arte servirá para pensar y experimentar el ser en campos que no estén sujetos a la metodología científica, y esto conllevará a que también nos experimentemos a nosotros mismos de otro modo. Es por lo anterior que las siguientes consideraciones recorrerán el camino que hace Gadamer para establecer que la obra de arte es una conformación, en tanto que es un círculo cerrado de sentido,<sup>3</sup> que se da en el mundo a partir de la re-presentación y que conlleva una experiencia diferente del ser. Para lograrlo, en un primer momento haré un breve recorrido por la tradición a la que la pregunta por la verdad del arte que formula Gadamer, le hace frente. Para ello expondré las consideraciones estéticas de la modernidad

---

<sup>2</sup> Ídem.

<sup>3</sup> Posteriormente quedará más claro a qué se refiere Gadamer con “círculo cerrado de sentido” pero por el momento baste señalar que habla en un sentido diferente al que utiliza Umberto Eco en *La obra abierta* cuando habla de obra abierta y obra cerrada. Para Gadamer el que la obra sea un “círculo cerrado de sentido” no significa que la obra no esté abierta a nuevas interpretaciones y que sea algo dado al espectador de tal manera que éste se enfrente a una pretensión de significación unívoca. Al contrario, la idea gadameriana de círculo cerrado de sentido podría equipararse a la estructura de lo que Umberto Eco llama “obra abierta”. Cf. Eco, Umberto, *La definición del arte*, pp. 157-164.

que me parece expresan bien el pensar acerca del arte durante ese periodo de tiempo y tienen eco posteriormente en propuestas artísticas venideras como el formalismo o el arte conceptual. Para ello expondré brevemente la propuesta estética de Kant, a quien Gadamer le atribuye el comienzo de la subjetivación de lo estético, y posteriormente retomaré a Schiller como exponente del romanticismo, quién pensará la abstracción estética postulada en la modernidad por Kant como cosa de contenido lo cual tendrá como repercusión la exigencia de comprender el arte de manera puramente estética. Aunque claramente no es reductible el pensamiento estético a la teoría de ambos exponentes, me parece que Gadamer tiene una conversación directa con ellos, y a partir de ellos podemos plantear las aporías del idealismo y el romanticismo que Gadamer explicará, y que intentará superar en *Verdad y Método*.

Una vez asentado el panorama en donde Gadamer se sitúa para elaborar una nueva teoría tanto de la verdad como de la experiencia del arte, expondré lo que será indispensable para pensar el modo de ser de la obra de arte y con ello una nueva propuesta de la verdad: la ontología del juego; en dónde Gadamer primeramente se deshará de la significación que tiene este concepto en Kant y en Schiller, y que se define a partir de la conciencia de un sujeto. Una vez aclarando que la investigación sobre el juego tiene la finalidad de indagar sobre su forma de ser, Gadamer recurrirá al uso metafórico de la palabra “juego” para destacar el movimiento sin finalidad que es propio del mismo para dar cuenta de su modo de estar en el mundo. Así también se deshará de la oposición juego-seriedad, en donde el juego pasa a formar parte de lo no-serio y, de esta manera, se caracteriza por medio de la subjetividad, a la cual Gadamer quiere hacerle frente para después idear una propuesta que permita pensar este concepto desde otra cara. Para ello

intentará dar cuenta de la subjetividad de una manera que no subsuma el ser del juego a la misma; lo hará explicando cómo funciona la subjetividad cuando está inmersa dentro de la estructura de juego y mencionando como se da la alteridad que se torna necesaria dentro del juego. Lo anterior dará pie a pensar cómo se hace presente un espacio de juego con ciertas características que difiere de la cotidianidad en tanto que no pertenece al mundo de los objetivos, pero que no obstante, está anclado al mundo a partir de la significatividad que el juego tiene en su propia estructura; y, por último pasaré al carácter de re-presentación que tiene el ser del juego y que dará cuenta de su realidad sin recurrir necesariamente a un subjetividad fija. Posteriormente la re-presentación se derivará al modo de ser de la obra con la diferencia de que en la obra de arte, el juego humano, encuentra su perfección, puesto que ontológicamente el juego es en su posibilidad re-presentación-para y la obra de arte es siempre re-presentación-para. Lo anterior abre el camino para pensar en la forma de ser de la obra y reparar en la ontología de la misma y las consecuencias que de ello se derivan.

Dentro del gran espectro de tópicos para recorrer el tema de la ontología de la obra de arte, empezaré con el tema de la mimesis en la obra y posteriormente con la identidad hermenéutica del arte en donde se inserta la estructura de su temporalidad, la cual es descrita por el propio Gadamer como una “estructura enigmática”. El análisis de la temporalidad de la obra de arte, que alude al carácter permanente-cambiante de la obra, nos permitirá pensar la verdad de la obra no como una verdad sometida a la historia, sino como aquello que funda la historia. Lo anterior se deriva de que la estética gadameriana no pretende pensar al arte sólo como un objeto de museo que posee cualidades estéticas, al contrario, pretende que el arte se piense y se conciba en el mundo, esto siguiendo la estética

de Hegel y, posteriormente, girando a Heidegger. El arte se concibe como un acontecer que constituye la cultura, es decir, como manifestación del espíritu. Así llegamos al planteamiento que Gadamer establece: el arte y la historia tienen una relación indisoluble<sup>4</sup>, pero no en términos de subsunción de la verdad de la obra a la historia. Es de esta manera como Gadamer logrará que el sentido de la obra dependa de los sucesos históricos, sin caer en el historicismo.

La forma en la que Gadamer se alejará de establecer como punto de partida del sentido de la obra al sujeto será la manera en la que iniciaré estas reflexiones en torno a la ontología de la obra arte. Decidí precisar primeramente la crítica que Gadamer hace de la subjetivación de lo estético y que se formula en el modernismo y adquiere toda su vitalidad en el romanticismo y apoyo teórico con el neokantismo. Por ello mi primer capítulo abordará las principales tesis que defienden la subjetivación de la estética. Posteriormente pasaré a explicar el modo de ser de la categoría de “juego” puesto que para Gadamer la obra de arte es completamente lúdica. Mi segundo capítulo abordará la explicación de la noción de “juego” que servirá para deshacernos de la categoría de sujeto que establece una actitud estética de un sujeto frente a una obra, entendida desde la estética de Kant, después asumida y reformulada por el romanticismo alemán y que dará pie a aquello que Gadamer llamará “distinción estética”, arraigada en las estéticas de principios del siglo XX. Así también expondré los elementos de los cuales se conforma la ontología del juego: la cotidiana oposición serio-lúdico, el movimiento sin finalidad del juego, el papel de la subjetividad dentro de la estructura de juego, la alteridad necesaria e indispensable del juego, el espacio lúdico y por último la característica de ser re-presentación que define la

---

<sup>4</sup> González Valerio M. A., *op. cit.*, p. 96.

esencia del juego. Este recorrido lo haré con el objetivo en mente de esclarecer en qué sentido se da una superación del subjetivismo y la conciencia estética por parte de Gadamer.

Al inicio de mi tercer capítulo intentaré desglosar la relación de la ontología del juego con la ontología de la obra de arte para hablar del juego que es el arte. A mi consideración, las principales características que ambas formas de ser comparten (y en las que intentaré hacer énfasis) son dos; en primer lugar está el abandono de un sujeto que lo es para sí mismo ante la estructura del juego del arte, lo que conlleva el relego de la actitud de un sujeto que a través de su conciencia estética formula la obra y, posteriormente, la propiedad que tanto el juego como la obra comparten: la re-presentación. La noción de re-presentación será fundamental para explicar la relación que existe entre el modo de ser del arte (mímesis) con la identidad hermenéutica de la obra. Esta vinculación es la que da pie al análisis de cómo la transformación de la obra puede llegar a ser una conformación a partir del elemento del espectador y que no depende de la conciencia de éste último.

Casi para terminar analizaré la fórmula de Gadamer de “la transformación en una conformación”, la cual explica el modo de darse de la obra de arte. En este capítulo abordaré mayoritariamente el tema de la identidad hermenéutica de la obra de arte, su estructura temporal, y la obra como incremento del ser para posteriormente concluir con la relación que el arte y el ser tienen el uno con el otro, y las consecuencias de esto.

## Capítulo 1: Breve recuento de la tradición a la que hace frente la pregunta por la verdad del arte en Gadamer

Para fundar una nueva noción de verdad que permita entender la relación de la obra de arte con el ser es necesario ir más allá de una estética que sigue sosteniéndose en el plano exclusivo de la subjetividad. Es por ello que la propuesta de Gadamer demanda volver a involucrar dimensiones morales, cognitivas, políticas, históricas y ontológicas a la hora de pensar la obra de arte; dimensiones que le fueron arrebatadas, o minimizadas, en un proceso histórico que comienza con la Tercera Crítica de Kant y que se hace patente en *Las cartas sobre la educación estética del hombre* de Schiller.<sup>5</sup>

Será necesario esbozar las razones por las cuales Gadamer se deslinda de las teorías estéticas de Kant y de Schiller analizando las teorías mismas. Para ello, consiguientemente se trazará un camino que recupere brevemente los planteamientos estéticos de los cuales Gadamer es contestatario para comprender por qué los tratados que establecen a la conciencia como punto de partida de la interpretación de una obra no alcanzan a hacer justicia a la experiencia que ésta puede proveer.

### 1.1. Inicios de la subjetivación estética en Immanuel Kant

El desarrollo de la estética kantiana está inmersa en un sistema trascendental que intenta dar cuenta de los modos en como el sujeto conoce. Conserva vestigios de la tradición humanística que para Kant eran innegables, pero con su planteamiento del problema y con

---

<sup>5</sup> Orueta, Sebastián, “Gadamer: el arte entendido a través del juego”, en *SCIENTIA HELMANTICA. Revista Internacional de Filosofía*, Núm. 2, nov. 2013 p. 81.

su eco en los pensamientos posteriores, esa tradición humanística ya no fue vigente, lo cual repercutió claramente en el terreno estético. Un claro ejemplo que nos concierne, y que desarrollaré más adelante, es la autonomía del gusto. Éste dejó de tener una referencia directa con la vida para convertirse en un dominio externo para el que sólo valen las reglas de lo estético. Por el momento sólo recordemos que el gusto es una idea que tiene una gran relevancia durante el humanismo, y para Gadamer es importante indagar en no sólo esta herencia, sino también la transformación de la misma durante el Idealismo alemán, pues él considera que en el humanismo existe una forma de entender a las ciencias del espíritu que hace mayor justicia a las mismas que la idea de método de la ciencia moderna. Esto no quiere decir que es menester recuperar estas concepciones para hacerlas por completo vigentes en la actualidad, sino que más bien es importante entender las formas en las que se ha concebido el conocimiento que proporcionan las ciencias del espíritu para poder pensarlas en la actualidad, como se verá más adelante.

Siguiendo a Grondin, podríamos decir que Kant es responsable de la estetización de los campos de la experiencia que no cumplen con los requisitos para ser parte de las ciencias exactas. Kant eleva a trascendental el modelo científico de las ciencias exactas, es decir, lo justifica desde categorías absolutas. Esto tiene como consecuencia relegar todas las demás formas de saber al terreno del no saber o de la opinión.<sup>6</sup> No obstante, es menester mencionar que esta escisión no condujo a una degradación de lo estético en el juicio de gusto. La sensibilidad ganó un nuevo fundamento *a priori* en la *Crítica del discernimiento*. Con ello, si bien se sentaron los fundamentos de la estética asignándole una esfera autónoma más allá del conocimiento y de la moral, también se le pudo asignar un punto

---

<sup>6</sup> Grondin, Jean, *Introducción a Gadamer*, p. 57.

nodal en el sistema del criticismo trascendental. No referimos aquí al “como sí” o a la teleología que debe suponerse en la naturaleza, y que puede ser analizado con claridad en el juicio de gusto puro. Como se señala en el apartado de la “Dialéctica del discernimiento estético”<sup>7</sup>, esta teleología permite establecer al mismo tiempo una unidad de la experiencia (desde las leyes empíricas hasta las trascendentales), y la situación peculiar del ser humano, a saber, como centro al cual miran todos los seres naturales para que él pueda conocerlos adecuadamente; él es el fin respecto del cual se organiza la multiplicidad circundante. Si bien la estética arrinconada en el juicio de gusto no es moral por sí mismo, sí indica (símbolo) que el ser humano, en tanto sujeto trascendental, es un fin en sí mismo. En esta fundamentación de la estética, Kant se sirve de los conceptos rectores del humanismo cuando habla del gusto, del sentido común y del juicio.

La tradición humanística que conserva Kant permite que lo que forma parte del terreno de lo estético dentro de su sistema, al pertenecer al ámbito de la crítica del gusto, incluya una relevancia moral y política; no obstante es claro que existe una reducción de las propiedades que regían durante el periodo del humanismo. Esta reducción es tan considerable que ya a penas hablamos del gusto en el campo de lo estético y sólo lo hacemos bajo determinadas premisas. Algo de ello se conserva cuando hablamos negativamente de una “falta de gusto”, o lo hacemos positivamente refiriéndonos al *common sense*.<sup>8</sup> El concepto de sentido común, o de buen gusto, jugará en Kant un papel primordial para encontrar todavía una dimensión política y social en lo que se denominaría el juicio de gusto.

---

<sup>7</sup> Kant, Immanuel. *Crítica al discernimiento*, § 57.

<sup>8</sup> Grondin, Jean, *op. cit.*, p. 57.

## 1.2. El juicio de gusto

Para Kant el saber no metódico de la tradición carecerá de legitimación. El gusto, como no forma parte de las ciencias naturales, carece de una legitimación que pueda ser universal por más que contribuya a la formación de la capacidad del juicio y del *sensus communis*:

Para distinguir si algo es bello o no, referimos la representación no por el entendimiento al objeto de conocimiento, sino por la imaginación (quizás en vinculación con el entendimiento) al sujeto y a su sentimiento de placer o dolor. Por ello, el juicio de gusto no es un juicio de conocimiento, y consecuentemente no es lógico sino estético, y por este último se entiende aquel cuya base determinante no puede ser *más que subjetiva*.<sup>9</sup>

Recordemos que dentro del sistema de Kant un juicio de conocimiento es aquel en el que el entendimiento ordena las representaciones dadas por la sensibilidad según ciertas reglas y principios *a priori*. El entendimiento conforma el objeto de conocimiento que sólo puede darse bajo las reglas de la subjetividad trascendental. En este caso la imaginación está al servicio del entendimiento que da a la imagen la regla a partir de la cual lleva a cabo las asociaciones o síntesis pertinentes para construir el objeto de conocimiento. Estos juicios son juicios determinantes, es decir, que ordenan el modo de darse de un objeto según una regla general.<sup>10</sup>

En el juicio de gusto las facultades cognitivas del sujeto se encuentran en un libre juego en dónde la imaginación no está subordinada al entendimiento, al contrario, el

---

<sup>9</sup> Kant, Immanuel, *Crítica del discernimiento*, §1. En el presente trabajo ocuparé la traducción crítica de Roberto R. Aramayo y Salvador Mas, publicada por la Editorial Machado en 2004 y en 2012 por Alianza en una versión revisada.

<sup>10</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, pp. 26-27.

entendimiento está al servicio de la imaginación. Este tipo de juicio se encuentra bajo la categoría de juicio reflexionante y no permite la subsunción de lo particular en la regla universal, sino que a partir de lo particular va a lo universal. Es por ello que el juicio de gusto no construye objetos de conocimiento, éstos sólo son contruidos conforme leyes del entendimiento. Esto resultará en que la base que determina el juicio de gusto no puede ser objetiva, sino solamente subjetiva. Con ello entendemos que lo que juzga en el juicio de gusto no se debe al objeto, sino a las facultades de representación del sujeto, ya que a partir de éstas se da el sentimiento de placer que es constitutivo del juicio de gusto.

Recapitulando, si queremos distinguir si algo es bello o no lo es, referimos la representación del objeto, por medio de la imaginación, al sujeto y a su sentimiento de placer o displacer; en este sentido no hay conocimiento porque no referimos mediante el entendimiento al objeto y, como dijimos anteriormente, para Kant esto implica que el juicio de gusto no sea lógico o de conocimiento, sino reflexionante, es decir, con validez únicamente subjetiva.

Toda relación de las representaciones, incluso la de las sensaciones, puede ser objetiva (la cual nos daría como resultado lo real de una representación empírica); no obstante, la única relación que Kant no considera objetiva es aquella que se refiere al sentimiento de placer y displacer, pues a partir de ella no se designa nada del objeto, sino que en ella es el sujeto el que se siente a sí mismo afectado por dicha representación.<sup>11</sup> Es por ello que cuando un sujeto establece un juicio de valor sobre algo no está dando

---

<sup>11</sup> Kant, I, *op. cit.*, §1, p. 131.

información respecto al objeto, sino que simplemente da cuenta del modo en como el sujeto se representa el objeto porque el libre juego de las facultades cognitivas es subjetiva.<sup>12</sup>

Las representaciones dadas en un juicio pueden ser empíricas, pero el juicio que se emite mediante ellas es lógico cuando aquellas se refieren al objeto sólo en el juicio. Si es al contrario, es decir, si las representaciones dadas fueran enteramente racionales, pero en un juicio estuvieran referidas exclusivamente al sentimiento del sujeto, siempre deberíamos considerarlas estéticas.<sup>13</sup>

Para entender mejor cómo concibe Kant lo estético, y qué es aquello que Gadamer recupera y critica al respecto, es necesario entender por qué el juicio de gusto no entra dentro de los parámetros que se necesitan para ser considerado conocimiento.

El juicio de gusto tiene una propiedad que es el producir una satisfacción que es totalmente desinteresada. Kant considera que el interés es la satisfacción que enlazamos con la representación de la existencia de un objeto. Un objeto tal siempre guarda una relación con la capacidad de desear, o bien, como fundamento de determinación suyo o bien como estando en conexión necesariamente con su fundamento de determinación. Cuando nos preguntamos si algo es bello, no se desea saber si a nosotros o a cualquier otro “le agrada”<sup>14</sup>, sino que se pregunta cómo enjuiciamos al objeto en la mera contemplación.<sup>15</sup> Hasta aquí queda claro que la pregunta acerca de lo bello tiene que ver con lo que pasa en la consciencia del sujeto y no con el objeto y es por ello que al afirmar que algo es bello y

---

<sup>12</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 27.

<sup>13</sup> Kant, I, *op. cit.*, §1 pp. 131-132.

<sup>14</sup> En los párrafos que siguen haré una distinción de las terminologías que utiliza Kant para que quede claro la diferenciación entre los tipos de satisfacción y placer o agrado que las representaciones causan. Baste por el momento con saber que “lo agradable” para Kant conlleva una finalidad que va ligada a una necesidad y por ende no pertenece a la belleza que es sin determinaciones y libre.

<sup>15</sup> *Ibíd.*, §2 p. 132.

que tengo gusto, está en juego aquello que pasa en mí mismo a partir de la representación y no aquello en donde dependo de la existencia del objeto.<sup>16</sup>

Si en el juicio sobre la belleza se mezcla el más mínimo interés, éste se torna parcial y no es un juicio puro de gusto. El juicio puro de gusto es meramente contemplativo. Es un juicio que, indiferente a la existencia de un objeto, sólo enlaza su forma con el sentimiento de placer y displacer que el libre juego de las facultades produce en el sujeto. Esta contemplación no se dirige a conceptos, a diferencia del juicio de conocimiento y, en esta medida, tampoco está fundamentado en conceptos, ni los tiene como fin.<sup>17</sup>

Existen otros sentimientos de satisfacción que son provocados por diferentes representaciones pero que tienden a un fin y es por ello que no podemos considerarlos juicios de gusto puros. Estos tipos de satisfacción corresponden a la satisfacción que causan lo agradable y lo bueno.

Kant dice que a partir del lenguaje existe una confusión. Podemos decir que “agradable” es aquello que en la sensación gusta a los sentidos, pero en esta frase debemos hacer una acotación con respecto a la palabra “sensación”. Vislumbramos dos tipos de “sensación”. Una objetiva, la otra subjetiva. La primera se refiere a la representación de una cosa mediante los sentidos en tanto que receptividad que pertenece a la capacidad de conocimiento. En este caso la representación se refiere al objeto. La “sensación subjetiva” que Kant designará “sentimiento” para no confundir los conceptos se refiere a cuando nombramos sensación a una determinación del sentimiento de placer o displacer. En este

---

<sup>16</sup> *Ibíd.*, §3 pp. 133-134.

<sup>17</sup> *Ibíd.*, §5 p. 137.

caso sólo nos referimos al sujeto, esto es, pertenece al sentimiento, por medio del cual el objeto se considera objeto de la satisfacción.<sup>18</sup>

Es así como llegamos al hecho de que al establecer un juicio sobre un objeto el cual declaro “agradable”, estoy expresando un interés por él. La sensación estimula el deseo por tales objetos. En esta medida, la satisfacción no presupone el mero juicio sobre el objeto, sino la relación de su existencia con mi estado en tanto que éste se ve afectado por un objeto tal. Lo agradable no gusta, deleita. No es que yo le dedique una aprobación, sino que mediante ella se produce una inclinación.<sup>19</sup>

En cuanto a lo bueno podemos decir que es aquello que gusta gracias al concepto. Llamamos “bueno para” a lo que sólo gusta como medio. Si hablamos de lo bueno siempre está presente el concepto de un fin y en esta medida la relación de la razón con un querer o con un *telos*; siempre está presente una satisfacción en la existencia de un objeto o de una acción, existe un interés.

Para encontrar algo bueno siempre debo saber qué cosa es el objeto, esto es, debo tener un concepto de él. Esto no es necesario en el caso de la belleza en donde la satisfacción en lo bello debe depender de la reflexión sobre un objeto que conduce a algún objeto sin determinación y también se diferencia de lo agradable que descansa sobre la sensación.<sup>20</sup>

Lo agradable, que en cuanto tal representa al objeto exclusivamente en relación con los sentidos, debe ponerse ante los principios de la razón mediante el concepto de un fin para ser llamado “bueno”. La satisfacción que provoca está en la pura práctica, no está

---

<sup>18</sup> *Ibíd.*, §3 p. 134.

<sup>19</sup> *Ídem.*

<sup>20</sup> *Ibíd.*, §3 p. 135.

determinada meramente por la representación del objeto, sino al mismo tiempo por el enlace representado del sujeto en relación con la existencia del objeto. Lo bueno es lo que el sujeto valora y aprueba.<sup>21</sup>

Lo agradable objetivo significa que algo gusta inmediatamente, esto sucede con lo bello. Sólo la satisfacción del gusto en lo bello es desinteresada y libre. Entonces queda asentado que para Kant el gusto es la capacidad de enjuiciamiento de un objeto o de un tipo de representación por medio de una satisfacción o insatisfacción, sin interés alguno de por medio. El objeto de una satisfacción como la aquí mencionada es lo bello.<sup>22</sup>

El hecho de que cada cual sea consciente de que la satisfacción en lo bello reside en sí mismo sin ningún interés, nos hace pensar que existe un fundamento de satisfacción para todo el mundo. Esto queda más claro de la siguiente manera: si no podemos decir que como fundamento de la satisfacción existe una condición privada a la que el sujeto de la satisfacción está apegado de manera exclusiva, ya que este tipo de satisfacción no se fundamenta en ninguna inclinación del sujeto y el que juzga se siente totalmente “libre” con respecto a la satisfacción que le dedica al objeto, sólo nos queda considerar esta satisfacción en lo bello como aquello que también se puede presuponer en cualquier otro, y en consecuencia, debemos creer que existe un fundamento para exigir de todo sujeto racional se complazca en la representación de este objeto. Esto propicia que exista una tendencia a hablar de lo bello como si la belleza fuera inherente al objeto y como si el juicio de gusto fuera lógico, puesto que el juicio de gusto es similar al lógico en tanto que puede presuponerse su validez para todo el mundo, pero la diferencia reside en que esta

---

<sup>21</sup> *Ibíd.*, §4 p. 135.

<sup>22</sup> *Ibíd.*, §5 p. 138.

universalidad no surge a partir de conceptos, debido a que a partir de conceptos no puede llegarse en modo alguno a los sentimientos de placer o displacer.<sup>23</sup>

### **1.3. Validez del juicio de gusto**

Considerar el juicio de gusto junto con la conciencia de la separación que tiene de todo interés debe tener como repercusión necesaria una pretensión de validez para todos los sujetos. Con ello Kant apela a que el juicio de gusto debe considerarse como una universalidad subjetiva.<sup>24</sup> Lo anterior quiere decir que por medio del juicio de gusto (sobre lo bello) se exige a todo el mundo la satisfacción en un objeto sin fundamentarlo en un concepto. Esta presunción de validez de la belleza en todo el mundo hace presuponer también la existencia de un “sentido común” que es inherente a todos y que, por lo mismo, no se reduce a una interioridad subjetiva inconexa de todo lo que permanece fuera de sí mismo. Para entender mejor como el juicio de gusto tiende a una pretensión de universalidad aunque sea subjetiva, Kant diferencia entre dos tipos de gusto, el primero: el gusto de los sentidos que proviene del gusto privado y que no tiene una pretensión de validez universal, por ejemplo, cuando un color gusta o resulta indiferente; y el segundo: el gusto de la reflexión que tiene la pretensión de establecer juicios generalmente admitidos (públicos) y, en consecuencia, tiene la pretensión de una validez universal.<sup>25</sup>

La validez universal de este tipo, es decir, una validez universal que no descansa en conceptos de objetos y que por tanto no es lógica, sino estética, es una a la que Kant nombra validez común o validez universal subjetiva. Ésta no designa la validez de la

---

<sup>23</sup> *Ibíd.*, §6 p. 139.

<sup>24</sup> *Ídem.*

<sup>25</sup> *Ibíd.*, §8 p. 142.

relación de una representación con la capacidad cognoscitiva, sino la relación con el sentimiento de placer y displacer para cada sujeto. A partir de la validez estética que no descansa sobre ningún concepto, no cabe inferir la validez universal lógica, pues el juicio estético no se refiere al objeto, pero por esto mismo la universalidad estética que se añade a un juicio debe ser de un tipo especial, porque el predicado de la belleza no se alcanza con el concepto del objeto, considerado en toda su esfera lógica, y, sin embargo, se extiende sobre toda la esfera de los que juzgan.<sup>26</sup>

En el juicio de gusto no se postula la concordancia de todo el mundo, ya que esto sólo puede hacerlo un juicio lógicamente universal porque puede aducir fundamentos; sólo pretende de todo el mundo la concordancia respecto a la regla en la cual la validez estética de universalidad no aguarda la confirmación mediante conceptos, sino la adhesión de otros. Así el voto *universal* con respecto a lo bello es sólo una idea.<sup>27</sup>

Para entender la estructura de la crítica del gusto de Kant podemos señalar que si el placer precediera al objeto dado y si en el juicio de gusto su comunicabilidad universal sólo tuviera que concederse a la representación del objeto, sería una contradicción. ¿Cómo tener una pretensión de universalidad si depende de la representación por medio de la cual se da el objeto? Un placer de ese tipo sólo implica el agrado de las sensaciones de los sentidos, y en esta medida, sólo tiene validez privada porque depende inmediatamente de la representación por medio de la cual se da el objeto. De esta manera, la capacidad universal del estado anímico en las representaciones dadas está en el fundamento del juicio de gusto en tanto que condición subjetiva suya y tiene que tener como consecuencia el placer en el

---

<sup>26</sup> Ídem.

<sup>27</sup> *Ibíd.*, §8 p. 143.

objeto; pero recordemos que sólo el conocimiento y la representación, en tanto que forma parte de él, pueden comunicarse universalmente, pues sólo de esta manera la representación es objetiva y tiene un punto de referencia universal con el que se ve obligada a coincidir la capacidad de representación en todos. Ahora bien, pensando en el juicio de gusto, si el fundamento de determinación de la comunicabilidad universal de la representación en el juicio tiene que ser subjetivo, es decir, que tiene que presentarse sin concepto del objeto, entonces no puede ser otro que el estado de ánimo que se encuentra en las relaciones de las capacidades de la representación entre sí, en la medida en que estas refieren una representación dada al conocimiento en general.<sup>28</sup>

Las capacidades cognoscitivas implicadas en esta representación están en un libre juego, ya que ningún concepto determinado las limita a una regla del conocimiento particular. En un juicio determinante la imaginación presenta lo múltiple de la intuición y el entendimiento otorga unidad (concepto) a las representaciones. En el juicio reflexionante la imaginación presenta lo múltiple sin una unidad conceptual específica, sino que el entendimiento funciona de modo general, es decir, garantizando la inteligibilidad a la representación. Esto no impide la comunicabilidad del todo, aunque impide asumir que se trate de una comunicabilidad universal, pues el único tipo de representación que vale para todo el mundo es el conocimiento en tanto que determinación del objeto con la que deben coincidir las representaciones dadas sin importar en cuál sujeto se den.<sup>29</sup> Debido a que la comunicabilidad universal subjetiva del modo de representación en un juicio de gusto debe tener lugar sin un concepto que lo determine, tal comunicabilidad sólo puede buscarse en el

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, §9.

<sup>29</sup> *Ídem.*

estado de ánimo en el juego libre de la imaginación y del entendimiento, siempre y cuando, seamos conscientes de que esta relación subjetiva pertinente para el conocimiento en general, debe valer para todo el mundo y, en consecuencia, debe ser comunicable universalmente, como sucede a propósito de todo conocimiento determinado que siempre descansa en aquella relación en tanto que condición subjetiva. Éste enjuiciamiento meramente subjetivo del objeto o de la representación por medio de la cual éste se da, precede al placer en el mismo objeto y es el fundamento de este placer que surge de la armonía de las capacidades cognoscitivas.<sup>30</sup>

Esta validez subjetiva universal de la satisfacción que enlazamos con la representación del objeto al que llamamos bello se fundamenta exclusivamente en aquella universalidad de las condiciones subjetivas del enjuiciamiento de los objetos.<sup>31</sup> Pero salta a la mente la pregunta de cómo son posibles los juicios estéticos *a priori*.

El juicio del gusto determina al objeto a partir de la satisfacción y el predicado de belleza, y no se somete a conceptos. Así, la unidad subjetiva de la sensación sólo puede hacerse cognoscible por medio de la sensación. La sensación cuya comunicabilidad universal postula el juicio del gusto es la vivificación de la imaginación y el entendimiento en un libre juego, en la dirección de una actividad más indeterminada, pero más unánime, gracias a la ocasión de la representación dada. Una relación subjetiva puede sentirse en los efectos del ánimo. Y no es posible tener conciencia alguna de una relación que no pone como fundamento ningún concepto a no ser mediante la sensación del efecto que consiste

---

<sup>30</sup> Ídem.

<sup>31</sup> Ídem.

en el juego de las capacidades del ánimo.<sup>32</sup> Es por ello que podemos decir que bello es lo que sin conceptos gusta universalmente.

La relación en la determinación de un objeto en tanto que bello está enlazada con el sentimiento de placer, el cual se define como válido para todo el mundo a partir del juicio de gusto. En consecuencia, ni el estado agradable (que sólo aparece después del objeto), ni la representación de la perfección del objeto (que conlleva una imagen pre-concebida de cómo debe ser un objeto), ni el concepto de lo bueno pueden contener un fundamento de determinación de lo que se considera como bello. Sólo aquello a lo que Kant llamará “finalidad sin fin” en la representación de un objeto, es decir, sólo a la mera forma de la finalidad en la representación mediante la cual nos es dado un objeto en la medida en que somos conscientes de él, puede constituir la satisfacción que al margen de todo concepto enjuicamos como comunicable universalmente.<sup>33</sup> La finalidad sin fin construye el fundamento de determinación del juicio de gusto.

Por lo anterior podemos decir que el juicio del gusto descansa sobre fundamentos *a priori*. El placer que experimentamos en los juicios estéticos es meramente contemplativo y no procura interés alguno por el objeto. La conciencia de la finalidad meramente formal en el juego de las capacidades cognoscitivas del sujeto, en medio de una representación por medio de la cual se da un objeto, es el mismo placer, porque contiene un fundamento de la determinación de la actividad del sujeto con respecto a la vivificación de sus actividades cognoscitivas y, en esta medida, contiene una causalidad interna que es teleológica con respecto al conocimiento en general, pero sin limitarse a ningún conocimiento determinado,

---

<sup>32</sup> *Ibíd.*, §9-10.

<sup>33</sup> *Ibíd.*, §11-12.

sólo a la mera forma de la finalidad subjetiva de una representación en un juicio estético. Este placer no es práctico como aquel que surge de la comodidad o del fundamento del bien. Pero tiene causalidad en sí: mantener sin más propósito el estado de la misma representación y la actividad de las capacidades cognoscitivas (por ello es teleológico).<sup>34</sup>

Un juicio de gusto puro es un juicio del gusto sobre el que no tienen influencia ni el estímulo, ni la emoción (aunque quepa enlazar ambas sensaciones con la satisfacción en lo bello), sólo tiene como fundamento de determinación la finalidad en la forma; es puro en la medida en que su fundamento de determinación no se entremezcla ninguna satisfacción meramente empírica.<sup>35</sup>

### **1.3.1. Ideal de belleza**

Para entender mucho mejor la finalidad que corresponde al juicio de gusto puro es necesario explicar que Kant entiende por finalidad objetiva la relación de lo múltiple con un fin determinado que se conoce mediante el concepto, por ejemplo, la utilidad del objeto o la perfección del mismo. La finalidad formal que pertenece al enjuiciamiento de lo bello es una finalidad sin fin, esto quiere decir que no presupone ningún concepto de algún fin para el cual deba servir lo múltiple del objeto dado y que éste deba representar; si fuera el caso la libertad de la imaginación (que juega en la observación de la figura) sólo quedaría limitada. En este sentido el juicio de gusto por medio del cual se declara bello un objeto no es puro si hay un concepto que lo condicione.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> *Ibíd.*, §12.

<sup>35</sup> *Ibíd.*, §13.

<sup>36</sup> *Ibíd.*, §14-16.

No puede darse ninguna regla objetiva del gusto que determine lo bello a partir de conceptos porque todo lo que surge del juicio de gusto es estético y con ello Kant quiere decir que su fundamento de determinación es el sentimiento del sujeto y no un concepto de objeto. Pero si no podemos encontrar un principio del gusto que ofrezca el criterio universal de lo bello por medio de conceptos determinados ¿cómo podemos entender la pretendida universalidad del gusto?<sup>37</sup>

Kant considera que existe una imagen prototípica del gusto que solamente es una idea que cada cual debe producir en sí mismo y a partir de la cual puede juzgar todo lo que sea objeto de gusto. Esta imagen prototípica del gusto, que descansa sobre una idea indeterminada de la razón, no se presenta mediante conceptos sino sólo en una exhibición particular. Esto es el “ideal de lo bello” que, aún sin poseerlo, aspiramos a tener. Este ideal le pertenece a la imaginación porque, precisamente, no descansa sobre conceptos, sino sobre la exhibición. Pero si la capacidad de exhibición es la imaginación, ¿cómo llegamos entonces a este ideal de belleza?, ¿*a priori* o empíricamente?<sup>38</sup>

La belleza para la que debe buscarse un ideal no es una belleza libre (es decir, aquella que no presupone un concepto, y la cual es propia del juicio de gusto puro), sino una adherente, la cual presupone un concepto con una finalidad objetiva y la perfección del objeto según tal concepto, por ejemplo, un hombre o un caballo. En este sentido la belleza de la que podemos tener un ideal no debe pertenecer a ningún objeto del gusto totalmente puro, sino intelectualizado. Es decir, en donde exista un ideal de lo bello debe haber como fundamento una idea de la razón que se encuentre bajo conceptos determinados y que

---

<sup>37</sup> Ibid, §16.

<sup>38</sup> Ibid, §17.

determine *a priori* el fin donde descansa la posibilidad interna del objeto. Hay bellezas adherentes que se parecen a las bellezas vagas en tanto que son casi igual de libres (como una casa o un jardín) porque los fines no están suficientemente determinados por su concepto. Para Kant sólo aquello que tiene el fin de su existencia en sí mismo, el ser humano, porque puede determinar sus fines por medio de la razón y, no obstante, cuando debe tomarlos de la experiencia los une con fines esenciales y universales y puede enjuiciar estéticamente la coincidencia con aquellos fines, es capaz de un ideal de belleza. Así también sólo el ser humano es capaz, en tanto que inteligencia, de tener un ideal de perfección.<sup>39</sup>

Esta idea en común o *normal* de la belleza no se deriva a partir de proporciones sacadas de la experiencia, sino que sólo según ella se hacen posibles por primera vez estas reglas del enjuiciamiento. Ella es la imagen, suspendida por encima de todas las intuiciones particulares, de los individuos. La imagen que la naturaleza ha puesto en la raíz como imagen prototípica de sus creaciones en la misma especie, pero que no parecen haber alcanzado a ningún particular. No es la imagen explícita de un prototipo de belleza de la especie, sino sólo la forma que constituye la condición necesaria de toda belleza y meramente la corrección en la exhibición de la especie. De esto se sigue que no contiene nada específico o característico.<sup>40</sup>

De la idea *normal* de lo bello también hay que distinguir su ideal, el cual, sólo cabe esperar de la figura humana. En esta el ideal consiste en la expresión de lo moral sin lo cual

---

<sup>39</sup> *Ibid.*, §17.

<sup>40</sup> *Ídem.*

el objeto no gustaría universalmente y, en esta medida, positivamente, no solamente de manera negativa a partir de una exhibición adecuada.<sup>41</sup>

### **1.3.2. Sentido común**

El juicio de gusto pretende la adhesión de todo el mundo y esto se debe a que todos compartimos la misma naturaleza y consideramos que tenemos un fundamento que es igual en todos. Por eso Kant se da a la tarea de buscar un principio subjetivo en el juicio de gusto que determine lo que gusta o disgusta mediante el sentimiento y no mediante conceptos y que, sin embargo, determine con validez universal. Este principio es el “sentido común”. Sólo bajo la presuposición de que hay un sentido común (el cual no es un sentido externo, sino sólo el efecto del juego libre de nuestras capacidades de conocimiento) puede admitirse lo que anteriormente se ha dicho del juicio de gusto.<sup>42</sup>

Si el conocimiento puede comunicarse universalmente, también debe de poder comunicarse universalmente el estado de ánimo, es decir, la coincidencia armónica de las capacidades cognoscitivas con un conocimiento en general. Y debe poder ser comunicable aquella proporción que se requiere para una representación, mediante la cual se nos da un objeto, para poder constituir conocimiento porque si no, no podría darse. Esto acontece también cuando un objeto dado por medio de los sentidos activa la imaginación para la composición de lo múltiple, y esta, a su vez, activa al entendimiento para su unidad en conceptos. Pero esta coincidencia armónica de las capacidades de conocimiento tiene diferente proporción según el carácter diferenciado de los objetos dados. Sin embargo, debe

---

<sup>41</sup> *Ibíd.*, §17.

<sup>42</sup> *Ibíd.*, §21.

haber una proporción en la cual esta relación interna sea la más ventajosa para ambas capacidades del ánimo con vistas al conocimiento y esta coincidencia armónica no puede determinarse de otra manera que por medio del sentimiento. Ahora bien, puesto que esta misma coincidencia armónica debe poder comunicarse universalmente y, en esta medida, también el sentimiento de la misma (en una representación dada), y puesto que la comunicabilidad universal de un sentimiento presupone un sentimiento común, podemos aceptarlo como fundamento ya que es la condición necesaria de la comunicabilidad universal de nuestro conocimiento.<sup>43</sup>

En conclusión para Kant el gusto es una capacidad de enjuiciamiento de un objeto en relación con la legalidad libre de la imaginación. Si en el juicio de gusto tiene que tomarse en consideración a la imaginación en su libertad entonces ésta no es reproductiva, como sucede cuando está sometida a las leyes del entendimiento, sino que tiene que pensarse como productiva y autosuficiente, es decir, como autora de formas que están libres de las intuiciones; si en la aprehensión de un objeto dado de los sentidos está atada a una forma determinada de este objeto y en esta medida no posee libre juego alguno (como en el arte), entonces todavía cabe concebir que el objeto pueda aún ofrecerle una forma semejante que contiene una composición de lo múltiple tal y como la imaginación dejada en libertad la proyectaría en concordancia con la legalidad del entendimiento. Pero es una contradicción que la imaginación sea libre y sea, sin embargo, por sí misma conforme a la ley. Sólo el entendimiento da la ley. Así es como una legalidad sin ley y un juego de la imaginación con el entendimiento sin una compatibilidad objetiva, sólo pueden coexistir

---

<sup>43</sup> *Ibíd.*, §21.

con la legalidad libre del entendimiento, al que también llamamos finalidad sin fin, y con la peculiaridad de un juicio de gusto.<sup>44</sup>

#### **1.4. La autonomía de la estética**

Lo anterior es desarrollado en la *Crítica del juicio* y se torna claro que el juicio de gusto no se considera como un conocimiento en el sentido en el que lo entiende la ciencia, pero sí trata, como dice Grondin, de un modo de ser que hay que cultivar, porque resulta imprescindible para la convivencia. Es por ello que Kant intenta justificar su pretensión de validez a partir de una universalidad subjetiva que sólo tendrá sentido dentro de su sistema trascendental. Este tipo de universalidad se refiere únicamente al juego de nuestras facultades de conocimiento que evocan un juicio estético.<sup>45</sup>

La universalidad subjetiva que encontramos en la fundamentación del juicio de gusto en Kant se sustenta en una dimensión moral. Sólo que hay que recordar que la tesis de la belleza como símbolo de la moralidad sólo hace sentido dentro de los presupuestos kantianos y a partir de su teoría trascendental. Lo que lleva a Kant a reconocer en la belleza un símbolo de lo moral es el hecho de que la naturaleza misma parece querer nuestra felicidad cuando, por medio de su belleza, pone en movimiento el juego de nuestras facultades cognitivas. El sentimiento de placer que el hombre experimenta a partir de este libre juego es puramente subjetivo, pero paradójicamente es universalmente compatible, hasta tal punto que en él tendremos una universalidad subjetiva.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> *Ibíd.*, §22.

<sup>45</sup> Grondin, *op. cit.*, p. 58

<sup>46</sup> *Ibíd.*, p. 59.

La estética posee una significación moral en un sentido enteramente determinado y que debe entenderse exclusivamente a partir del horizonte de una teleología de la creación. A partir del carácter moral que se hace presente dentro de la estética en Kant podemos entender por qué es preferible lo bello de la naturaleza por sobre lo bello del arte, y es que en el arte esa llamada a nuestra naturaleza inteligible es como provocado, y por tanto, menos elevado que el que se da en la naturaleza.<sup>47</sup>

El problema que Gadamer encuentra con esta teoría que pretende establecer la pureza estética del juicio de gusto es que coarta las posibilidades de la estética porque cercena el juicio estético separándolo de toda referencia al ser y al conocer. Esto se entiende mejor desglosando la diferencia que radica entre la belleza libre (perteneciente a la naturaleza) y la belleza adherente (aquella que corresponde al arte, entre otras cosas). La primera constituye el objeto de un puro juicio de gusto en el que no se muestran puntos de vista morales e intelectuales como por ejemplo los arabescos o las flores ornamentales. La segunda es menos pura y se adhiere a un concepto; su sentido no es simplemente estético porque depende de un concepto, por ejemplo, la belleza de una persona, un edificio o una pintura, que de alguna manera, en estos casos, se presupone un fin. El juicio de gusto puro no debe fundarse en la “idea de un fin”. La referencia a un fin menoscabaría, por decirlo así, la belleza puramente estética del juicio de gusto.<sup>48</sup> En esta distinción, Gadamer encuentra una separación de la estética en cuanto al ámbito de lo cognoscitivo y lo moral en el que se denota claramente la primacía del modelo positivista del conocimiento.

---

<sup>47</sup> *Ibíd.*, p. 60.

<sup>48</sup> *Ibíd.*, p. 59.

Gadamer intenta pensar la verdad de las ciencias del espíritu de forma que no sea subsumido por la verdad metódica que corresponde a las ciencias naturales. Es por ello que se deslinda de la noción subjetivista de la estética kantiana y posteriormente de las transformaciones que ésta fue adquiriendo.

#### **1.4.1. El instinto lúdico y la autonomía de la estética**

Con Kant la plena autonomía de la estética va tomando forma, pero es a partir de la estética postkantiana, que comienza con *Las cartas sobre la educación estética del hombre* de Schiller, que este proyecto cobrará su forma precisa. Pues aún con la subjetivación que sufre la estética a partir de Kant podemos encontrar todavía dimensiones morales y políticas que fueron de gran importancia en el humanismo.

Aunque Schiller no rompe con la tradición humanística por completo en principio, pues recupera el tema de la educación, al convertirse ésta en una educación estética, el carácter moral se volverá secundario. La educación estará subordinada a la tendencia al juego del hombre, que Schiller estipula siguiendo a Fichte, y que establece que el libre juego de la capacidad de conocimiento kantiana, puede abordarse antropológicamente desde la teoría de los instintos. La teoría de los instintos dirá que en el hombre existen dos instintos: el de la forma y el de la materia, el racional y el sensible, que se encuentran en constante disputa. Para Schiller la lucha debe dar lugar a la armonía porque ambos se complementan y así se salva el abismo que existe entre lo fenoménico y lo nouménico. Para lograr la armonía entre los instintos Schiller apuesta por un tercero: el lúdico.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 30.

El instinto del juego en el que los otros dos instintos actúan conjuntamente convertirá en accidentales nuestros caracteres formal y material (nuestra perfección y nuestra felicidad). El carácter de accidental que el instinto lúdico les proporciona a los otros dos instintos hace que desaparezca su condición de necesidad. Habrá que recordar que con la condición de necesidad aparece la contingencia, entonces también la suprimirá a ésta, dando así forma a la materia y realidad a la forma. Cuando el instinto lúdico logre extraer de las emociones y sensaciones su influencia dinámica, las hará armonizar con las ideas de la razón y, en cuanto logre alejar a las leyes de la razón de su coacción moral, la conciliará con el impulso de los sentidos. El juego funcionará para armonizar la sensibilidad con la fuerza creadora de la razón.<sup>50</sup>

El instinto lúdico en Schiller desea espontáneamente lo que los otros dos instintos exigen. El instinto formal representa la ley y la forma, es decir, la razón; el instinto sensible representa el mundo y la vida, el terreno de la sensibilidad; el instinto lúdico es la comunión de ambos, es la forma viva. La belleza es la armonía de los dos instintos “[...] como forma (dada por el entendimiento) sobre lo sensible (dado por la naturaleza).”<sup>51</sup>

La belleza representa la libertad porque libra al hombre de la violencia que, según Schiller, la ética kantiana ejerce sobre los instintos. En la ética kantiana pareciera que el deseo está subsumido a la razón de tal manera que existe una cierta esclavitud del *pathos* frente a la razón. La libertad de la belleza derivará en un carácter moral de la misma manera

---

<sup>50</sup> *Ibíd.*, pp. 29-30.

<sup>51</sup> *Ibíd.*, p. 30.

que esclarecerá que la belleza es una necesidad trascendental para la configuración y educación del hombre completo y libre.<sup>52</sup>

El problema que Gadamer ve en lo anterior es, primero, que Schiller hace del juego algo referido al sujeto, como un comportamiento del hombre y una aspiración de éste hacia la libertad y Gadamer se esforzará por eliminar la supremacía del sujeto en la noción de juego para después retirarla también de la reflexión en torno a la obra de arte. Él considera que la versión schilleriana empaña el estudio de la verdadera forma de ser tanto del juego como del arte, que en ambos casos es independiente del sujeto.<sup>53</sup>

El segundo problema, que se deriva del primero, es que la pretensión de una educación de lo bello, a partir del carácter lúdico como lo entiende Schiller, corresponde a la creación de una mirada estética en dónde lo primordial es el “hombre sensible”, atento sólo a sus inclinaciones naturales pues sólo así el hombre podrá alzarse ante la universalidad de lo bello.<sup>54</sup> A partir de esto el arte es pensado como arte de la experiencia bella, ya que es precisamente en el arte en dónde encontramos la belleza que deviene como principio de libertad o autonomía de la apariencia sensible, y que servirá a Schiller para instaurar la educación estética del hombre porque esta característica del arte se relaciona íntimamente con la esencia moral del ser humano que es *ser para la libertad*.<sup>55</sup>

El pensamiento que se funda alrededor del arte a partir de todas estas consideraciones lo opone a la realidad práctica. La relación que mantenían el arte y la

---

<sup>52</sup> *Ibíd.*, pp. 30-31.

<sup>53</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, pp. 121-122.

<sup>54</sup> Rivera de Rosales, Jacinto, “Schiller: la necesidad trascendental de la belleza”, en *Estudios de Filosofía*, Núm. 37 (2008), Enero-Junio, p. 8. Recuperado en <http://www.scielo.org.co/pdf/ef/n37/n37a11.pdf> (27 de diciembre 2017).

<sup>55</sup> Schiller, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, Carta X-XI, Universidad Nacional de Cuyo, Facultad de Filosofía y Letras, pp. 87-95.

naturaleza, en la antigüedad, en donde el arte fungía como una complementación positiva y enriquecedora de los espacios dados por la naturaleza, se esfuma en pro de una oposición entre apariencia (conformada por la nueva consciencia estética) y realidad. Lo anterior hace que el arte devenga como un punto de vista subjetivo y funde una pretensión de dominio propia y autónoma: “Allí donde domina el arte rigen las leyes de la belleza, y los límites de la realidad son transgredidos.”<sup>56</sup>

Aparece un reino ideal que debe ser defendido contra toda limitación, incluso contra la tutela moralista del estado y de la sociedad. Esto es la implicación de que el desarrollo de *Las cartas sobre la educación estética del hombre* tenga un desplazamiento interno de la base ontológica de la estética de Schiller. Hay una transformación de la idea principal de una educación a través del arte a una educación para el arte. Es así como en lugar de llegar a estipular que el arte debía representar una preparación para aspirar a la verdadera libertad moral y política, aparece la formación de un “estado estético”, de una sociedad cultural que tiene que estar interesada por el arte.<sup>57</sup>

La conciliación de ideal y vida en el arte es una conciliación particular para Schiller. Lo bello y el arte sólo confieren a la realidad un brillo efímero y que no pertenece a la misma y que incluso la deforma. La libertad del ánimo hacia la que conducen ambos sólo es verdadera libertad en un estado estético que se opone a la realidad.<sup>58</sup> Lo anterior trae como consecuencia grandes transformaciones para la estética.

Lo problemático de la estética de Schiller es que ni siquiera comprende una unidad de pertenencia de la obra de arte respecto a su mundo, al contrario, no deja que valga en

---

<sup>56</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 122.

<sup>57</sup> *Ibid.*, pp. 122-123.

<sup>58</sup> *Ídem.*

algún sentido el contenido de la obra y por ende no hay un sentimiento de pertenencia de una sociedad respecto a ella. Incluso el concepto de *gusto* se diferencia completamente de la “formación estética” que Schiller propone, porque un ideal de gusto caracteriza y une a una sociedad<sup>59</sup>: “Lo que es vigente en una sociedad, el gusto que domina en ella, todo esto acuña la comunidad de la vida social. La sociedad elige y sabe lo que le pertenece y lo que no entra en ella”.<sup>60</sup> Para la “formación estética” todo aquello a lo que se le atribuye calidad o importancia es cosa suya solamente. Como consciencia estética ha reflexionado hasta saltar los límites del gusto determinado o determinante. Para ella la obra de arte no pertenece al mundo, sino que es la consciencia estética la que constituye el centro vivencial desde el cual se valora todo lo que vale como arte.<sup>61</sup> Es la consciencia estética la que determina todas las características de la obra de arte pero sin salirse del terreno de lo estético. La consciencia estética hace de la obra algo que sólo es posible entender, visualizar, calificar, etcétera, desde su “esteticidad”.<sup>62</sup>

#### **1.4.2. La distinción estética**

Lo que los románticos como Schiller instauran, en cuanto al concepto de la obra de arte y la vivencia de lo estético, reposa sobre un rendimiento abstractivo: la obra de arte pura. A esta posibilidad de abstracción que la conciencia estética realiza permitiéndole una existencia por sí misma a lo que constituye a la llamada “obra de arte pura” es lo que Gadamer llama “distinción estética”. Esta abstracción sólo elige por referencia a la calidad estética como tal

---

<sup>59</sup> *Ibíd.*, pp. 124-125.

<sup>60</sup> *Ibíd.*, p. 125.

<sup>61</sup> *Ídem.*

<sup>62</sup> *Ibíd.*, p. 126.

y tiene lugar en la autoconciencia de la “vivencia estética”. La distinción estética, con ayuda de la consciencia estética, se otorgará una existencia escindida del exterior. Con las bibliotecas de carácter universal en el ámbito de la literatura, los museos, el teatro permanente, la sala de conciertos, etcétera, la distinción estética demuestra su productividad. Un ejemplo de ello es el museo. El museo no es simplemente un lugar en donde se presenta una colección al público. Las antiguas colecciones denotaban un gusto generalizado, contenían preferentemente los trabajos de una misma escuela a los que se les atribuía cierta ejemplaridad. El museo es, en cambio, una colección de esas colecciones; su perfección estriba en ocultar su propia procedencia de tales colecciones, bien reordenando el conjunto históricamente, bien completando unas cosas con otras hasta lograr un todo abarcante.<sup>63</sup>

En la instancia del museo también podemos ver que la conciencia estética posee el carácter de la simultaneidad, pero es una simultaneidad muy diferente a la que ha sido desde siempre un producto integrador de la vida histórica. Esta segunda simultaneidad puede entenderse a partir de las grandes obras arquitectónicas que se adentran en el presente como testimonios vivos del pasado y toda conservación en usos y costumbres, en imágenes y adornos; hace otro tanto en cuanto proporciona a la vida actual algo que procede de épocas anteriores. La simultaneidad de la conciencia de la formación estética, en cambio, difiere de esto. No se entiende a sí misma como este género de integración de los tiempos, sino que la simultaneidad que le es propia tiene su base en la relatividad histórica del gusto, de la que ella guarda conciencia. Pretende que en ella se reúne todo lo que tiene valor artístico. La contemporaneidad fáctica sólo se convierte en una

---

<sup>63</sup> *Ibíd.*, p. 127.

simultaneidad de principio cuando aparece la necesidad de no rechazar inmediatamente como mal gusto cualquier otro gusto que difiera del propio. Es así como aparece un sentimiento dinámico de calidad. El museo es sólo un ejemplo de cómo la distinción estética se otorga a sí misma una existencia propia exterior. Dispone para la simultaneidad sus propios locales.<sup>64</sup>

### **1.4.3. El genio creador**

Con el ámbito autónomo del que se sirve la conciencia estética para crear su mundo se posiciona más allá de la tendencia al conocimiento y a la acción. Desde este momento tendrá el privilegio de la subjetividad, el cual se manifiesta de la manera más libre en la creación artística y genial. Esta estética del genio suplantará inmediatamente a la estética del gusto y así la categoría del genio y de la creación artística tendrán una apoteosis durante el siglo XIX con la estética postkantiana. Habrá una exaltación del culto a la producción inconsciente y al irracionalismo; esto abrirá una brecha entre el mundo del arte y la realidad que tiene dimensiones morales y políticas en las que reinan las frías y despiadadas leyes de la razón y el entendimiento.<sup>65</sup> El artista se convierte en una especie de redentor mundano cuyas creaciones en lo pequeño deben lograr la redención de la perdición en la que espera un mundo sin salvación. Esto logra cumplirse pero de una manera aislada y no totalitaria. La incesante búsqueda de nuevas leyendas o símbolos que sean unificadores pueden cumplirse en lo particular en donde se reúne un público y se crea una comunidad de sentido, pero como cada artista encuentra su comunidad, la particularidad de la formación

---

<sup>64</sup> *Ibíd.*, p. 128-129.

<sup>65</sup> Grondin, *op. cit.*, pp. 60-61.

de tales comunidades no atestigua sino la realización de la disgregación. Lo único común a todos es la figura universal de la formación estética<sup>66</sup>: “La «habilidad de la reflexión pensante para moverse en generalidades y colocar cualquier contenido bajo puntos de vista aducidos y revestirlos así con ideas», es según Hegel el modo de no entrar en el verdadero contenido de las ideas.”<sup>67</sup>

La consideración de que la obra de arte es una expresión subjetiva basada en la vivencia estética del creador está basada en la creencia nominalista que arrastra la estética desde la modernidad y provoca que la vivencia estética se agote en la reproducción posterior de la vivencia creativa. De esto se deriva la consideración de que la condición artística de una obra resida únicamente en la proposición o concepto propuesto por el artista, y que la materialidad sensible de la obra carezca por sí misma de valor artístico y sólo sirva como mero testimonio documental del concepto previo a transmitir. No obstante esto reduce la obra a una individualidad en donde solo importa la consideración del genio creador y la recepción es un mero descifrar la subjetividad del otro. Gadamer, a diferencia de este sentido sobre la obra de arte, mantiene una posición matizada, que si bien se reusa a reducir al arte a sus simples cualidades estéticas que están presentes, escindiéndola de un contexto, tampoco busca establecer como inicio y fin de la obra al artista.<sup>68</sup>

Pero si no es a partir del genio creador ¿cómo se puede pensar el acabamiento de una obra de arte? Para Gadamer equiparar la finalidad de un objeto técnico o artesano con

---

<sup>66</sup> Gadamer, *op. cit.*, pp. 128-129.

<sup>67</sup> *Ibíd.*, p. 129.

<sup>68</sup> Si se quiere saber más sobre la confrontación de posturas entre el arte conceptual y la propuesta estética gadameriana respecto al valor proposicional de la obra Cf. Liñán, José Luis, “Representación, concepto y formalismo. Gadamer, Kosuth y la desmaterialización de la obra artística.” En *Ideas y Valores*, No. 140, pp. 197-216.

aquello que la obra es tampoco servirá de nada. Lo que se hace en terrenos diferentes a los del arte tiene el patrón de su perfección en su propio objetivo. La producción toca a su fin y lo hecho está acabado cuando puede satisfacer el objetivo para el que está determinado, pero mucho de lo que se considera obra de arte no está determinado para el uso y ninguna obra de arte se mide por su estar lista para tal o cual cosa. No obstante, Gadamer apunta a que no podemos pensar el ser de la obra de arte en la interrupción de un proceso de configuración que virtualmente apunta más lejos y que no está presente. Si la obra de arte no es abarcable en sí misma, ¿con qué podría medirse la adecuación de su percepción y su comprensión? La interrupción casual y arbitraria de un proceso de configuración no puede contener por sí mismo nada realmente vinculante. En consecuencia debería quedar en manos del receptor lo que este haga con lo que tiene delante. Una manera de comprender una construcción cualquiera no sería nunca menos legítima que otra. No existe ningún baremo de adecuación. Todo encuentro con una obra posee el rango y el derecho de una nueva producción. No obstante esto es de un nihilismo hermenéutico insostenible.<sup>69</sup>

La misma aporía se presenta cuando en vez de partir de la genialidad de la creación, se parte de la genialidad de la comprensión: la obra de arte es sólo una forma vacía, un punto crucial en la posible multiplicidad de las vivencias estéticas; sólo en ellas está ahí el objeto estético. Esto tiene como consecuencia la absoluta disgregación del objeto estético en la pluralidad de las vivencias. Paul Valéry consideraba así el enfrentamiento ante una obra de arte e incluso extrajo este tipo de consecuencia para su propia obra con el fin de oponerse al mito de la producción inconsciente del genio. No obstante parece quedar preso dentro de este mismo mito puesto que él concede al intérprete los poderes plenos de la

---

<sup>69</sup> Gadamer, *op. cit.*, p.p. 135-136.

creación absoluta que él no quiere hacer; y no existiría razón para pensar que la genialidad de la comprensión proporciona una mejor información que la genialidad de creación.<sup>70</sup>

Lo anterior es la misma aporía que podemos localizar cuando partimos del concepto de la vivencia estética que ha sido puesto de manifiesto por G. Lukács, quién atribuye a la esfera estética una estructura heraclítea, es decir, que la unidad del objeto estético no es realmente un dato. La obra se torna en una forma vacía que funge como un mero punto crucial en la posible multiplicidad de las vivencias estéticas; sólo en ellas se hace presente el objeto estético. La consecuencia de la estética vivencial es la disgregación de la unidad del objeto estético en la pluralidad de las vivencias.<sup>71</sup>

Gadamer considera que Kierkegaard ya había demostrado que la posición de la estética vivencial es insostenible al reconocer las consecuencias destructivas del subjetivismo y al describir por primera vez la autoaniquilación de la inmediatez estética. Su crítica a la conciencia estética revela las contradicciones internas de la existencia estética y obliga a ésta a ir más allá de sí misma. Al reconocer que el estado estético de la existencia es en sí mismo insostenible, se reconoce que también el fenómeno del arte plantea a la existencia la tarea de ganar, cara a los estímulos y a la potente llamada de cada impresión estética presente, la continuidad de la autocomprensión que es la única capaz de sustentar la existencia humana.<sup>72</sup>

Aunque podemos reconocer en el fenómeno estético ciertos límites de la autocomprensión histórica de la existencia que se corresponden con los límites que impone lo natural, con ello no nos está dado ningún lugar desde el cual pudiésemos ver desde fuera

---

<sup>70</sup> *Ibíd.*, p. 136.

<sup>71</sup> *Ídem.*

<sup>72</sup> *Ibíd.*, pp. 136-137.

lo que nos limita y condiciona, y en consecuencia vernos a nosotros desde fuera como limitados y condicionados. Más aún, lo que queda cerrado a nuestra comprensión es experimentado por nosotros como limitador, y forma parte de la continuidad de la autocomprensión en la que el estar-ahí humano se mueve. Con el conocimiento de caducidad de lo bello y el carácter aventurero del artista no se caracteriza una constitución óptica exterior a la fenomenología hermenéutica del estar-ahí, sino que más bien se formula la tarea, cara a esta discontinuidad del ser estético y de la experiencia estética, de hacer valer la continuidad hermenéutica que constituye nuestro ser.<sup>73</sup>

Lo que se considera como arte no es una actualidad intemporal que se represente a la pura conciencia estética, sino que es la obra de un espíritu que se colecciona y recoge históricamente a sí mismo. También la experiencia estética es una manera de autocomprenderse. Pero toda autocomprensión se realiza al comprender algo distinto, e incluye la unidad y la mismidad de eso otro. Cuando hacemos frente a una obra de arte aprendemos a conocernos a nosotros mismos, y esto quiere decir que superamos en la continuidad de nuestro estar ahí la discontinuidad y el puntualismo de la vivencia. En esto reside la importancia de ganar frente a lo bello y frente al arte un punto de vista que no pretenda la inmediatez sino que responda a la realidad histórica del hombre. Dejarle el terreno a la inmediatez, a la genialidad del momento, al significado de vivencia no puede mantenerse frente a la pretensión de continuidad y unidad de autocomprensión que eleva la existencia humana. La experiencia del arte no debe ser relegada a la falta de vinculatividad de la conciencia estética.<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup> *Ibíd.*, p.p. 137-138.

<sup>74</sup> *Ibíd.*, p. 138.

La asimilación de lo artístico a lo estético se deduce de lo que defienden las teorías formalistas, las cuales dan pie a un “formalismo teórico” que ya puede verse desde las vanguardias históricas. Este formalismo mantiene que las formas artísticas son formas autosignificantes y en tanto tal, no significan nada más. Por este camino el formalismo lleva siempre a una asimilación reductora de lo artístico en lo estético. Desde su perspectiva, lo único que importa de la obra artística es el juego de las formas; lo único que cuenta para el espectador es la contemplación de la belleza formal, prolongada en el juicio estético y apreciada por el gusto.<sup>75</sup>

Uno de los grandes defensores y teóricos del formalismo es Greenberg quien llegará a afirmar que los juicios de gusto son la sustancia de la experiencia estética; así la obra artística queda reducida al dictamen del gusto y “la artísticidad depende menos de la constitución de la obra que de las disposiciones estéticas que en ella se proyectan.”<sup>76</sup>

La discusión teórica sobre las relaciones entre lo artístico y lo estético hallan algunos ecos en el arte del siglo XX; lo anima una tendencia, lo que lleva a ciertos movimientos artísticos a intentar liberarse de lo estético. En sentido amplio, el impulso inicial que lleva al desprendimiento de lo estético se debe a Marcel Duchamp, tal vez la persona más influyente para el arte contemporáneo, que inicia una cruzada en contra de la pintura que él llama “retiniana” y que sólo está enfocada en la producción sensible de las formas y la impresión en los colores. Podemos señalar el impresionismo como una manifestación de lo que Marcel Duchamp considera “pintura retiniana” .<sup>77</sup>

---

<sup>75</sup> García Leal, J, “Problemas de la representación: Gadamer y el arte contemporáneo.”, en *El legado de Gadamer*, p. 97.

<sup>76</sup> Ídem.

<sup>77</sup> *Ibíd.*, p. 100.

El porqué del rechazo a la pintura retiniana vale como consigna que se transmite desde el dadaísmo hasta las neovanguardias de las últimas décadas: “la pintura no ha de ser exclusivamente visual o retiniana. También ha de afectar a la materia gris, a nuestro apetito de comprensión”<sup>78</sup> Con este impulso, Duchamp fue el primero en romper con la “física” de la pintura. Con el paso del tiempo llegó a la conclusión de que sólo se podía llegar a la mente si se renunciaba a lo físico y retiniano de la pintura, a las imágenes perceptuales que siempre acabarán remitiendo al revestimiento visual de la naturaleza. Había que reducir al máximo las formas y había que desprenderse también de los colores. Lo que en verdad importaba era asomarse al interior más que al exterior. Después cualquier cosa valdría como signo, siempre que él insinuase la idea.<sup>79</sup>

A partir de ese supuesto el significado (la idea) ya nunca podría ser evidente. Antes bien, tendrá un halo hermético. El significado no tendrá un anclaje pleno en lo sensible, no será un significado estético. Duchamp era consciente de estar apuntando contra lo estético. Lo retiniano era lo estético (pensado modernamente). Lo era por detenerse en la retina y no llegar a la mente, por buscar el agrado sensible, por tener la belleza como norte y conclusión de su empeño. Cuando Duchamp propone los *ready-mades* como alternativa sabe lo que está en juego. Para empezar, la exclusión de lo estético.<sup>80</sup>

En el arte conceptual<sup>81</sup>, la influencia de Duchamp está bastante viva. Y el conceptualismo es una tendencia que alienta a varias tendencias posteriores. Si algo caracteriza al arte conceptual es, como en Duchamp, la tendencia a disociar la idea de lo

---

<sup>78</sup> Gili, Gustavo, ed., *Escritos. Duchamp du signe*, p. 160, *apud* Ídem.

<sup>79</sup> García Leal, J, *op. cit.*, p. 101.

<sup>80</sup> *Ibíd.*, p. 101-102.

<sup>81</sup> Cf. Liñan, José Luis, “Representación, concepto y formalismo. Gadamer, Kosuth y la desmaterialización de la obra artística”, en *Ideas y Valores*, No. 140, pp.197-216.

sensible, la renuncia a que la idea tenga una encaradura sensible, a que el concepto se visualice en la materialidad. Dos puntos fundamentales se ponen ahí en juego. Primero el supuesto de que la idea es el núcleo esencial de la obra, o que incluso es lo único realmente artístico. En segundo término, la clara conciencia de que apostar por la idea o el concepto es apostar directamente contra la belleza y lo estético.<sup>82</sup>

Tanto Duchamp, como el conceptualismo se guían por un punto de vista artístico. Pero no pretenden, a partir de ese centro originario, incluir lo estético como una derivación que prolonga y consume lo artístico. Apuntan sin más a la exclusión de lo estético. No ocurre igual con Gadamer. En su horizonte, lo estético acompaña, despliega, amplifica lo artístico. Aunque con una variación decisiva: lo estético sufre un proceso de desobjetivación que lo transmuta en otra cosa, en algo nuevo. Para mantener más esa ruptura, Gadamer casi siempre opta por renunciar a la palabra estética.<sup>83</sup>

Para Gadamer la experiencia del arte es juego hermenéutico, es decir, juego que persigue la comprensión de la obra artística y que, en esa medida, está polarizado por la obra. Un juego que no se puede determinar desde la subjetividad, ya que el juego queda supeditado a aquello que en él se representa; es ésta la perspectiva opuesta al subjetivismo de la conciencia estética, para la que la obra de arte es una mera forma vacía. Pero ese juego no es sólo del intelecto: compromete a la totalidad del hombre, empezado por lo sensible y lo corporal. Ni en la obra de arte, ni en el juego que la recrea, se produce disociación entre lo sensible y la idea.<sup>84</sup>

---

<sup>82</sup> García Leal, *op. cit.*, p. 102.

<sup>83</sup> *Ibíd.*, p. 102-103.

<sup>84</sup> *Ibíd.*, p. 103.

Es por lo anterior que alejándonos de lo que la conciencia estética proclama de la experiencia estética, puede replantearse el lugar que la misma tiene dentro de la existencia y es lo que Gadamer planteará a lo largo de toda su estética ontológica. La experiencia del arte no quiere ser pensada por Gadamer a partir de una oposición a la realidad o a la noción de verdad nominalista kantiana. Para abrirse camino dentro de las nuevas dilucidaciones respecto de la obra de arte recurre a Hegel, para quien el contenido de verdad que posee la experiencia del arte está reconocido ampliamente y al mismo tiempo está desarrollada su mediación con la conciencia histórica. De este modo la estética se convierte en una historia de las concepciones del mundo, es decir, una historia tal y como se hace visible en el espejo del arte.<sup>85</sup>

Es en la estética de Hegel en donde la concepción del mundo, que aparece por primera vez en la *Fenomenología del espíritu*, gana su verdadera acuñación y caracteriza la expansión de la experiencia moral básica a una ordenación del mundo mismo. Es la multiplicidad y el cambio de las concepciones del mundo lo que ha conferido a este concepto la resonancia que nos es más cercana y para esto el modelo más decisivo ha sido la historia del arte, porque esta multiplicidad histórica no se deja abolir en la unidad del objetivo de un progreso hacia algo como el arte verdadero. Cuando Gadamer recurre a Hegel superando la estética de Kant, lo hace para subrayar la inflexión del segundo: “La estética de Hegel se plantea pues, por entero, desde el punto de vista del arte”. Todo gira en torno a la presencia de la obra. Incluso lo estético, en tanto espacio de la belleza está ahora marcado originariamente por la belleza del arte. Cuando accedemos a la contemplación y al disfrute de la belleza natural, aplicamos unos dispositivos perceptuales que están

---

<sup>85</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 140.

modelados enteramente por las obras artísticas. Dicho hegelianamente, la belleza natural sólo aflora ya como reflejo del espíritu. Desde ese momento, lo estético deriva y queda subordinado a lo artístico. Pero lo más importante que encontramos en Hegel es que “la estética se convierte en una historia de las concepciones del mundo, esto es, en una historia de la verdad tal y como ésta se hace visible en el espejo del arte.” Con Hegel no sólo se centra la reflexión en el arte sino que el arte se define por su potencial de verdad, la verdad de un mundo histórico y si lo estético deriva de lo artístico es porque en esa derivación lo estético ha dejado atrás todo rastro de subjetivismo.<sup>86</sup> Aunque Hegel sólo puede reconocer la verdad del arte superándola en el saber conceptual de la filosofía y construyendo la historia de las concepciones del mundo, igual que la historia del mundo y de la filosofía, a partir de la autoconciencia completa del pensante, queda claro que también con ello supera ampliamente el ámbito del espíritu subjetivo. A partir de este marco Gadamer renovará la pregunta por el arte y por la verdad que subyace en el mismo.<sup>87</sup>

---

<sup>86</sup> García Leal, *op. cit.*, pp. 93-94,

<sup>87</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 140.

## Capítulo 2: Ontología del juego

La conciencia estética, entendida como el intento de abordar el fenómeno del arte a partir de lo que sucede en la conciencia del que experimenta o del que crea una obra, es el problema fundamental en el que se encuentra el arte, según Gadamer, porque la obra pierde su mundo, y su significado se da a partir de la subjetividad. Por lo anterior el desarrollo del pensamiento de Gadamer puede entenderse en un marco general de una crítica al subjetivismo estético y un intento de arrancar la obra de arte del dominio de la conciencia<sup>1</sup>, para poder devolverle un estatus ontológico que no depende del sujeto y que incluso supera al de la existencia cotidiana.

Gadamer considera que si se quiere reconocer en el arte una pretensión de verdad, y si es a partir del arte como queremos experimentar en qué puede consistir una verdad no metódica, es necesario ir más allá de la subjetivización kantiana y postkantiana de la estética. Esta tarea se desarrolla a lo largo de la primera mitad de *Verdad y Método* en donde encontramos desplegada una ontología del juego que posteriormente se atribuirá a la obra de arte. Durante esta argumentación se intentará presentar cada elemento del modo de ser del juego a partir de su forma de darse y no a partir de la posición del sujeto como aquel que le da la posibilidad de existencia al juego.

Es necesario entender que la pretensión de la ciencia moderna con respecto a la objetividad es lo que obliga a la experiencia estética a entenderse a sí misma de manera puramente subjetiva, como si en ella se tratara solamente de vivencias subjetivas del individuo. Pensar el objeto desde una subjetividad como la del juicio de gusto kantiana es

---

<sup>1</sup> Orueta, S., *op. cit.*, p. 81.

aceptar que el objeto no existe independientemente del sujeto, y del sentimiento de placer o goce que éste experimenta. Para Gadamer esto resulta conflictivo pues según su tesis fundamental el arte constituye en primer lugar una experiencia del ser que puede considerarse como adquisición de conocimiento. Lo que constituye el acontecer del arte es que nosotros nos dejamos llevar, acatamos sus demandas como reglas, y pretendemos por un momento que lo que dice es realmente válido. En este sentido Gadamer recurrirá a la metáfora del juego<sup>2</sup> porque ésta se ajusta a la experiencia que tenemos de la obra de arte. Incluso irá más allá y afirmará que el juego no sólo es una imagen para acceder al arte, sino que es el modo de ser de la obra de arte. Por si fuera poco, Gadamer mostrará en qué medida la caracterización subjetivista que hace la conciencia estética de la obra no le hace justicia al juego. Se deslinda y supera así la significación subjetivista que Kant y después Schiller le atribuyen a la idea de juego.

Teniendo en cuenta que Gadamer en ningún momento se refiere al juego como Kant o como Schiller, y que al contrario, su pretensión es elaborar un nuevo concepto de juego que se explique a través de las características esenciales de éste y que no sean dependientes del sujeto, comenzaré mi análisis abordando las propiedades del juego que Gadamer recupera. Hay que aclarar que el esclarecimiento del concepto de juego debe mucho al filósofo y antropólogo Johan Huizinga, y por ello recuperaré sus investigaciones en las líneas siguientes.

---

<sup>2</sup> Grondin, *op. cit.*, p. 67.

## 2.1. Oposición serio/lúdico

Para analizar el juego, Gadamer parte de una meditación en torno a su seriedad. El juego en la sociedad siempre suele pensarse como aquello que es diferente a lo serio; es considerado como lo inútil y lo que es diferente de la existencia activa y preocupada, es decir, aquella existencia que vive para el trabajo, para las finalidades de supervivencia, en fin, todo lo que es considerado como “lo importante”. Generalmente no se piensa que el juego contenga dentro de sí una seriedad, ésta es excluida por la urgencia social.<sup>3</sup>

Huizinga replica ante esta oposición que habitualmente se considera propia del juego y explica que es diferente considerar al juego como “lo no serio” y decir que “el juego no es cosa seria”. Ambas se diferencian en que, en efecto, el juego no forma parte de los objetivos del mundo que se considera activo y preocupado,<sup>4</sup> no obstante esto no quiere decir que en el mundo del juego no haya una serie de reglas que tengan que obedecerse. Al contrario de la creencia general, dentro de la estructura del juego puede haber mucha seriedad. Jugar es aceptar la fundación de un orden. El jugador tiene libertad de elegir entre participar o no en el juego, pero cuando se decide jugar, implica que uno acepta las reglas y el ordenamiento inherentes al juego mismo.<sup>5</sup>

Gadamer considera que es importante pensar el hecho de que en el jugar hay una seriedad que es “propia” del juego, una seriedad incluso sagrada. Esto no deriva en que en el comportamiento lúdico se produzca una simple desaparición de todas las referencias finales que determinan a la existencia activa y preocupada, sino que ellas quedan de alguna

---

<sup>3</sup> Chaparro Lillo, Jesús, *El juego como metáfora de libertad y responsabilidad. La ética hermenéutica de Gadamer*, p. 24.

<sup>4</sup> Cf. Huizinga, Jean. “Esencia y significación del juego como fenómeno cultural.”, en *Homo ludens*, p.14

<sup>5</sup> Chaparro Lillo, J., *op. cit.*, p. 27.

manera muy particular en suspenso. El jugador sabe bien que el juego no es más que juego, y que él mismo está determinado por un mundo y la seriedad de los objetivos inherentes a éste, pero no es algo que tenga todo el tiempo presente mientras está en el juego. El juego, entonces, sólo cumple el objetivo que le es propio cuando el jugador se abandona del todo al juego. El modo de ser del juego no permite que el jugador se comporte respecto a él como respecto a un objeto porque si el jugador no se subsume a la seriedad interna del juego éste no se realiza.<sup>6</sup> Lo que hace que el juego sea enteramente juego no es una referencia a la seriedad que remita al jugador más allá de él, sino sólo a la seriedad del juego mismo. Aquel jugador que decida jugar y no se someta a las reglas del juego, es un “aguafiestas”<sup>7</sup>, debido a que por la configuración del juego, aquel que decida no seguir las reglas, automáticamente, deja de formar parte del espacio de juego y lo termina.

La oposición serio/lúdico está pensada en función del comportamiento del jugador y cómo asume éste el juego: si como cosa seria o como una acción no-seria. Pero el interés de Gadamer no estriba en explicar el juego desde el jugador, sino en liberarse de toda la carga subjetivista que contenía la idea de juego a partir de Kant y de Schiller. Es por ello que intenta explicar la esencia del juego mismo y hacer claro que ésta es independiente de la consciencia de los que juegan. Es por eso, que definir al juego como lo no-serio, no sirve para su análisis.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 144.

<sup>7</sup> Ídem.

<sup>8</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 32.

### 2.1.1. Movimiento de vaivén

Gadamer, para dar cuenta de la autonomía del juego recurre, como muchas otras veces, al lenguaje y las acepciones del juego que encontramos en él. En específico al uso metafórico de la palabra juego. Gadamer utiliza a la metáfora como una herramienta de la que se ayuda porque ésta conlleva cierta primacía metodológica:

Quando una palabra se transfiere a un ámbito de aplicación al que no pertenece en origen, cobra relieve su auténtico significado “original”. El lenguaje ha realizado entonces una abstracción que en sí misma es tarea del análisis conceptual. Al pensamiento le basta ahora con valorar esta especie de rendimiento anticipado.<sup>9</sup>

Si atendemos al uso lingüístico del término juego, considerando los significados metafóricos que Gadamer utiliza en *Verdad y Método*, la primera forma en la que se entiende es como “la pura realización del movimiento”, es decir, como un movimiento constante de vaivén que sólo es repetición. Es movimiento renovado constantemente por la repetición pero que no tiende a ningún fin y, como no tiende a un fin, es indiferente quién realice el movimiento.<sup>10</sup> Vemos esto cuando hablamos de un juego de luces, el juego de las olas, el juego de fuerzas, etcétera. Todos estos movimientos son sólo la secuencia de un movimiento, ninguno tiene un objetivo en el que desemboque, todos son un constante movimiento que se renueva en la repetición.<sup>11</sup>

El pensar el uso de la palabra “juego” en las observaciones lingüísticas anteriores permite entender que el jugar no debe entenderse como una actividad a desempeñar al ser

---

<sup>9</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 145.

<sup>10</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 33.

<sup>11</sup> Gadamer, *op. cit.*, p.146.

un movimiento que se agota en su repetición. El sujeto del juego no es la subjetividad del que juega; el sujeto es el juego mismo. Sin embargo estamos tan acostumbrados a pensar al juego como una actividad que desempeña el sujeto que es bastante difícil abrir los ojos a las indicaciones que la propia lengua nos señala.<sup>12</sup>

Estas observaciones lingüísticas parecen un testimonio indirecto de que el jugar no debe entenderse como el desempeño de una actividad. Lingüísticamente el sujeto del juego no es quien juega, sino el juego mismo. Gadamer, para dar cuenta de ello, también recurre a Huizinga, pues considera que su investigación antropológica ha llegado al límite de cualquier enfoque que parta de la subjetividad. En este estudio podemos identificar que la conciencia lúdica tiene una peculiar falta de decisión que hace prácticamente imposible distinguir en ella el creer del no creer. En el concepto de juego de Huizinga se deshace la distinción entre creencia y simulación.<sup>13</sup>

En lo anterior podemos notar que existe un primado del juego frente a la conciencia del jugador porque el jugador tiene una predisposición tal al juego que se deja llevar por él sin tener en mente todo el tiempo que es partícipe de un juego. El juego representa una ordenación en la que el vaivén del movimiento lúdico aparece como por sí mismo. El juego como movimiento tiene lugar sin objetivo, sin intención y sin esfuerzo. El jugador no se siente esforzado, experimenta el juego como una descarga y es lo que le permite abandonarse a él. El movimiento del juego al carecer de objetivo libra al jugador de la iniciativa y del esfuerzo de la consecución de un fin.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> *Ibíd.*, p.147.

<sup>13</sup> *Ídem.*

<sup>14</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 34.

Algunas perspectivas psicológicas aseguran que en el juego existe algo peculiar en la vivencia del jugador, que causa goce y que es aquello que lo invita a que exista un espontáneo impulso en la repetición del mismo. El juego es un proceso de distensión neuronal que invita al placer, a la felicidad, a la incertidumbre, al alejamiento de la iniciativa vital, que a su vez ofrece la posibilidad de que el caos y la apertura de la existencia cotidiana comience un proceso de auto-organización: “En el juego, el cerebro descansa porque se halla sumergido en un estado de distensión o de neutralidad en el cual la excitación y la distensión del sistema nervioso están en sintonía con el momento de creación.”<sup>15</sup> Por lo anterior podríamos decir que en la acción del jugar hay un doblegarse del jugador frente a la estructura reglamentaria y una aceptación de las normas.<sup>16</sup> En este momento es preciso aclarar que esto no quiere decir que dentro del juego el jugador no pueda tomar decisiones, aunque esto quedará claro más adelante.

Gadamer, caracteriza el juego como una actitud de abandono del jugador ante el juego. El jugador se somete y se deja llevar por los movimientos que en el juego se ofrecen. La característica de “dejarse llevar” por el juego es considerado como una supremacía de la estructura del juego sobre la consciencia del jugador. Es por ello que el sujeto del juego se considera el juego mismo y no el jugador. En el análisis del juego de Gadamer la subjetividad del jugador pierde relevancia en detrimento de la importancia que el juego adquiere cuando alguien lo está jugando completamente sometido a su estructura.<sup>17</sup> Es por lo anterior que las acciones del jugador y el juego no se distinguen entre sí. La esencia del juego no se halla en lo que sucede en la consciencia del jugador, sino que el juego debe ser

---

<sup>15</sup> Chaparro Lillo, J., *op. cit.*, p. 30.

<sup>16</sup> Orueta, S., *op. cit.*, p. 83.

<sup>17</sup> *Ibíd.*, p. 84.

entendido a partir del juego mismo. Desde el ámbito de la consciencia lo único que podrá ser abordado es el comportamiento del jugador, es decir, su posicionamiento, pero no el juego.<sup>18</sup>

Gadamer, al desarrollar la cuestión del movimiento de vaivén del juego en *Verdad y método*, no distingue entre el juego humano y el de los animales, porque a primeras vistas podría parecer que la distinción tendría que radicar en la consciencia humana y lo que quiere hacer es acentuar el juego frente a la consciencia lúdica.<sup>19</sup> Es por lo anterior que en *Verdad y método* Gadamer tiene más afinidad con Huizinga pues el último entiende el comportamiento cultural desde el modelo del juego. La cultura tiene carácter de juego entendiendo éste como canalización social del instinto del ser humano. La base antropológica de la posición de Huizinga elimina por la vía rápida la dimensión consciente e intencional que también puede ser incluida en el jugar humano y, por tanto, en la cultura. Para Huizinga no habría diferencia de base ni discontinuidad entre el juego humano y el juego animal. El juego es representación del instinto, constituye a la cultura humana y no es únicamente humano.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Ídem.

<sup>19</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 33.

<sup>20</sup> Chaparro Lillo, J., *op. cit.*, p. 39.

## 2.2. Subjetividad al interior de la estructura del juego

Posteriormente se hace latente una dirección diferente entre Huizinga y Gadamer. La diferencia en los planteamientos de ambos pensadores son las siguientes: para el primero el juego es irracional porque el carácter del juego es natural-instintiva y para el segundo el juego puede incluir a la razón.<sup>21</sup>

Para Huizinga la universalidad del juego es común a hombres y animales y esto sólo es posible a partir de la afirmación de la irracionalidad del juego. El hecho de fundar el juego en la razón limitaría a éste al mundo de los humanos. Gadamer, en cambio, sí hace una distinción entre el juego de la naturaleza y el juego humano. Esta diferencia estriba en que en el segundo se puede incluir a la razón.<sup>22</sup> Pero no es hasta *La actualidad de lo bello* en dónde Gadamer introduce el elemento de racionalidad para distinguir el juego del humano del animal y el de la naturaleza: “Lo que constituye el carácter lúdico del juego humano es que se ponen reglas y prescripciones que sólo tienen validez dentro del mundo cerrado de ese juego”<sup>23</sup>

El juego se hace humano cuando se pone orden al movimiento natural-instintivo que constituye el juego. En rigor, la razón surge cuando se pone reglas a lo que de suyo no depende de fines.<sup>24</sup> Así es como el juego puede incluir en sí mismo a la razón. Para Gadamer el carácter más distintivo e inevitable del ser humano es poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente.<sup>25</sup>

---

<sup>21</sup> *Ibíd.*, p. 47.

<sup>22</sup> *Ibíd.*, pp. 47-48

<sup>23</sup> Gadamer. *Estética y Hermenéutica*. p. 130.

<sup>24</sup> Chaparro Lillo, J., *op. cit.*, p. 48.

<sup>25</sup> Gadamer. *La actualidad de lo bello*. p. 67.

El juego humano puede incluir dentro de su realización iniciativas, pero siempre dentro del movimiento del juego y, esto, de ninguna manera se interpone a que dentro del juego el jugador se abandone a su fuerza o a su movimiento. En el juego humano “Se disfruta de una libertad de decisión que sin embargo no carece de peligros y que se va estrechando inapelablemente.”<sup>26</sup> Lo anterior permite destacar un rasgo general en la manera en cómo la esencia del juego se refleja en el comportamiento lúdico: todo jugar es un ser jugado.<sup>27</sup>

El juego no está definido en su forma y en sus posibilidades; nunca es una respuesta cerrada, un significado concreto, su forma se crea a partir de las decisiones que va tomando el jugador conforme a los movimientos que la estructura del juego va produciendo. El juego carece de límites fijos y es el jugador quien contribuye a darle forma, pero nunca sin dejar de abandonarse al movimiento del juego, a sus posibilidades inherentes.<sup>28</sup> El juego es experimentado por el jugador como una realidad que le supera porque jugar no es un hacer sino un suceder que acontece. Se juega un juego no se hace un juego.<sup>29</sup>

El automovimiento esencial del juego que absorbe al jugador, nos desvela un mundo en dónde los fines de la vida “práctica” quedan entre paréntesis. El juego, por sí mismo, carece de fines; cuando se participa en el juego “para algo”, es decir, cuando corresponde a una finalidad externa del juego, deja de ser un juego y se convierte en otra cosa: deportes, ejercicio, negocio, etcétera. Hacer el juego para obtener algo o teniendo una finalidad en

---

<sup>26</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 149.

<sup>27</sup> Ídem.

<sup>28</sup> Orueta, S., *op. cit.*, p. 84.

<sup>29</sup> Chaparro Lillo, J., *op. cit.*, p. 173.

mente, fuera del juego, hace que el juego pierda su realidad.<sup>30</sup> Es diferente cuando la razón se activa dentro del juego y dentro del mismo se impone objetivos, como por ejemplo, botar la pelota lo más que sea posible. El jugador abandona las finalidades particulares de su consciencia activa y preocupada en pro de los fines que puede encontrar dentro del mismo movimiento del juego.

El abandonarse al juego para que éste cobre un sentido no sólo se aplica a los jugadores, sino también a los espectadores del juego; aquel que asiste como espectador a un juego participa del juego en tanto que está pendiente de su movimiento y decide seguir las referencias de comprensión que lo significan. Esta es otra muestra de que el verdadero sujeto del juego es el juego mismo, que atrae a los que participan en él y los introduce en su movimiento.<sup>31</sup>

El abandono al interior del espacio de juego y del movimiento de vaivén de éste podría considerarse un doblegarse ante una realidad que le sobrepasa. Este verse prendado no constituye una cautividad porque sólo de aquel que está encadenado de esta manera podemos decir que “entiende”. Esta pertenencia al juego parece denotar que la subjetividad se ve elevada a una realidad distinta en la que, no obstante, sigue estando directamente interpelada.<sup>32</sup>

Por consiguiente el concepto del juego permite contemplar dos aspectos conjuntamente de la experiencia del juego que devendrá en obra de arte<sup>33</sup> y que parecen ir en sentido contrario el uno del otro pero que resultan esenciales para su modo de ser, a

---

<sup>30</sup> Ídem.

<sup>31</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 149.

<sup>32</sup> Grondin, *op. cit.*, p. 70.

<sup>33</sup> Más adelante quedará aclarada la relación entre modo de ser del juego el cual encuentra en el arte su perfección y el modo de ser del arte que es principalmente juego.

saber la circunstancia de que el arte representa una realidad autónoma y que nos sobrepasa, pero en la cual, o a la vez, estamos siempre implicados. Nuestra “subjetividad” juega siempre conjuntamente en el juego del arte. Pero es secundaria porque responde a la oferta de la obra de arte. La verdadera obra de arte está allí y me pone su dictado.<sup>34</sup>

### **2.2.1. Un jugar-con**

Gadamer pone especial atención en la idea de la alteridad dentro del juego, al “jugar-con” que es inherente a la estructura del juego mismo. La alteridad presente en el juego es necesaria porque responde al movimiento con sus propias contra-iniciativas. Esto se explica más fácilmente si decimos que existe una coacción entre los elementos del juego y el jugador para lograr desvelar un sentido o el sentido al juego; pero para lograr esto debe existir un sometimiento del espectador ante la estructura del juego. Gadamer dice que el juego se hace dueño de los jugadores, en tanto que el sujeto no define al juego sino más bien entra dentro de su conformación de sentido, y precisamente en eso radica la fascinación del jugador, en la imposición del juego sobre sí. Esto queda claro también cuando hablamos de juegos que uno mismo se ha planteado, por ejemplo, el juego del pelota del que hablaba anteriormente; siempre cabe el riesgo de que la pelota se ponche (no responda) y el juego no se mantenga durante más tiempo. Aquí claramente existe una fuerza dentro del juego (que corresponde a la alteridad) que impide que la situación esté bajo nuestro control y esto precisamente es lo que mantiene hechizado al jugador, es lo que mantiene su atención. Podríamos decir aquí que el juego tiene un espíritu propio y particular que no está subsumido a la subjetividad del que juega.

---

<sup>34</sup> Ídem.

Dentro de esta explicación del juego encontramos una forma de pensar la alteridad diferente a la que es pensada desde el sujeto que conforma lo otro a partir de la consciencia, González Valerio lo explica de la siguiente manera:

[...] debido a que el jugador está dentro del juego, no le es posible comportarse con respecto a la alteridad que ahí se presenta como frente a un objeto; ni el juguete ni otro jugador son experimentados como objeto sino que emergen en su alteridad y como alteridad.<sup>35</sup>

En el juego se hace presente un encuentro de alteridades, un encuentro que es interactivo. Plantea una coexistencia. ¿Pero qué tipo de coexistencia es a la que nos enfrentamos en el juego?

Chaparro Lillo explica esta vinculatividad retomando la metáfora de la fiesta en Gadamer, que posteriormente servirá para explicar la estructura temporal de la obra de arte. En la fiesta no encontramos un “dueño”, la fiesta tiene un carácter necesariamente comunitario y a la vez la fiesta necesita de los participantes para poder ser. La fiesta se hacer presente al que participa, es una simultaneidad. La fiesta invita, pero a la vez implica una activa y permanente atención del espectador, la fiesta interpela a cada uno en su mismidad.<sup>36</sup> Pero habrá que pensar más a profundidad las implicaciones de la coexistencia dentro de una estructura determinada de sentido para entender mejor cómo Gadamer intenta deshacerse de la conciencia que subsume a lo otro ante su sentido.

---

<sup>35</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 35.

<sup>36</sup> Chaparro Lillo, J., *op. cit.*, pp. 205-206.

El “ser-con” otro, es decir, esta, llamémosle en primera instancia, cercanía que existe entre los entes, no es una cualificación segunda y aleatoria del ser: es una cualidad suya constitutiva y originaria. El sentido de ser no puede limitarse al sentido de existir humano. Ser pertenece a todo lo que es (es el hecho de ser de un ente). Este hecho es anterior a toda especie de cualidad o de determinación. Es la efectividad del poner este ente en lo real (entendiendo lo real no como un medio en lo que se viene a poner algo, sino la simple efectividad del poner). Ahora bien, si la propiedad de existir o de ser es válida para la totalidad de los entes, el “poner” o el “estar puesto” no puede consistir en otra cosa que en “poner-con” o “ser-con”.<sup>37</sup> Esta factualidad absoluta que es el existir está en una correlación absoluta con la factualidad del “con”: “Hay cosas y no una cosa y estas cosas están unas con otras.”<sup>38</sup> Una cosa única no podría estar con ninguna otra cosa. La unidad es su propia negación, como nos recuerda Hegel; una cosa única no podría estar con otra, ni hacer un mundo.<sup>39</sup>

El espacio común del “ser-con” es el mundo. Pero este espacio común no es un receptáculo que preexistiese a la posición de los entes, más bien, nace de este posicionamiento: es yuxta-posición (posición de unos a lado de otros) y dis-posición (posición de separación de unos respecto de otros). La correlación de la yuxtaposición y la disposición da la medida del “con”, que es espaciamiento y proximidad. En el mundo todo está espaciado y cerca. Esto presenta una topología de la proximidad espaciada en la cual todo lo que es se bordea, y en este bordearse compromete lo que se llama “sentido”.<sup>40</sup>

---

<sup>37</sup> Nancy, Jean-Luc, “Ser-con y democracia.”, en *Revista Pléyade*, Vol. 4-No. 1, p. 22

<sup>38</sup> *Ibíd.*, p. 23.

<sup>39</sup> *Ibíd.*, p. 18.

<sup>40</sup> *Ibíd.*, p. 24.

Pensando el sentido no como una significación (aquello que te da un símbolo, por ejemplo), sino como una apertura de posibilidades, es decir, una remisión de un lugar a otro, de presencia en presencia. El sentido consistiría en que algo pueda valer por otra cosa, como ejemplo podemos pensar en la hierba que tal vez vale como color para un pintor, como comida para un caballo, como condimento para un cocinero, etcétera.<sup>41</sup>

Para Jean-Luc Nancy es una propiedad ontológica el dotar de una atmósfera de formación y circulación al sentido. No hay un sentido monovalente y englobante (como el de la religión o el de ciertas ideologías) y es trabajo de la filosofía pensar la verdad del sentido como su irrupción o su suspenso, y como su multiplicidad o su singularidad. *El sentido* es cada vez *un* sentido, pero al mismo tiempo sólo hay sentido porque se lo comunica: es(tá) en el envío y en la recepción de aquello mismo que hace sentido.<sup>42</sup>

No podemos perder de vista que no hay relación sin ejercicio de poderes de diversas naturalezas (p. ej. autoridad, fuerza, coacción, capacidad de decisión, saber, seducción, etcétera.). Los poderes acarrear el sentido de dos maneras: en primera suministran una energía motriz, un *elán* para la propulsión de envíos de sentido y por otra parte, y por la razón anterior, pueden parecer configurar el sentido mismo.<sup>43</sup> No obstante recordemos que un régimen de inmanencia del sentido se opone a una trascendencia en tanto que ésta designe a un ente superior y exterior a los otros, pero no excluye que el sentido se produzca en el movimiento de una trascendencia en plena inmanencia, es decir, que dé un paso más allá: no hacia un “más allá” que ocuparía un lugar de ente superior, sino más allá sin

---

<sup>41</sup> *Ibíd.*, p. 16.

<sup>42</sup> *Ibíd.*, p. 28.

<sup>43</sup> *Ídem.*

ninguna región de más allá (conservando el aquí), más allá como simple apertura de aquí y ahora.<sup>44</sup>

Heidegger establecía que la piedra es sin mundo, el animal es pobre de mundo, y sólo el hombre es *formador* del mundo, pero Nancy afirma que el hombre no hace mundo, ni forma mundo sin el concurso de la piedra y el animal. El hombre da forma –*Bild*, forma o aspecto, apariencia, imagen, composición- , pero esta forma es aquella que se muestra como forma en la medida en que toma todas las formas, todos los aspectos y todas las imágenes (sentidos) que ya han sido intercambiadas entre todos los entes. El posicionamiento e intercambio general de la contigüidad se retoma y se relanza en el intercambio humano de signos y, en esta recomposición de los entes dados en entes producidos, los hombres re-crean el mundo.<sup>45</sup> Es como si pudiéramos pensar en un segundo momento del “con” que consiste en el trastorno de la primera yuxtaposición (de la contigüidad del ente dado) en beneficio de todo un conjunto de relaciones, contactos, remisiones y separaciones que proceden de la re-composición humana.<sup>46</sup> Las proximidades y los alejamientos, las interacciones y las consecuencias, los fines y las destinaciones actúan conforme a otros principios. Es una remodelación del “con” que crea una apertura de sentido.<sup>47</sup>

Podríamos pensar la obra de arte en Gadamer dentro de este tenor ya que para él toda obra de arte es un acontecer de sentido<sup>48</sup>, pero es un acontecer de sentido que obvia la interpelación entre la alteridad que se da en la obra en cada caso. Es la capacidad

---

<sup>44</sup> *Ibíd.*, p. 26.

<sup>45</sup> *Ibíd.*, p. 18.

<sup>46</sup> *Ídem.*

<sup>47</sup> *Ibíd.*, p. 16.

<sup>48</sup> Chaparro Lillo, J, *op. cit.*, p. 206.

hermenéutica (o dialógica) de (re)configurar sentidos de la obra de arte la que propicia que ésta cree sentidos y no que se imponga uno de una manera hegemónica. En la capacidad de diálogo de la obra, si hablamos en términos hermenéuticos, es en donde podemos situar y ver la condición necesaria del “ser-con” de todo ente (aunque no sólo a partir de la estructura de la obra de arte), de este intercambio de proximidades y alejamientos, de órdenes y subsunciones. Aunque el jugador está bajo un sentido determinado también es necesaria su participación activa dentro del sentido para que éste llegue a su realización. Podríamos decir que el jugador se convierte en medio de la verdad de la que también él participa.

El jugador se considera necesario en la obra en tanto que es necesaria una lectura (no sólo literaria) de la obra de arte sin la cual la obra permanecería muda, haciendo presente que leer no es un acto de subjetividad ni una reproducción no reflexiva de un texto. Leer exige el esfuerzo de hacer que la obra vuelva a hablar, a ser vigente. La ejecución de la obra de arte se logra cuando “emerge” lo que está dentro de ella. Esto a partir de una actualización continua. Es en el arte contemporáneo en donde la ejecución activa del espectador se pone más claramente de manifiesto ya que la misma estructura de la obra evidencia inmediatamente que es necesaria la participación activa de un espectador para que se revele su sentido. Además de que es aquí en donde más elementos encontramos abiertos para la comprensión (y por tanto ésta tiene más posibilidades). Podría decir que los ejemplos en donde se pone más de manifiesto o, por lo menos, se dejan entrever las tensiones de la necesidad de un participante es en el arte que está consciente de la participación del espectador para la realización del sentido de la obra, y por ello no sólo se

presenta como ente ante nosotros, sino como un espacio que se quiere inmersivo y dialógico.

Lo anterior no quiere decir que se establezca una diferenciación entre el arte que es consciente de la participación del espectador y el arte que hace una representación de una imagen ya existente como en el caso de un cuadro. La interpretación de María Isabel Isaza Echeverry sobre el arte contemporáneo y la teoría gadameriana sobre el jugador como medio para la realización de la obra me parece que intenta establecer una especie de democracia que se juega en la experiencia del arte, pero que no trae a cuenta el rechazo, fundamental en Gadamer, de lo que es el sujeto entendido modernamente como creador o participante y también pareciera que establece que es en el arte contemporáneo que utiliza al espectador efectivamente, el que “cumple” con el dictamen que Gadamer hace sobre la obra de arte y la participación dentro de ella.<sup>49</sup>

El hecho de que el arte contemporáneo haya reflexionado sobre el quehacer del espectador dentro del juego de la obra, no quiere decir que la participación activa sea una especificidad que sólo pertenece a la obra de arte que hace partícipe evidentemente al espectador. En la ontología (y por eso es una ontología porque intenta dar cuenta de lo ente y las categorías para entender lo real y no sólo un modelo de aplicación para la interpretación de obras de arte específicas) de Gadamer, la característica inherente a toda obra (y una de las razones por las cuales podemos entender a la obra de arte precisamente como arte) es la condición necesaria de una interpretación, entendida como mediación, para que el sentido intrínseco de la obra pueda desplegarse. Es decir, toda obra de arte cumple

---

<sup>49</sup> Cf. Isaza Echeverry, María Isabel, “Espectadores inmersos en la obra de arte contemporánea.”, en *Revista académica e institucional, Arquetipo de la UPC*, No. 3, p. 90.

con la condición necesaria de ser diciente y de necesitar la activación de un jugador que con su interpretación ayude a la construcción del sentido. Esto no se limita sólo al arte conscientemente participativo.

También considero que María Isabel Isaza no logra despojarse del todo de un sujeto que es el que crea la obra y le da posibilidad a otro sujeto, que lo es para sí, para que pueda completarla. Y es a partir de ello que establece una noción o definición de democracia o quehacer participativo: “Ahora bien, el artista es entonces un importante agente de comunicación, quien debe dominar todos los elementos necesarios para la transmisión del mensaje y asegurar que el espectador inmerso en estos entornos viva la experiencia y sea participativo en la construcción del sentido de ser del nuevo arte.”<sup>50</sup>

Al igual que María Isabel Isaza considero que la obra es la conformación de una democracia y por lo mismo me parece importante pensar en el arte que pide manifiestamente la actividad de un “jugador”, porque ahí se hace presente evidentemente la necesidad de una co-participación entre la obra y el espectador. Pero no creo que esta democracia se reduzca a la participación del espectador sólo en el arte contemporáneo porque allí se hace manifiesto, ni tampoco considero que la democracia que podamos pensar desde el arte sea una idéntica a la democracia política, en donde sólo los individuos como sujetos establecen el sentido a partir de un acuerdo. Creo que mis disertaciones sobre el ser democrático del arte quedarán esclarecidas más adelante. Baste declarar en este momento que aunque creo que Gadamer puede funcionar para establecer una teoría del arte que de cuenta de obras concretas y su especificidad con respecto a la participación de los espectadores que reciben el mensaje de un creador a partir de estar dispuesto a “la

---

<sup>50</sup> Isaza Echeverry, M. I., *op. cit.*, p. 90.

escucha”; la filosofía de Gadamer va encaminada a entender lo ente y a la obra como una posibilidad de lo ente no subsumida a las nociones y experiencias de verdad impuestas por la modernidad y por ende la misma proporciona un estadio de la existencia que rebasa las determinaciones que establecen al sujeto como causa de lo que es en tanto que es.

Para Gadamer todo tipo de arte requiere establecer un diálogo para “hacerlo hablar” y así sustraer sentido y experiencias, pero pensando en estos términos ¿no habría que considerar las implicaciones de la actividad dentro del arte una vez que éste ha reflexionado sobre sí mismo y conscientemente deja lugar a la participación del espectador para formar parte de la obra? La participación dentro del arte que toma consciencia de sí mismo y de su actividad formativa con el espectador surge a partir de una preocupación que nace y que corre a lo largo de la modernidad y que está en contra de la contemplación pasiva de las masas paralizadas por el espectáculo de la vida moderna. Hay un impulso por emancipar a la audiencia de un estado de alienación inducido por el orden ideológico dominante, sea éste el consumo capitalista, el socialismo totalitario o la dictadura militar. A partir de esta premisa, el arte conscientemente participativo<sup>51</sup> tiene por objetivo realizar y restaurar un espacio colectivo, comunitario, de compromiso social compartido.<sup>52</sup> Ahora bien, la pregunta se tornaría en ¿cuál es el espacio que la configuración del mundo a través del arte ofrece para no establecer ordenes monovalentes, y por ende tiránicas, del sentido?

Nos enfrentamos a un mundo en donde las telecomunicaciones, el internet y los espectáculos tienen un monopolio de sentido que no incita al espectador a participar de manera activa, se limita a distribuir sentidos que la gente digiere pasivamente. Aunque para

---

<sup>51</sup> Lo nombro como “arte conscientemente participativo” porque aunque Bishop no lo utilice así, para Gadamer la estructura de la obra de arte ya tiene por sí misma la necesidad de la participación del espectador.

<sup>52</sup> Bishop, Claire, *Infiernos artificiales*, p. 433.

Gadamer sea realmente necesario un horizonte de comprensión compartido entre la obra y el interprete, habría que pensar sobre las imágenes que más que propiciar un diálogo equitativo buscan imponer y reiterar sentidos (¿para la consecución de un fin?) y es aquí en donde múltiples ejercicios artísticos utilizan necesariamente al espectador y/o participante para posicionarse en contra del consumo de la espectaduría pasiva, en la cual podríamos decir que el participante sólo es un elemento que responde de la manera en la que un sentido totalitario e impuesto quiere que responda.

Si el arte participativo trabaja a partir de la premisa de crear nuevos hilos de sentido a partir de una espectaduría que se piense más demócrata en el sentido que anteriormente pensábamos con Nancy, habría que dudar de las prácticas artísticas que se manejan bajo la premisa de mejorar la vida de una persona o un grupo de personas en un sentido fáctico inmediato (es decir, cuando toma la iniciativa de resarcir el tejido social a partir de empresas que las agencias sociales no han hecho). En este caso la obra pasa a actuar conforme a una finalidad inmediata que, además, generalmente está basada en una ética humanista inspirada por el cristianismo.<sup>53</sup> Establecer un cuerpo social colectivo que responde a la necesidad de comunidad, de hacer hablar, de un espacio para relacionarnos con los otros de una forma diferente, no puede reducirse a una obligación moral dictada a partir de una jerarquía de sentido porque se tornaría contradictorio.

Para pensar con qué relaciones se da el sentido en una obra podemos recurrir a Rancière, quien asegura que el régimen estético es contradictorio de forma constituyente; se traslada entre la autonomía y la heteronomía. Pero en el juego del arte (para decirlo en

---

<sup>53</sup> Bishop, C., *op. cit.*, p. 434.

términos gadamerianos) hay un tercer momento que existe entre la idea de aquel que crea la obra y la interpretación del jugador/espectador:

Este espectáculo (la obra) es un tercer término, al cual los otros dos pueden referirse pero que previene cualquier clase de transmisión “igual” o “sin distorsionar” (sentido hegemónico). Es una mediación entre ellos, y esa mediación del tercer término es crucial en el proceso de la emancipación individual. [...] La misma cosa que los vincula debe también separarlos.<sup>54</sup>

El juego entre la cercanía y la distancia del ser-con-otro se hace patente en la obra de arte a partir del diálogo, de la comprensión y de la interpretación; y es por ello que la obra no debe pensarse como una transmisión de sentido único, sino que en su conformación nos encontramos ante una estructura que es una apertura de sentido que necesita explícitamente del otro para llegar a ser, pero que a su vez, no es portador de un único sentido posible. El artista necesita de la explotación creativa que él ofrece y los participantes necesitan las indicaciones del artista que pasan a ser las reglas para que la obra llegue a cumplir un sentido. La relación entre artista y participante es un juego de tensión, reconocimiento y dependencia mutua<sup>55</sup>, en donde el sentido sólo cobra forma cuando ambos trabajan “juntos”, el uno “con” el otro. Y de esta manera la obra de arte sigue su espíritu propio pues su sentido nunca va a emanar de la misma manera, dependiendo del contexto, la actualización, los participantes y todo detalle que sea necesario para su actualización.

---

<sup>54</sup> *Ibíd.*, pp. 338-339.

<sup>55</sup> *Ibíd.*, p. 441.

Las obras de arte que son conscientemente participativas suelen ser consideradas a partir de la reproducción fidedigna que tengan de la democracia; de aquí la importancia de plantearnos qué es la democracia. Recordemos que en el terreno del arte es a partir de las vanguardias de posguerra que se instaura el final abierto de la obra como un rechazo claro de la política organizada (totalitarismo o el dogma de un partido).<sup>56</sup> Desde la década de 1990, el arte participativo ha aseverado la conexión entre el contenido generado por sus usuarios y la democracia, pero la previsibilidad frecuente de sus resultados parece ser la consecuencia de la falta de un verdadero objetivo social como de uno meramente artístico; el arte participativo se sostiene sin relación con algún proyecto político (solamente a un anticapitalismo vagamente definido) y se presenta en oposición al arte visual al intentar evitar la cuestión de la visualidad. Pero esto desemboca en empresas de nuevos modelos de organización política y social que representan una tarea para la cual no están siempre bien equipados los procesos artísticos para llevar a cabo.<sup>57</sup>

Un proyecto artístico puede prestar apoyo a un proyecto político sin la necesidad de cargar con la responsabilidad única de inventarlo e implementarlo. El arte participativo, al usar a la gente como un medio, tiene una capacidad de comunicar en dos niveles (tanto a los participantes como a los espectadores). En un primer nivel es posible que a partir de la obra se comuniquen las paradojas que están en el discurso diario y que pasan desapercibidas, y de esta manera genera experiencias perversas, perturbadoras y placenteras que agrandan las posibilidades de ser en el mundo y nuestras relaciones. Diciéndolo heideggerianamente: sacan del olvido al ser de la cosa, el sentido de una determinada

---

<sup>56</sup> Cf. Bürger, Peter, *Teoría de la vanguardia*.

<sup>57</sup> Bishop, C., *op. cit.*, p. 445.

situación que ya está asumido. Pero para alcanzar un segundo nivel se requiere un tercer término mediador: un objeto, una imagen, un cuento, un filme, etcétera. Algo que permanezca, que permita a esta experiencia tener agarre en el imaginario público, pues la visualidad en la obra de arte tiene precisamente la cualidad de reformar los sentidos a partir del acomodo de las relaciones entre los entes. No debemos pensar al arte participativo como un medio político privilegiado, ni una solución *ready-made* para la sociedad del espectáculo, sino como un tipo de “democracia” en sí misma, que es incierta y que no busca lo mismo, ni actúa igual que la democracia política.<sup>58</sup>

Nancy dice que cuando nos referimos a la democracia nos referimos al poder de todos (del pueblo), en tanto que están juntos, es decir, los unos “con” los otros. Es un poder que presupone, no la dispersión que se mantiene bajo la autoridad de un principio o de una fuerza de reunión, sino la disposición de la yuxtaposición. Es decir, a la vez una disposición que no comporta por sí misma ninguna jerarquía ni subordinación, y una yuxtaposición que se entiende existencialmente como un reparto del sentido del ser. La democracia nombra un régimen de inmanencia del sentido; inmanencia en el pueblo, inmanencia en el conjunto de los entes, inmanencia en el mundo, que es constitutiva de todo lo que es.<sup>59</sup> A partir de esto podríamos considerar que el juego del arte, al ser un acomodo en constante comunicación y no un espacio fijo de participación asignada cuyo contrapoder depende del orden dominante, funge como una democracia en tanto que es una ordenación participativa del régimen de inmanencia del sentido:

---

<sup>58</sup> *Ibíd.*, p. 446.

<sup>59</sup> Nancy, J. L., *op. cit.*, p. 26.

Toda obra de arte es un acontecer de sentido y sólo se realiza en la recepción inteligente y libre por parte del que la recibe. Toda obra de arte es un círculo de sentido no completo que ha de ser cerrado por el espectador. Esa incompletud de sentido es lo que constituye el espacio de juego donde se hace necesario la actuación del jugador-espectador y donde se pone de relieve de forma más evidente su libertad.<sup>60</sup>

### **2.3. Espacio lúdico**

Gadamer pone énfasis en el espacio en donde se desarrolla el juego, pues para que pueda existir una entrega al juego en la cual el juego se hace dueño de los jugadores es necesaria la existencia de un espacio en donde se lleve a cabo el juego, un espacio lúdico que demarque los límites de lo que es el juego.<sup>61</sup>

Para entender mejor la idea del espacio lúdico habrá que entender primero que los juegos tienen un espíritu propio; con esto me refiero a que el juego deviene una diversidad bastante grande de conformaciones según las diferentes activaciones que tiene. En cada caso se ordena y se prefigura de modo distinto el vaivén del movimiento lúdico en el que consiste el juego. Entonces podríamos decir que la realización del juego se determina a partir de dos momentos: el primero sería en donde se prescriben las reglas e instrucciones que determinan el espacio lúdico y que constituyen la esencia del juego; en un segundo momento estaría el “darse” de aquello que podríamos llamar “la activación” de esas reglas e instrucciones. En este sentido el espacio de juego, para Gadamer, es medido por el juego mismo desde dentro y se delimita por el orden que determina el movimiento del juego y no

---

<sup>60</sup> Chaparro Lillo, J., *op. cit.*, p. 206.

<sup>61</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 35.

por aquello con lo que éste tropieza en su actividad, es decir, con los límites del espacio libre que limitan desde fuera el movimiento.<sup>62</sup>

El espacio lúdico es un espacio singular pues no depende de una situación geográfica, como decíamos arriba, el juego delimita su espacio por las acciones y el movimiento y no por límites impuestos por aquello con lo que choca. Para poner en movimiento al juego y que éste pueda reclamar el espacio que le es propio es necesario el jugador; el juego sólo puede ser activado a partir de la decisión de los jugadores de llevar a cabo las reglas o los pasos del mismo.

Al interior de este espacio se crea una organización que absorbe a los jugadores, pero que no los constriñe, ya que el juego se experimenta sin esfuerzo y sobre todo porque las reglas han sido aceptadas por los propios jugadores y no han sido impuestas por alguien más sin que el jugador tenga la posibilidad de elección.<sup>63</sup> El jugador delimita su comportamiento frente a sus otras formas de comportamiento por el hecho de que quiere jugar. Pero incluso dentro del juego sigue eligiendo, es por ello que también podemos hablar de una libertad una vez inserto en el movimiento del juego. Las reglas que encontramos al interior del espacio lúdico le son propias y no pueden ser impuestas desde fuera del movimiento del juego, ni ser válidas más allá de él. El jugador, al decidir jugar un juego, acepta las reglas inherentes a él, pero no sin una constante actividad dialógica al interior de él. Por lo anterior podríamos decir que una vez dentro de la configuración del juego no existe la posibilidad de que las reglas hayan sido impuestas.<sup>64</sup> Aquí se visualiza el carácter democrático del juego. Además, a partir de la decisión de formar parte del juego o

---

<sup>62</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 150.

<sup>63</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 35.

<sup>64</sup> Ídem.

no, si se decide estar dentro, es posible la elección al interior del espacio lúdico. La elección es constante. Al jugar se decide hacer una u otra cosa. No obstante, la posibilidad de elección depende de la configuración del espacio lúdico.<sup>65</sup> Así bien, dentro del espacio lúdico el jugador puede tomar sus propias decisiones, tiene que elegir entre los caminos que se abren a partir de las configuraciones del juego. Es por ello que tanto Gadamer como Huizinga aseguran que el juego es algo serio y que conlleva un riesgo: es a partir de las decisiones dentro del movimiento que el juego recobra su forma.<sup>66</sup>

Para Gadamer existe un alivio que es provocado por el juego y es que dentro de él, las tareas que se presentan tienen la posibilidad de ser resueltas, en el sentido de poder ser realizadas o cumplir con el movimiento. A lo anterior responde que el espacio del movimiento de juego no sea meramente el espacio del propio desarrollo de la cotidianidad, sino un espacio delimitado y liberado especialmente para el movimiento del juego. La demarcación del campo de juego – al igual que el ámbito de lo sagrado, como bien declara Huizinga– opone, sin transición, ni mediaciones, el mundo de juego, como un mundo cerrado, al mundo de los objetivos.<sup>67</sup>

Huizinga aseguraba que el juego se sentía como *fuera de la vida corriente* y esto tal vez se deba a que es una acción ejecutada dentro de un espacio y un tiempo determinados y que se desarrolla en un orden sometido a reglas que sólo valen dentro del juego. A la hora de realizar un juego existe una abstracción de la acción del curso de la vida corriente y, con ello, se demarca, material o idealmente, un espacio cerrado, separado, más no incomunicado, del ambiente cotidiano. En ese espacio se desarrolla el juego y en él valen

---

<sup>65</sup> Ídem.

<sup>66</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 151.

<sup>67</sup> *Ibíd.*, p. 150.

las reglas inherentes a él.<sup>68</sup> La diferencia entre Huizinga y Gadamer se encuentra en que para el primero el juego no puede pensarse desde el nivel epistémico ni desde el nivel moral, ya que la conformación del juego escapa a las determinaciones de verdad-falsedad y de bondad-maldad. La investigación de Huizinga pretende situar al juego en el dominio de lo estético. Para Gadamer, aunque el juego pertenece al dominio de lo estético, no excluye lo epistémico, ni lo ético. Allí donde hay cultura encontramos al juego como rompimiento de la “determinabilidad”, es decir, como manifestación de la libertad.<sup>69</sup>

Entonces el espacio lúdico es un mundo diferente al de la cotidianidad entendida como aquel espacio en el que se dan relaciones medios-fines; el juego se presentará haciéndole frente a la cotidianidad como un mundo cerrado en tanto que en él no existe una infinidad indeterminada de posibilidades de acción y de sentido.<sup>70</sup> El juego tiene una finalidad, pero se realiza dentro del mismo juego. Es por ello que el juego se auto-consume sin necesitar de un fin exterior que lo valide (no obstante esto no quiere decir que no tenga una referencialidad a la tradición en la que se inscribe). El espacio lúdico corresponde a decir que el juego es auto-determinado.<sup>71</sup> Lo anterior libera a aquel que decide entrar dentro de la configuración del juego de la iniciativa, que para Gadamer es el verdadero esfuerzo de la existencia. La estructura ordenada del juego le permite al jugador abandonarse a él, y la participación del jugador consiste en moverse dentro del movimiento del juego.<sup>72</sup> La configuración del espacio lúdico está definida por el movimiento que no tiene objetivo más que el puro movimiento. Los objetivos personales son impuestos por el jugador, pero

---

<sup>68</sup> Huizinga. *op. cit.*, p. 27.

<sup>69</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 37.

<sup>70</sup> *Ibíd.*, p. 36.

<sup>71</sup> *Ídem.*

<sup>72</sup> *Ibíd.*, p. 44.

dentro de un espacio de juego que ya está pre-configurado. Es por ello que Gadamer puede hablar de una supremacía del juego ante la subjetividad.

El juego no se constituye por el acto soberano de una consciencia, sino que el jugador se inscribe dentro del movimiento del juego. Los participantes, al cumplir las tareas impuestas dentro del juego, lo llevan a su representación; hacen que éste se presente una y otra vez aunque siempre de maneras diferentes. Es un mismo juego aunque jugado de diferentes maneras y en diferentes ocasiones. Huizinga ya utilizaba la idea del movimiento de vaivén en el juego para hablar de la repetición. La repetición, en tanto que elemento constitutivo del juego, implica su significación cultural, porque aquello que se repite se transmite por la tradición y se recuerda, y en tanto se recuerda puede ser repetido en todo momento.<sup>73</sup>

#### **2.4. Autorepresentación del juego**

En el juego podría decirse que el cumplimiento de una tarea se representa. Se usa este término porque en el campo del juego el cumplimiento de la tarea no apunta a otros nexos de objetividad.<sup>74</sup> La forma de ser del juego es la re-presentación: dado que el juego carece de objetivos externos y sólo llega a ser a partir de su realización; es un constante volver a representarse a sí mismo cada vez que la actividad del juego vuelve a ser efectuada. Es por ello que la esencia del juego es la re-presentación. Los objetivos de un juego no ponen de manifiesto una limitante que explicita su concreción, sino que es en el desarrollo de estos

---

<sup>73</sup> Ibid, pp. 39-40.

<sup>74</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 151.

objetivos que se evidencia la representación del juego<sup>75</sup>: “el juego es, en definitiva, autorrepresentación del movimiento del juego.”<sup>76</sup> El juego se limita a auto-re-presentarse. Su modo de ser es, pues, la auto-re-presentaciónn (*Selbstdarestellung*).<sup>77</sup>

La auto-re-presentación está directamente relacionada con el comportamiento del jugador con respecto a los objetivos que plantea el juego.<sup>78</sup> A través de los jugadores el juego puede llegar a ser, es decir, accede a su re-presentación, de modo tal que el lugar del jugador se expresa como condición de posibilidad para que el juego alcance su re-presentación y no como determinación subjetiva.<sup>79</sup>

En el juego humano hay una auto-re-presentación que depende del comportamiento del jugador con respecto a los objetivos y su entrega al juego. La auto-re-presentación depende del comportamiento del jugador. El jugador es pues la condición de posibilidad, pero ¿qué es lo que se re-presenta, lo que se auto-re-presenta? Hay una doble re-presentación en el juego: por un lado el jugador se re-presenta a sí mismo jugando, por otro el jugador re-presenta el juego jugándolo.<sup>80</sup> Hasta el momento quedan claros dos tipos de re-presentación dentro del juego. El primero es la re-presentación del juego que existe cada vez que es jugado, el segundo es la re-presentación del jugador. Es decir, el jugador logra su propia representación jugando a algo, representando algo. El jugador se representa a sí mismo en tanto que jugador jugando: “El juego y el jugador convergen en estos aspectos en que ambos alcanzan su representación en el marco de una interdependencia.”<sup>81</sup>

---

<sup>75</sup> Orueta, S. *op. cit.*, p. 85.

<sup>76</sup> Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 68.

<sup>77</sup> Gadamer, *Verdad y método*, pp. 150-151

<sup>78</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 46.

<sup>79</sup> Ídem.

<sup>80</sup> Ídem.

<sup>81</sup> Orueta, S. *op. cit.*, p. 86.

El modo de ser del juego consiste en su auto-re-presentación que llega a ser a través de los jugadores. Este re-presentar es una representación para-alguien. Por eso Gadamer incluye la figura de espectador porque jugar siempre implica , por su posibilidad, jugar para alguien.<sup>82</sup> Lo peculiar del carácter lúdico de la obra de arte en la que se enfocará Gadamer es la posibilidad de la re-presentación de ser para alguien. En la obra de arte el juego ya no es el mero representarse a sí mismo de un movimiento ordenado. La característica esencial de toda representación de ser-representación-para obtiene su cumplimiento en el arte, ya que en él se hace patente la posibilidad del juego de ser-para, a diferencia de otras posibilidades del juego como en los deportes en los que el cumplimiento de una finalidad dentro del movimiento no cumple con la característica inherente a la esencia del juego que sería puro movimiento sin finalidad. Es por ello que el ser-representación-para se vuelve constitutiva para el ser de la obra:<sup>83</sup>“La representación del arte implica esencialmente que se realice para alguien, aunque de hecho no haya nadie que lo oiga o que lo vea. [...]A este giro por el que el juego humano alcanza su verdadera perfección, la de ser arte, quisiera darle el nombre de transformación en una construcción.”<sup>84</sup>

La diferencia entre el juego y el juego del arte es que aun siendo los juegos esencialmente representación, y de que en ellos los jugadores se representan, el juego no tiene como característica inherente representarse para alguien en específico, es decir, no hay en él una referencia a los espectadores. Para Gadamer la experiencia lúdica se concreta

---

<sup>82</sup> Chaparro Lillo, J., *op. cit.*, p. 174.

<sup>83</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 152.

<sup>84</sup> *Ibíd.*, p. 154. [Die Darstellung der Kunst ist ihrem Wesen nach so, daß sie für jemanden ist, auch wenn niemand da ist, der nur zuhört oder zuschaut. [...] Ich nenne diese Wendung, in der das menschliche Spiel seine eigentliche Vollendung, Kunst zu sein, ausbildet, *Verwandlung ins Gebilde.*]

en la exhibición del juego para un espectador porque ahí es donde el juego toma sentido por completo.<sup>85</sup>

La apertura hacia el espectador forma parte por sí misma del carácter cerrado del juego. Esto queda más claro porque, como decía anteriormente, el juego en tanto que representación y en tanto que toda representación es, por su posibilidad representación para alguien, tiene la propiedad de estar abierto para el espectador, es decir, está abierto a ser un juego para alguien. Y es la referencia a esta posibilidad lo peculiar del carácter lúdico del arte. Gadamer lo ejemplificará con los dramas cultuales o profanos. En el juego cultual y en el drama no encontramos la misma representación que la de un niño en el juego; es decir, tanto el drama como el culto no se agotan en el hecho de representar sino que apuntan más allá de sí hacia los que participan como espectadores. En su sentido se halla abarcar a toda la comunidad relacionada con el culto o a los espectadores del drama. De aquí que estos juegos se constituyen como mundos “cerrados” abriéndose al espectador, y no sólo eso, sino que sólo en él alcanza su pleno significado. Para entender esto recurriremos nuevamente al caso del drama cultual: la representación del dios en el culto no es un juego en el sentido de que los jugadores se agoten en él y encuentren así una autorrepresentación acrecentada; son formas en las que los jugadores representan una totalidad de sentido para los espectadores y los espectadores con su actividad interpretativa completan el sentido de la obra. Aquí cabe aclarar que Gadamer considera que dentro de un drama aquel que experimenta el juego de manera más auténtica y aquel para quien el juego se representa por completo es el espectador y no el actor. En él es en donde el juego se eleva completamente hasta su propia idealidad. El espectador ocupa el lugar del jugador. Esto no quiere decir que

---

<sup>85</sup> *Ibíd.*, p. 152-153.

el actor no pueda experimentar también el sentido del conjunto en el que él desempeña su papel representador, pero el espectador posee una primacía metodológica en cuanto que él es para quien se desarrolla el juego,<sup>86</sup> y es de esta manera como el juego del arte hace presente la *idealidad* de lo que es el juego humano, pues dentro de su estructura está el ser-para-alguien. La re-presentación del arte implica esencialmente que se realice para alguien:

Esto es indiscutible incluso cuando la comunidad del juego se cierra frente a todo espectador, por ejemplo, porque combate la institucionalización social de la vida artística; así ocurre por ejemplo, cuando se hace música privadamente: se trata de hacer música en un sentido más auténtico porque los protagonistas lo hacen para ellos mismos y no para un público. [...] La representación del arte implica *esencialmente* que se realice para alguien, aunque de hecho no haya nadie que lo oiga o que lo vea.<sup>87</sup>

El que todo juego sea “jugar a algo” sobresale porque hace evidente que el ordenamiento del juego está determinado como un comportamiento que se destaca frente a las demás formas de conducta. Recordemos que el hombre que juega se comporta de cierta manera, aunque la verdadera esencia del juego consista en liberarse de la tensión que domina el comportamiento cuando se orienta hacia objetivos.<sup>88</sup> Para entender mejor esto que parece paradójico, Gadamer da un ejemplo respecto de lo anterior: dice que los niños que se plantean sus propias tareas cuando juegan a la pelota, plantean tareas lúdicas, porque el verdadero objetivo del juego no consiste en darles cumplimiento, sino en la ordenación y

---

<sup>86</sup> *Ibíd.*, p. 153.

<sup>87</sup> *Ibíd.*, p. 154. *Cursivas mías.*

<sup>88</sup> *Ibíd.*, p. 150-152.

configuración del movimiento del juego. Aquí podemos ver que la configuración es lo que se manifiesta como una construcción o creación, y es en el cumplimiento de las tareas de esta configuración que el juego accede a su representación. En este campo no podemos decir que el cumplimiento de la tarea apunta a otros nexos de objetividad. El juego se limita a representarse, su modo de ser es la auto-re-presentación.<sup>89</sup>

La auto-re-presentación del jugar humano reposa sobre un comportamiento vinculado a los objetivos aparentes del juego. Sin embargo, el “sentido” de éste no consiste realmente en la consecución de estos objetivos. Al contrario, la entrega de sí mismo a las tareas del juego es en realidad una expansión de uno mismo. La auto-re-presentación hace que el jugador logre al mismo tiempo su propia representación mientras representa algo. El juego humano sólo puede hallar su tarea en la re-presentación porque jugar es siempre ya un poner en obra.<sup>90</sup>

La auto-re-presentación del juego depende del jugador respecto a su entrega al juego, es decir, el jugador necesita dejarse llevar por el movimiento del juego; el jugador es sólo condición de posibilidad para que el juego acceda a su representación, por eso no importa la subjetividad propia del que juega, da lo mismo quién tome la posición de jugador. Jugar a algo es representar algo, es algo que se está configurando y al mismo tiempo el jugador se re-presenta como jugador adoptando para sí las características que requiera el juego, el jugador juega a ser alguien distinto, existe una transformación y expansión de uno mismo.<sup>91</sup>

---

<sup>89</sup> *Ibíd.*, p. 151.

<sup>90</sup> *Ídem.*

<sup>91</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 46.

### Capítulo 3: Ontología de la obra de arte

Hasta aquí queda claro que el objeto de nuestra reflexión no es la conciencia estética sino la experiencia del arte, y con ello la pregunta por el modo de ser de la obra de arte.<sup>1</sup> La obra de arte tiene su verdadero ser en el hecho de que se convierte en una experiencia que modifica al que la experimenta, y es que la obra de arte no se hace presente como un objeto frente al cual se encuentre un sujeto que lo es para sí mismo. El sujeto de la obra de arte, es decir, aquello que permanece y queda constante no es la subjetividad que la experimenta pues ésta cambia, sino que lo que está ahí es la obra de arte misma. Es en este sentido en donde se vuelve significativo el modo de ser del juego, pues éste posee una esencia propia, independiente de la conciencia de los que juegan<sup>2</sup>; recordemos que el sujeto sólo funge como condición de posibilidad para que el juego pueda acceder a su manifestación, que en cada caso se dará según el horizonte de comprensión de aquel que juega y la estructura del juego mismo.

El sentido medial del juego permite en primer plano que salga a la luz la referencia de la obra de arte al ser. Gadamer equipara el movimiento del juego con el ser de la naturaleza en tanto que siempre se renueva, sin objetivo, sin intención y sin esfuerzo, en este sentido la naturaleza puede considerarse como un modelo del arte. Aunque esto quedará explicitado en un momento.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Gadamer, *op. cit.*, pp. 144-145.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 145.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 148.

### 3.1. Mímesis como re-presentación

La representación es pues, al igual que en el juego, el modo de ser de la obra de arte. Pero para entender mejor esto habrá que esclarecer en qué sentido Gadamer habla de la re-presentación. El énfasis que Gadamer hace en la noción de re-presentación es completamente ajena a la deriva subjetivista que se asocia al término *Vorestellung*, traducido generalmente como representación y que, en principio, significa poner ante sí, poner un objeto ante la conciencia. No obstante, se le suele añadir la determinación subjetivista que analiza Heidegger en “La época de la imagen del mundo”. Se caracteriza como el poner todo ante el sujeto y referirlo a él, traerlo y situarlo ante sí, poner todo ante el sujeto que representa de tal modo que lo real se convierta en, y sólo valga como, objeto representado, y así el hombre puede estar seguro de lo ente, tener certeza e imponerle normas. Debe quedar claro que esto no tiene nada que ver con la representación que intenta reivindicar Gadamer.<sup>4</sup>

La re-presentación gadameriana es la que corresponde a *Darestellung*; significa en términos generales hacer que algo se haga presente a través de una mediación sensible. Es lo que ocurre con la representación teatral: trae a la presencia algo que ya estaba allí, pero dándole una nueva manifestación. Re-presentación es la actualización presencial por la que se rehace y transforma la verdad de algo.<sup>5</sup>

Gadamer se sirve también del término alemán “*Repräsentation*” que es una palabra vinculada al concepto jurídico-social de representación. Indica que lo representado está presente por sí mismo en la representación. Es lo propio de la imagen pictórica, cuando

---

<sup>4</sup> García Leal, J, *op. cit.*, p. 104

<sup>5</sup> Ídem.

dicha imagen se afianza en su autonomía y, a la vez, hace referencia a una cosa que de por sí ya tenía una “imagen original”.<sup>6</sup> Sólo que aunque Gadamer también se sirve de este término para dar cuenta de la re-presentación artística, tiene sus claras diferencias con el término *Darstellung* que considero que abarca en mayor medida el modo de ser del arte, lo cual quedará explicitado más adelante. Por el momento cada vez que mencione el concepto de re-presentación será haciendo referencia a *Darstellung*.

El juego es entonces una re-presentación mediada por el jugador y Gadamer hará énfasis en la alteridad que aquí se introduce<sup>7</sup> y que será la figura del espectador. La re-presentación siempre tiene la posibilidad de ser para-alguien. Como ya habíamos dicho anteriormente en esta posibilidad encontramos lo característico del aspecto lúdico del arte: “En el espacio cerrado del mundo del juego se retira un tabique” para envolver al espectador.<sup>8</sup> Es decir, cuando hablamos del juego cultural y el juego del arte podemos notar, según Gadamer, una diferencia, y es que estos no se agotan en el hecho de que representan algo, sino que apuntan más allá de sí mismos hacia a aquellos que participan como espectadores.<sup>9</sup>

La diferencia es que en el juego adulto y el cultural ya no se trata del mero representarse a sí mismo de un movimiento ordenado (como sería un “juego de luces”), ni la re-presentación en la que se agota el juego infantil. Como dije anteriormente la distinción se encuentra en ser una representación-para. Esto no quiere decir que se reduzca a la mera exhibición, como sería en el caso de los juegos deportivos que son para exhibirse. En el

---

<sup>6</sup> Ídem.

<sup>7</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 46.

<sup>8</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 152.

<sup>9</sup> Ídem.

caso de las procesiones podemos notar que hay algo más que exhibición, en el darse de un culto se abarca a toda la comunidad relacionada con él mismo, y esta comunidad no funge sólo como espectadora pasiva, sino que participa de él.<sup>10</sup>

La representación del dios en el culto, la representación del mito en el juego, no son, pues, juegos en el sentido de que los jugadores que participan se agoten por así decirlo en el juego representador y encuentren en él una autorepresentación acrecentada; son formas en las que los jugadores representan una totalidad de sentido para los espectadores.<sup>11</sup>

La apertura hacia el espectador forma parte por sí misma del carácter cerrado del juego. El espectador sólo realiza lo que el juego es como tal y se ve rebasado por la estructura de éste. El juego que tiene esta característica y por el cual el juego humano alcanza “su perfección” es el arte y Gadamer lo llama “Transformación en una conformación”.

### **3.1.1. Transformación en una conformación**

Sólo cuando el juego se transforma en una conformación (*Gebilde*) gana su idealidad, y esto nos permite pensarlo y entenderlo como él mismo. Esta idealidad de la obra de arte parece referirse a su contenido, al sentido (no a la materialidad aunque sea condición necesaria para que se dé el sentido). Con ello Gadamer se acerca de nuevo a Hegel. Para éste el arte no es más que la existencia sensible de la Idea; es decir, racionalidad enajenada, extraviada en la materia. Para Hegel la filosofía del arte es la recuperación

---

<sup>10</sup> Ídem.

<sup>11</sup> *Ibíd.*, pp. 152-153.

de esa racionalidad, y por ello también el fin del arte: el arte se vuelve pasado porque su verdad ha sido consumida por el concepto. Gadamer supone que la idealidad de la obra de arte no conduce al fin del arte. Y esto se debe a su distanciamiento con la dialéctica hegeliana. Gadamer rechaza la superación y las lecturas teleológicas de la dialéctica. La idealidad, es decir, el sentido del ser, ocurre en su recepción, aunque esto no implique que se agote en alguna recepción privilegiada.

Sólo en la conformación (que sería la actualización de la obra por la actividad interpretativa del espectador), la obra, se nos muestra separado del hacer representativo de los jugadores y consistiendo en la pura manifestación de lo que ellos juegan. Como tal, el juego se hace en principio repetible y, por lo tanto, permanente. Le conviene el carácter de obra, de *ergon*, a la que Gadamer llamará conformación, y no sólo le conviene el carácter de *enérgia*. Podemos pensarlo también a partir de Aristóteles con la diferenciación entre *poiesis* y *praxis*. Para Aristóteles existe una distinción entre el objeto producido (*poiesis*) y la acción que lo produce (*praxis*). La construcción es un arte y es un modo de ser racional para la producción y no hay producción que no sea un arte<sup>12</sup>: “Todo arte versa sobre la génesis, y practicar un arte es considerar cómo puede producirse algo de lo que es susceptible tanto de ser como de no ser y cuyo principio está en quién lo produce y no lo en lo producido.”<sup>13</sup>

*Poiesis* se refiere a una construcción producida a diferencia de la *praxis* que, *grosso modo*, es entendida como actividad y/o acción que tiene su fin en sí mismo. La *praxis*, a

---

<sup>12</sup> Aristóteles, *Ética a Nicómaco*, 1140a.

<sup>13</sup> Ídem.

diferencia de un silogismo demostrativo el cual subsume un enunciado singular en uno universal y sitúa la fuerza lógica de la conclusión en la relación de inclusión de el enunciado singular en el universal, le proporciona al caso concreto tanta importancia como al universal. La correlación justa entre ambos sólo se da en la acción guiada racionalmente; esta racionalidad no puede conocerse *a priori*, sino en la misma *praxis*. La recta elección del actuar que se cumple en la elección es la síntesis entre la verdad del razonamiento y la rectitud del deseo: “En la *praxis* la acción no puede extraerse del resultado, porque su fin es ella misma; contrariamente, en la *poiesis* la acción produce un resultado distinto de ella.”<sup>14</sup> Es por ello que Aristóteles recurre a lo antes dicho por Agatón para afirmar que “El arte ama al azar y el azar ama al arte.”<sup>15</sup>

La filosofía práctica no es un saber técnico porque su objeto es el bien en la vida humana y éste no puede delimitarse a un dominio preciso, a diferencia de lo que ocurre con las *technai*.<sup>16</sup>

En conclusión, el fin de la acción entendida como *praxis*, es decir, su término, no puede ser distinto de ella: “[...] el fin de la producción (*poiesis*) es distinto de ella, pero el de la acción (*praxis*) no puede serlo, la buena actuación misma es un fin”<sup>17</sup>

La inmanencia propia de las *praxis* éticas consiste, pues, en ser fin de sí mismas, en no producir nada distinto de la misma acción. En este sentido no son acciones transitivas, como lo son las *poiesis*, en cuanto la acción no se transite, para transformarlo, a ningún ente

---

<sup>14</sup> López Sáenz, Carmen, “La aplicación gadameriana de la *phrónesis* a la *praxis*”, en *Hans-Georg Gadamer en español* [en línea], secc. Aristóteles, pant. 1. <http://www.uma.es/gadamer/styled-10/page14/index.html#praxis>

<sup>15</sup> Aristóteles, *op. cit.*, 1140a.

<sup>16</sup> López Sáenz, Carmen, *op. cit.*, pant. 1.

<sup>17</sup> Aristóteles, *op. cit.*, 1140b 6-7.

externo, no se asienta en nada distinto, permanece en el sujeto que realiza la acción. En las poiesis la realización de la acción no tiene carácter de fin; el producto de la acción es distinto de su realización completa y necesariamente transita a un objeto diverso del agente.<sup>18</sup>

Es por esto que se puede pensar a la conformación como *poiesis*, porque se muestra como una conformación de sentido consecuencia de la acción generativa de la interpretación, más no tiene su producción final en la acción interpretativa.<sup>19</sup>

Aunque el juego quede aislado respecto al hacer representador de los jugadores, sigue estando referido a la representación. Esta referencia no significa dependencia en el sentido de que el juego reciba su determinación de sentido sólo de aquel que lo represente en cada caso, es decir, del espectador; tampoco en el sentido de que lo reciba únicamente del artista que, como origen de la obra, es considerado su verdadero creador. Frente a ellos el juego mantiene su autonomía.<sup>20</sup>

Siguiendo a González Valerio, la autonomía del juego del arte frente a los jugadores es defendida por Gadamer debido a tres razones. La primera es que Gadamer rehúye todo el tiempo a caer en un subjetivismo de corte kantiano en donde la experiencia de una obra de arte depende nada más del sujeto. Como vimos anteriormente, cuando un sujeto dice “x es bello” no está diciendo absolutamente nada del objeto, sino de cómo el sujeto se representa el objeto a partir de su juicio. De este modo, cuando hablamos de un juicio de gusto en la estética kantiana todo es reducido al sujeto y no logramos tener un acceso al objeto cuando

---

<sup>18</sup> Cf. Yarza, I., *Sobre la praxis aristotélica*. p.p. 148-152 [en línea] <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/2252/1/07.%20I%20C3%91AKI%20YARZA%2C%20Sobre%20la%20praxis%20aristot%20C3%A9lica.pdf>.

<sup>19</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 154.

<sup>20</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 155.

se trata de un juicio de gusto. Kant lo afirma porque para él el predicado “bello” no es un predicado que pertenezca de suyo al objeto, antes bien, hace referencia al acuerdo de las facultades cognitivas del sujeto.<sup>21</sup> Por lo anterior si Gadamer hiciera depender sólo del espectador la totalidad del sentido que se revela en el juego del arte, no estaría lejos del subjetivismo kantiano puesto que la obra se diluiría en un infinito de interpretaciones sin tener un sentido propio y permanente.

La segunda razón es que Gadamer sostendrá que la obra de arte lleva en sí su propio sentido, un sentido que es actualizado por aquel que tiene la experiencia de la obra, pero un sentido que pertenece ya siempre a la obra. En la medida en que no se busca esclarecer una experiencia estética, sino una experiencia de la obra de arte, se tiene como implicación que ésta debe realizarse “con algo”, es decir, hace falta una mediación con las alteridades que se presentan en la obra de arte. Esta relación con la diferencia contraviene al puro proyectarse de los propios deseos y gustos en la obra como si se tratase de un espejo.

Por último, Gadamer descarta que el sentido de la obra se encuentre en el autor, a manera de un momento previo de su recepción. Si la totalidad de sentido de la obra fuera dotada solamente por el creador, esto conduciría nuevamente a un subjetivismo afín a la teoría del genio kantiano (entre otras). La teoría del genio es un problema porque a partir de ella se da una reducción de la obra de arte debido a que pasa a no ser más que la expresión de una individualidad y de una interioridad. En contraposición Gadamer intenta defender la idea de que el arte es ya siempre lo común, el *sensus communis*, la comunidad, lo que crea mundo.<sup>22</sup> Es importante recordar aquí la inesperada defensa que Gadamer hace de lo

---

<sup>21</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.* p. 52.

<sup>22</sup> *Ibíd.*, p. 52-53.

decorativo en el arte y la arquitectura. Nada más alejado del genio creador que la idea de que su obra adorne el espacio, que sea un elemento más del paisaje. Pero justamente es ahí en donde Gadamer encuentra el verdadero poder del arte: hacer el espacio, el mundo según la comprensión implícita en el gusto, y no al contrario, hacer que el mundo se distinga del gusto que pudiese surgir de la producción original de un artista desarraigado de su mundo.<sup>23</sup>

La relevancia que tiene esta determinación para el ser del arte y las implicaciones que ésta tiene para desapegarse del subjetivismo moderno se hará más potente si se considera lo que es transformación. Transformación no quiere decir alteración. Cuando hablamos de que algo se altera, se piensa que sigue siendo lo mismo pero con algo que ha cambiado. Por mucho que una cosa se altere, lo que se altera en ella es una parte de ella. Hablando categorialmente toda alteración pertenece al ámbito de la cualidad, esto es, al de un accidente de la sustancia. Transformación quiere decir, realmente, que algo se convierte de golpe en otra cosa completamente distinta y que esta cosa en la que se ha convertido es su verdadero ser frente al cual su anterior ser no era nada. Gadamer considera que no se puede pensar que la transformación es una transición por alteraciones paulatinas, que condujera de lo uno a lo otro siendo lo otro la negación de lo primero. El giro “transformación en una conformación” quiere decir que lo que había antes ya no está ahora. Pero quiere decir también que lo hay ahora, lo que se representa en el juego del arte, es lo permanentemente verdadero.<sup>24</sup> Lo que desaparece, lo que ya no está allí son los jugadores. La desaparición del jugador, a través de la cual el juego gana su autonomía.

---

<sup>23</sup> Gadamer, *op. cit.*, pp. 209-211

<sup>24</sup> *Ibíd.*, p. 155.

Cuando el juego humano se transforma en arte alcanza su idealidad porque se muestra completamente independiente de los jugadores, aparece como una conformación, como algo permanente, se erige como una obra (*ergon*), como algo formado y conformado, y ya no sólo como el puro *movimiento* de vaivén. Este carácter de obra en la que deviene el juego, es la *conformación* y representa la autonomía completa del juego frente a los jugadores, puesto que si bien el juego es representación, esto no significa que su determinación de sentido sea configurada exclusivamente por el jugador.

La autonomía del juego frente a los espectadores será defendida a través de la fórmula *transformación en una conformación*, que en primera instancia corresponde a ya no hablar solamente del juego en términos de *energeia* o movimiento, sino también como *ergon*, como obra. El sentido de conformación nos dará la pauta para entender que una obra llega a desarrollar su propia forma partiendo desde dentro y está allí como ella misma.

Entonces, durante el darse de la experiencia de la obra, encontramos que desaparecen dos cosas: en primer lugar, los jugadores pensados desde el sujeto; ni el artista, ni el receptor, ni aquel que representa la obra están allí. Es decir, no se conserva ninguna subjetividad para sí, sólo está aquello que se representa, lo que muestra, el sentido que emerge en el juego. Se hace latente la *no-distinción* entre el yo que juega y el juego. Sólo emerge en el juego su sentido aunque los jugadores sigan fungiendo como condición de posibilidad de este emerger.<sup>25</sup>

¿Cómo entender el sentido que emerge en el juego del arte, aquello que se representa?, ¿qué es lo que se representa en el juego del arte? Para contestar estas preguntas Gadamer pone en relación aquello que surge en el juego con lo que desaparece. Pues no sólo los

---

<sup>25</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.* p. 55.

jugadores son superados, sino que también el mundo de la existencia cotidiana se esfuma. Será fundamental entender cómo se da la desaparición del mundo en la argumentación sobre la verdad del arte puesto que la desaparición del mundo en el juego no significa un desplazamiento a un mundo distinto.

Hay que hacer énfasis en que la aparición del mundo del juego no sucede en Gadamer como ocurre en la ontología del juego de Fink, explicitada en los libros *Oasis de la felicidad*<sup>26</sup> y *Play as a symbol of the world*.<sup>27</sup> Para Fink, *grosso modo*, el sentido óntico del “fenómeno lúdico” se advierte como un “oasis” dentro de la existencia cotidiana, un oasis que frente al carácter siempre virtual de la vida, en la que siempre perseguimos la *eudaimonía* aún no alcanzada, nos “regala presente” porque se consume en sí mismo; porque la inmanencia de su finalidad nos hace alejarnos de ese futurismo proyectado hacia un fin último. A pesar de que Fink restituye el rango ontológico del juego y de la ilusión criticando la dicotomía platónica del mundo sensible y el de las ideas, no deja de pensar el juego como una esfera separada del de la vida cotidiana y, por tanto, no deja de pensarlo desde la oposición serio/lúdico, aunque argumente que el juego tiene una seriedad propia. Fink sigue trabajando con dicotomías entre juego y cotidianidad, entre realidad e ilusión.

María Antonia González asegura que Fink, por más que afirme el carácter ontológico del juego, continúa pensándolo como algo otro o algo distinto de la cotidianidad; es sólo porque el juego está fuera de la existencia cotidiana que puede regalarnos presente. González Valerio considera que la desaparición del “mundo real” en la argumentación de Gadamer está directamente relacionado con la desaparición del “mundo

---

<sup>26</sup> Cf. Fink, Eugen. *Oasis de la felicidad*, pp. 14-16.

<sup>27</sup> Cf. Fink, Eugen. *Play as a symbol of the world*, pp. 188-192.

verdadero” de Nietzsche, quién escribe en “Cómo el “mundo verdadero” acabó convirtiéndose en una fábula” lo siguiente:

[...] 4. El mundo verdadero - ¿inasequible? En todo caso, inalcanzado. Y en cuanto inalcanzado, también *desconocido*. Por consiguiente, tampoco consolador, redentor obligante: ¿A qué podría obligarnos algo desconocido?... (Mañana gris. Primer bostezo de la razón. Canto del gallo de positivismo).

5. “El mundo verdadero”; una idea que ya no sirve para nada, que ya ni siquiera obliga; una Idea que se ha vuelto inútil, superflua, por consiguiente, una Idea refutada: ¡eliminémosla! (Día claro; desayuno; retorno del *bon sens* y de la jovialidad; rubor avergonzado de Platón; ruido endiablado de todos los espíritus libres).

6. Hemos eliminado el mundo verdadero: ¿Qué mundo ha quedado?, ¿acaso el aparente?... ¡No!, ¡al eliminar el mundo verdadero hemos eliminado también el aparente! (Mediodía: instante de la sombra más corta; final del error más largo; punto culminante de la humanidad; INCIPIT ZARATUSTRA).<sup>28</sup>

La desaparición del “mundo real” en Gadamer será, siguiendo la crítica de Nietzsche al mundo *verdadero* que está gobernado por una sola noción de verdad, en pro de la desaparición entre la distinción verdad-conocimiento-realidad y copia-falsedad. Es así como Gadamer puede defender en la obra de arte un estatus ontológico que no se reduzca al de la copia o ilusión frente a lo que es una supuesta “realidad” que funja como parámetro y que tenga un status ontológico superior al del arte.<sup>29</sup>

Gadamer, intentará alejarse de esas dicotomías. Si bien la argumentación gadameriana parece inclinarse a favor de la separación del espacio lúdico frente a la

---

<sup>28</sup> Nietzsche, F., *Crepúsculo de los ídolos*, pp. 51-52.

<sup>29</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.* p. 58

cotidianidad, lo que observamos realmente con la “transformación en una conformación” es la no-distinción entre realidad e ilusión, entre espacio lúdico y el mundo. Esta no distinción será operante a partir de la desaparición que denominamos como lo “real”. No habrá en la ontología hermenéutica de Gadamer una “realidad dada”, sino una realidad creada, interpretada y comprendida. No habrá ningún parámetro de “realidad” frente a la cual podamos denominar al juego del arte “ilusión”. La diferencia desaparece: “El arte se trata de una continuidad de la existencia y no su rompimiento, una continuidad que se da en términos de acentuación y profundización.”<sup>30</sup>

### 3.1.2. Reconocimiento y verdad

La obra de arte y la existencia cotidiana permanecen en el mismo plano de existencia, por eso la obra deviene conformación en un mundo de posibilidades abiertas. Para explicar este modo de ser de la obra de arte Gadamer retomará el término “mímesis” de Aristóteles. Este concepto no hará referencia a la copia (*Abbild*). Esto sería imposible al interior de la teoría gadameriana, como se evidencia en el rechazo a la idea de “mundo real”, que es el que funcionaría en todo caso como original frente a una copia.<sup>31</sup> Por ello Gadamer se despojará de toda implicación platónica al hablar de mímesis, debido a que dentro de la filosofía platónica si existe una “realidad”, de la que el arte participa degradado ontológicamente por ser sólo una copia.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> *Ibíd.*, p. 66

<sup>31</sup> *Ibíd.*, p. 59-60

<sup>32</sup> Platón, *República X*, 599a. Si bien Platón compara al artista en más de una ocasión con una suerte de embustero que dice ser capaz de crear todo por el simple hecho de poner un espejo frente a las cosas, esto no suprime del todo el valor epistémico y ontológico de la imagen. Esto no se debe sólo a que la representación mínimamente copia la apariencia sensible de las cosas. Por ejemplo, en *Cartas* (VII, 342), afirma que son

Como representación, la imitación posee una función cognitiva muy destacada. Tal es la razón por la que el concepto de la imitación pudo bastar a la teoría del arte hasta que no se discutió el mismo sentido de verdad implícito en el significado cognitivo de ésta. Esto sólo se mantuvo mientras se identificó el conocimiento de la verdad con el conocimiento de la esencia, pues el arte y este tipo de conocimiento pueden ser entonces compatibles e incluso complementarse. En cambio, con el nominalismo de la ciencia moderna y su noción de realidad, el concepto de mimesis perdió su vinculatividad estética.

No obstante, para Gadamer se trata de reconocer que el sentido de mimesis consiste únicamente en hacer estar ahí algo y la filosofía de Platón tendrá un carácter devaluatorio para las artes que no coincidirá con la ontología de Gadamer; para él, la mimesis antes que ser imitación es una representación en la que sólo existe lo representado. Por ello es posible afirmar que la categoría de auto-re-presentación, que conforma el modo de ser del juego y de la obra, proviene en buena medida de la mimesis aristotélica.<sup>33</sup>

Frente a una mimesis entendida en términos devaluatorios, el juego del arte pensado desde la mimesis aristotélica tendrá un rango ontológico superior al de la realidad, que en todo caso no está pensada desde una realidad “dada”. Cuando hablamos de transformación en una conformación, la transformación es hacia lo verdadero, es decir, frente a la desaparición de la realidad, a su ya no estar ahí evidente, emerge el mundo del arte en tanto que mundo lúdico como una verdad, como una representación en lo que emerge lo que es. Se trata de la vuelta al ser verdadero. En la obra de arte se recoge y se llega a la luz lo que de otro modo está siempre oculto y sustraído:

---

necesarios cuatro elementos para producir conocimiento: episteme, el nombre, la definición e imagen. Ésta última se pone a prueba en la geometría, cuyo principal método de estudio implica el dibujo de las formas.

<sup>33</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.* p. 60.

El juego del arte, al ser una conformación y una totalidad de sentido cerrada en sí misma (aunque abierta al espectador), se determina desde sí mismo (como sucede con las reglas del juego) y se valida también autónomamente sin necesitar de la validación proveniente de algo exterior. Tampoco necesita medir la verdad de sus contenidos por referencia a una adecuación con el “mundo real”. El mundo del juego –y del arte- no permite ninguna comparación con un supuesto mundo real, lleva en sí su propia verdad.<sup>34</sup>

La representación lo es porque en ella sucede un reconocimiento y el reconocimiento mienta lo ya conocido, pero la “alegría del reconocimiento” a la que hace referencia Aristóteles, consiste en que se conoce algo más –cualitativa y no cuantitativamente- que lo ya conocido.<sup>35</sup> Lo re-presentado se conoce más, se conoce de otro modo, bajo la luz del arte, una luz que implica la conformación de lo representado que siempre va más allá del original: “El arte pone de relieve, hace ver las cosas bajo una luz distinta, las ilumina colocándolas en otras circunstancias y así las resignifica. El arte es un lugar de mostración”<sup>36</sup>

Lo representado está ahí, eso es la relación mímica original. El que imita algo hace que aparezca lo que él conoce y tal como él lo conoce.<sup>37</sup> El sentido cognitivo de la mimesis es, pues, el reconocimiento. ¿Pero qué es el reconocimiento? Aristóteles destaca cómo la representación artística logra hacer agradable lo desagradable, y Kant define el arte como representación bella de una cosa porque es capaz de hacer aparecer como bello incluso lo feo. Con esto no se está haciendo referencia ni a la artificiosidad, ni a la habilidad artística.

---

<sup>34</sup> *Ibíd.*, p. 59.

<sup>35</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 158

<sup>36</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.* p. 65.

<sup>37</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 157-158

Lo que realmente se experimenta en una obra de arte, aquello en lo que uno se fija a partir de ella, es más bien la verdadera mostración del ente, esto es, hasta qué punto uno conoce y reconoce en ella algo, y en este algo a sí mismo. Sin embargo, para descubrir la esencia más profunda del reconocimiento no basta con mencionar que algo ya se conocía, sino que se reconoce nuevamente. El reconocimiento en el arte consiste en que se conoce algo más que lo ya conocido. En el reconocimiento emerge lo que ya conocíamos bajo una luz que lo extrae de todo azar y de todas las variaciones de las circunstancias que lo condicionan y que permite aprehender su esencia.<sup>38</sup> Lo representado es elevado por la representación a su verdad y validez. Cara al conocimiento de la verdad, el ser de la representación es más que el ser del material representado; el Aquiles de Homero es más que su posible modelo original.<sup>39</sup> Esto se entiende si decimos que en la representación existe una actualización de la tradición que se hace presente como significación.

Cuando Gadamer habla de mimesis considera que lo representado no sólo está ahí, sino que está de manera más auténtica. La imitación y la representación no sólo son imitar copiando, sino que son conocimiento de esencia. Es un verdadero poner de relieve. El que reproduce algo está obligado a dejar unas cosas y destacar otras. Al estar mostrando tiene que exagerar o destacar lo que quiera. En este sentido se produce una desproporción óptica insuperable entre lo que *es* como algo y aquello a lo que quiere asemejarse.<sup>40</sup> Por ejemplo, en los cipreses de Van Gogh, no encontramos una copia de los árboles originales, sino que están representados de un modo único. Los cipreses son más en la obra de lo que son en el campo, porque en el cuadro ganan otro modo de ser, que el totalmente indefinido de los

---

<sup>38</sup> *Ibíd.*, p. 158.

<sup>39</sup> *Ibíd.*, p. 159.

<sup>40</sup> *Ídem.*

cipreses en el campo. Cada vez que se representa algo, una obra de arte lo hace de una manera única, lo hace “de otro modo”, incrementando el ser de lo representado.<sup>41</sup>

Con respecto al reconocimiento Grondin señala que la experiencia de la obra de arte tiene el carácter de una *anamnesis*, en el sentido en el que la obra trae delante, nos muestra el mundo en el que vivimos. Lo pone ahí para que podamos reconocerlo pero de modo tal que pareciera que vemos por primera vez ese mundo: “el arte nos saca de nuestro olvido del mundo y nos abre los ojos para aquello que es.”<sup>42</sup>

La obra nos permite ver más en tanto que nos deja ver la realidad del mundo que emerge de forma diciente en el arte. En palabras de Grondin, la mimesis aristotélica haría alusión para Gadamer a un proceso de reconocimiento. Volver a descubrir el mundo velado en un olvido ontológico, esa es la función del arte entendida desde la anamnesis.<sup>43</sup>

Habrá que hacer presente que la representación es para todo arte; Gadamer en un texto posterior a *Verdad y Método* titulado “Arte e imitación”, asegura que lo que es universal a todo tipo de arte es la representación entendida como una ordenación (y por ello construcción y comprensión) del mundo.<sup>44</sup> Y recordando que todo tipo de arte tiene la propiedad de ser-representación-para, en el apartado final de la primera parte de *Verdad y Método* titulado la “Valencia óptica de la imagen”, Gadamer utiliza a la imagen para decirnos que:

[...] lo que es una imagen no se determina en modo alguno en su autocancelación [Selbstaufhebung-autosuperación], porque no es un medio para un fin. Hay aquí una

---

<sup>41</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.* pp. 71-72.

<sup>42</sup> Grondin, *op. cit.*, pp. 67.

<sup>43</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.* p. 66.

<sup>44</sup> Gadamer, “Arte e imitación”, en *Estética y Hermenéutica*, p. 93.

referencia a la imagen misma en cuanto que lo que importa es precisamente cómo se re-presenta en ella lo re-presentado. Esto significa para empezar que la imagen no le remite a uno directamente a lo re-presentado. Al contrario, la re-presentación sostiene una vinculación esencial con lo re-presentado, más aún, pertenece a ello.<sup>45</sup>

Aunque la relación original-copia no existe; esto no quiere decir por ejemplo que como el cuadro no copia, entonces es autoreferente, sino que la imagen tiene un valor o una valencia propia obtenida a partir de su relación con el ser. La pregunta que se me viene a la mente es, entonces ¿cómo es que la obra remite a lo otro que no es ella si no es una copia de algo ya existente?

Esto se entiende mejor a partir de la interpretación de García Leal sobre la representación gadameriana, en donde hace una diferenciación entre *Repräsentation* y *Darstellung*; pero antes de llegar a este postulado recordemos primero en donde se asienta esta tesis.

Gadamer dice que la obra de arte es re-presentación del mundo, y la re-presentación hay que entenderla primordialmente como transformación, ya que lo constitutivo y peculiar de la re-presentación es transformar la realidad. Así el arte se define por la re-presentación y la re-presentación por la transformación. Como vimos anteriormente la transformación quiere decir que algo se convierte de golpe en otra cosa distinta y esta segunda cosa es su verdadero ser. De esto podemos destacar dos aspectos. El primero es que, en tanto que transforma lo re-presentado, la re-presentación no tiene nada que ver con una copia o un duplicado, no es una repetición mecánica de lo ya dado. La copia tiene como patrón de verdad aquello que se copia, su valor es proporcional a la exactitud con que lo transcribe.

---

<sup>45</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, p. 187.

Al contrario, la transformación implica que el ser anterior de lo re-presentado “no era nada” respecto a la nueva realidad que adquiere en la representación. Con esto me refiero no a que no haya una referencia al mundo sino a que no era modelo o patrón a reflejar neutralmente. La re-presentación no es, entonces, una reproducción de lo re-presentado en lo ya dado de su existencia, en su contingencia fáctica. Lo representado adquiere una autonomía de ser.<sup>46</sup>

La segunda cosa a destacar es que lo re-presentado alcanza en la re-presentación su verdadero ser, o sea, la verdad de su ser. La re-presentación desvela su ser genuino: el movimiento de la desvelación lo hace inteligible, le da veracidad, la veracidad de la que carecía en su velada existencia fáctica. La re-presentación le otorga una nueva presencia significativa; consigue que esté presente para nosotros de otro modo, de un modo más revelador.<sup>47</sup>

La re-presentación como *Darstellung* no remite originaria y necesariamente a un objeto particular y concreto. Aquello que es re-presentado no tiene previamente, o puede no tener una determinación sensible, una imagen concreta y perceptible ya definida; lo que Gadamer llama una “imagen original”. La representación se hace imagen y adopta la modalidad de *Repräsentation*, cuando a su cometido originario se sobreañade el factor de representar una cosa concreta, visible. García Leal asegura que en un plano anterior y más abarcante, el que corresponde a su dimensión originaria, la re-presentación (*Darstellung*) trae a presencia, da una nueva manifestación a algo que ya estaba ahí, en un estado vago e indiferenciado, sin ser necesariamente *esto* o *aquello*.<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> García Leal, J., *op. cit.*, p. 105.

<sup>47</sup> *Ibíd.*, pp. 105-106.

<sup>48</sup> *Ibíd.*, p. 106.

Según esa distinción, puede decirse que la re-presentación tiene como objeto lo abierto de la realidad. Aquello que la re-presentación representa, lo re-presentado, es la manifestación concreta de un conjunto abierto de posibilidades de lo real. La re-presentación conlleva una organización selectiva de las posibilidades indeterminadas que despierta la realidad. Aplica por lo mismo un cierre coherente, conexionador; establece nexos de sentido; organiza un mundo. Se re-presenta sobre todo el mundo que estaba allí, en su irresolución. Se representa para transformarlo hacia su verdad, o sea, para reabrirlo, para hacer un mundo nuevo. Y al representar un objeto particular no se busca reconocerlo en su determinación empírica, sino revelar el mundo que lo envuelve y que lo impregna.<sup>49</sup> La obra de arte “no es objeto, sino que se sostiene en sí misma. Debido a su sostenerse-en-sí-misma no sólo pertenece a su mundo, sino que en ella el mundo está ahí. La obra de arte abre su propio mundo”.<sup>50</sup>

La imagen entendida como *Repräsentation* (que corresponde a una forma de *Darstellung*) establece una relación bipolar, dependencia recíproca, con la cosa presentada; un vínculo que lleva de la imagen a la cosa y de la cosa a la imagen; pero no en términos de copia porque ésta anula su esencia para ser sólo a lo que hace referencia. A diferencia de esto, la imagen debe dirigir la atención hacia la cosa pero desplegando el ser de la cosa, desvelándose y ocultándose, para que su verdad acontezca siempre de nuevo. El significado en la imagen siempre está por hacer o rehacerse. Por eso no se puede atribuir a

---

<sup>49</sup> *Ibíd.*, p. 107.

<sup>50</sup> Gadamer, *La verdad de la obra de arte*, p. 102.

lo representado una identidad fija de sentido y por ello no es una copia. No obstante sí hay una relación con la cosa re-presentada.<sup>51</sup>

Grondin asegurará que: “El cuadro queda vinculado al mundo que en él se representa.”<sup>52</sup> Y en esto el retrato se revela como paradigmático, puesto que a pesar de concentrar la atención sobre sí, remite de vuelta a un modelo, aunque sólo en el cuadro nos sea visible la esencia de lo representado. Grondin ejemplifica esto con el cuadro de *La Mona Lisa*; a pesar de que no sabemos cuál era la modelo del retrato, éste remite a alguien y no por eso se hace necesaria la referencia concreta para comprender el cuadro, simplemente remite a un modelo que le precede y esa es su pretensión de sentido.<sup>53</sup> En palabras de Gadamer: “Cada re-presentación viene a ser un proceso del ser que contribuye a construir el rango con respecto al ser de lo re-presentado. La re-presentación supone para ello un *incremento de ser (Zuwachs an Sein)*. El contenido propio de la imagen se determina ontológicamente como emanación de la imagen original.”<sup>54</sup>

Es necesario esclarecer que si se rompiera la relación que va del cuadro al personaje, si la atención se polarizase sólo en el cuadro, dejando fuera al objeto representado, el cuadro resultaría una construcción gratuita, que sólo respondería a criterios formales, un fetiche estético: “Justamente eso, *la desconexión de la imagen y lo real es lo que lleva a cabo el formalismo.*”<sup>55</sup> Si el formalismo reduce la relación bipolar de la imagen, al centrar la atención exclusiva en la representación y olvidar lo representado, la copia hace

---

<sup>51</sup> García Leal, J., *op. cit.*, p. 112.

<sup>52</sup> Grondin, *op. cit.*, p. 85.

<sup>53</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 75

<sup>54</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, p. 189.

<sup>55</sup> García Leal, J., *op. cit.*, p. 112.

una operación similar pero a la inversa. Atiende a lo representado e ignora el elemento “representativo”.<sup>56</sup>

El hecho de que la imagen esté anclada a una referencia concreta no implica pensar en una realidad dada, en un mundo dado que es transformado a partir de la obra de arte. Más bien implica que el mundo en tanto mundo histórico, comprendido e interpretado, es precisamente mundo, nuestro mundo, a partir de las comprensiones e interpretaciones que hemos dado de él, creándolo así a través de las artes entendidas no como bellas artes, sino como *poiesis*.<sup>57</sup>

### **3.2. La identidad hermenéutica de la obra de arte**

Para Gadamer las artes son creadoras en un sentido originario de realidad, son condición de posibilidad de aparición del ser, y el ser no es distinto, aunque no idéntico, al acontecer del mundo histórico: “La idealidad de una obra de arte no puede determinarse por referencia a una idea, la de un ser que se trataría de imitar o reproducir; debe determinarse por el contrario como el «aparecer» de la idea misma, como ocurre en Hegel.”<sup>58</sup> Lo que se representa en la obra de arte es el ser en tanto que mundo histórico.

Habría que hacer énfasis en que aunque Gadamer parece acercarse al historicismo con la tesis de que la obra de arte pertenece a un contexto específico y la remite a la situación de su presente histórico. Sin embargo, se alejará de éste con la categoría de lo “ocasional”. Esto se entiende mejor en tanto que lo primario para Gadamer no es la

---

<sup>56</sup> Ídem.

<sup>57</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, pp. 72-73.

<sup>58</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, p. 189.

reconstrucción del pasado, sino la ejecución comprensora de la realidad del cuadro mismo, el cual que encarna una ocasionalidad que no se reduce a lo histórico. La ocasionalidad sólo subraya que una obra de arte pertenece a un mundo el cual es elevado hacia la representación en el cuadro. Lo ocasional también referirá, según Grondin, a que toda obra está ya siempre sometida a la ocasionalidad de su representación, es decir, a la ocasión de que se le represente y en cada caso se le representa de un modo distinto.<sup>59</sup> Esto se entiende mejor cuando Gadamer hablando de las artes plásticas dice:

Tampoco en ellas ocurre que la obra sea «en sí» y sólo cambie su efecto: es la obra misma la que se ofrece de un modo distinto cada vez que las condiciones son distintas. El espectador de hoy no sólo ve de otra manera, sino que también ve otras cosas.<sup>60</sup>

A esta representación de la que la obra es objeto en cada ocasión de modo distinto, Gadamer le llama “lectura” y por ella no sólo se referirá al acceso exclusivo a las obras literarias, sino el modelo de acceso a cualquier obra de arte; todas requerirán así ser leídas, revitalizadas, representadas. La lectura funcionará para Gadamer como concepto universal para definir el modo de acceso a la obra de arte:

También para la obra de las artes plásticas es cierto que hay que aprender a verla, y que no queda ya comprendida –eso es, experimentada como respuesta a una pregunta- por la ingenua a la totalidad intuitiva que uno tenga delante. Tendremos que «leerla»; y eso no significa –como en el caso de la reproducción fotográfica-

---

<sup>59</sup> Grondin, *op. cit.*, p. 77.

<sup>60</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, p. 198.

contemplarla, sino ir a ella, darle vueltas, entrar, y, dando pasos, construirla para nosotros, por así decirlo<sup>61</sup>

Al hablar de la lectura o la re-presentación que en cada caso requiere la obra, Gadamer no se ve atrapado en los problemas de subjetivización que encontraba en la estética kantiana y en la conciencia estética, puesto que no piensa la obra de arte como un molde vacío que se llena con las vivencias del sujeto que la experimenta. Lo representado está-ahí, la obra de arte es una totalidad de sentido que se revela y no que se llena discontinuamente de sujeto a sujeto.<sup>62</sup>

La conciencia estética queda rebasada porque Gadamer ha demostrado que la obra de arte no puede aislarse sin más de la contingencia de las condiciones de acceso bajo las que se muestra contextualmente, y cuando a pesar de todo se produce este aislamiento (como el resultado del querer ver solo estéticamente), el resultado es una abstracción que reduce el auténtico ser de la obra. Ésta siempre pertenece al mundo en el que se le representa. La tesis de Gadamer implica que el ser del arte no puede determinarse como objeto de una conciencia estética, porque a la inversa tendríamos la paradoja de que el comportamiento estético es más de lo que él mismo comportamiento sabe de sí. El comportamiento interpretativo es parte del proceso óptico (lo que gana en ser lo representado del arte) de la re-presentación y pertenece, esencialmente, al juego como tal.

Una vez que Gadamer se separa tanto del historicismo como del esteticismo nos queda claro que el hecho de que el juego del arte sea una conformación implica que lleva dentro de sí una totalidad de sentido; ésta le pertenece en cada caso y hace que la obra

---

<sup>61</sup> Gadamer, “Del enmudecer del cuadro”, en *Estética y Hermenéutica*, p. 259.

<sup>62</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 79.

permanezca como la misma a través de sus diferentes interpretaciones históricas. No obstante, en su permanecer también hay un diferir, una transformación de la obra en cada representación, en cada interpretación: la obra nunca permanece igual. A este carácter de la obra permanente-cambiante es a lo que Gadamer llama “identidad hermenéutica”<sup>63</sup>:

Es un error creer que la unidad de la obra significa su clausura frente al que se dirige a ella y al que ella alcanza. La identidad hermenéutica de la obra tiene un fundamento mucho más profundo. Incluso lo más efímero e irrepetible, cuando aparece o se lo valora en cuanto experiencia estética, es referido en su mismidad.<sup>64</sup>

Lo que hemos llamado una construcción o conformación (*Gebilde*), lo es en tanto que se presenta como una totalidad de sentido que conforma la identidad de la obra y no debe ser entendida como el *en-sí* de la obra, como su esencia o sustancia invariable. No es algo que sea en sí y que se encuentre además en una mediación que le es accidental, sino que sólo en la *mediación* alcanza su verdadero ser. En la diferencia de reproducciones de una obra no encontramos una mera variedad subjetiva de acepciones, sino de posibilidades de ser que son propias de la obra. Ésta se interpreta a sí misma en la variedad de sus aspectos.<sup>65</sup> La interpretación es en cierto sentido una recreación pero ésta no se guía por un acto creador precedente, sino por la figura de la obra ya creada, que cada cual debe representar del modo como él encuentra en ella algún sentido.<sup>66</sup>

La no distinción de la mediación respecto a la obra misma es la verdadera experiencia de ésta. La conciencia estética sólo está en condiciones de realizar en general

---

<sup>63</sup> *Ibíd.*, p. 82

<sup>64</sup> Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 74.

<sup>65</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, pp. 162-163.

<sup>66</sup> *Ibíd.*, p. 165.

su distinción estética y su mediación bajo el modo de la crítica, es decir, cuando la mediación fracasa. Y, por su idea, la mediación de la obra ha de ser total.<sup>67</sup> *Mediación total* significa que lo que media se cancela a sí mismo como mediador. Esto quiere decir que la reproducción no es temática como tal, sino que la obra accede a su re-presentación a través de ella y en ella. El que las obras accedan al presente como monumentos perdurables no convierte en modo alguno su ser en objeto de la conciencia estética o histórica. Mientras mantengan sus funciones serán contemporáneas de cualquier presente.<sup>68</sup>

### 3.2.1. Temporalidad de la obra de arte

Nos preguntamos ahora por la identidad de ese *sí mismo* que en el curso de los tiempos y de las circunstancias se presenta de maneras distintas; para ello pensaremos la obra a partir de su temporalidad.

Partiendo de que la obra de arte es juego; su verdadero ser no se puede separar de su re-presentación y es en ésta en donde emerge la mismidad y la unidad de lo que es la construcción. La re-presentación tiene la propiedad de ser “vinculativa” y con esto me refiero a que la vinculatividad de toda re-presentación refiere a que ésta contiene dentro de sí la referencia a la construcción que es ella misma.<sup>69</sup> Lo que se re-presenta en cada caso es la conformación, la obra, la cual funge como la vinculatividad de toda re-presentación; por muy cambiante que sea la re-presentación es re-presentación de la conformación y frente a ella tiene que medirse.<sup>70</sup>

---

<sup>67</sup> Ídem.

<sup>68</sup> *Ibíd.*, pp. 165-166.

<sup>69</sup> *Ibíd.*, p. 167.

<sup>70</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 87.

¿Qué es esa vinculatividad que hace que la obra sea la misma a pesar de sus múltiples representaciones? Si la obra de arte re-presenta el mundo, el juego hermenéutico en torno a una obra, es decir, su interpretación (el ejercicio hecho por el espectador), además de ser condición de posibilidad para que la obra sea, es también re-presentación (*Darstellung*) de la misma obra. La obra de arte re-presenta el mundo, la interpretación re-presenta la obra. Hay una continuidad, un vínculo esencial entre ambas representaciones. La re-presentación del mundo, que es la obra se prolonga, por una suerte de emanación interna, en la re-presentación que los intérpretes hacen de aquella. En ambos casos la re-presentación consiste esencialmente en lo mismo. En los dos casos se trata de llevar algo a su verdad; la obra lleva el mundo o a la cosa a su verdad. Habrá algunas diferencias de matiz entre una actividad representadora y otra, pero sin dejar de compartir lo fundamental: lo que está en juego es el proceso veritativo de desocultación por el que algo alcanza la verdad de su ser.<sup>71</sup>

Si cabe recuperar la idea de experiencia estética, sería en tanto que re-presentación que el espectador se hace de la obra. La experiencia estética es juego hermenéutico, interpretación de una obra de arte. Es, pues, experiencia de una obra pero a sabiendas de que “es la no-distinción entre el modo particular en que una obra se interpreta y la identidad misma que hay detrás de la obra lo que constituye la experiencia artística”.<sup>72</sup>

Al no haber distinción entre una obra y su identidad se puede pensar en una continuidad esencial entre la obra y la interpretación que se hace de ella. De ahí que las distintas interpretaciones, siempre que sean fieles al aparecer de la obra, son posibilidades

---

<sup>71</sup> García Leal, J., *op. cit.*, pp. 115-116.

<sup>72</sup> Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 79.

internas de la misma. En *Verdad y Método* Gadamer deja claro que las interpretaciones “mantienen abierta hacia el futuro la identidad y la continuidad de la obra de arte”. Por muchas variaciones que experimente la obra, por mucho que diga cosas diferentes a diversos intérpretes acogidos a horizontes históricos y contextuales diferentes, la obra siempre es ella misma.<sup>73</sup> La identidad hermenéutica, que es la propiedad de la obra que permite la estructura anteriormente mencionada puede ser pensada desde la propiedad temporal de la obra que Gadamer desarrollará en *Verdad y Método*.

Para entender mejor esta estructura temporal Gadamer nos remitirá al fenómeno de la “fiesta”. Las fiestas periódicas tienen un ciclo y se repiten, pero la fiesta que retorna no es una distinta, ni tampoco la rememoración de algo estático que se festejó en origen. En la esencia de la fiesta las referencias históricas son secundarias; mejor dicho, como fiesta no posee la identidad de un dato histórico, pero tampoco está determinada por su origen de tal manera que la verdadera fiesta fuera la de antes a diferencia de sus re-presentaciones posteriores. En el origen de la fiesta está que se celebre regularmente y, por su propia esencia original es tal que, cada vez que se le re-presenta *es otra* y no obstante sigue siendo la misma fiesta y se le celebra igual. Es claro que, pese a los aspectos cambiantes de la obra, ésta no se disgrega tanto que llega a perder su identidad. La fiesta es un ente que sólo *es* en cuanto que continuamente es otro. Sólo tiene su ser en su devenir y en su retornar.<sup>74</sup>

Pensar el fenómeno estético desde la temporalidad quiere decir, para Gadamer, pensar el sí mismo (*Selbst*) como diferente, como otro. Esto implica pensar el tiempo de la obra como permanente-cambiante, es decir, a partir de una estructura *enigmática* que rebasa

---

<sup>73</sup> García Leal, J., *op. cit.*, pp. 116-117.

<sup>74</sup> Gadamer, *Verdad y Método*. p. 168.

determinaciones históricas. El juego que se da entre conformación y re-presentación constituye la estructura temporal de la obra, haciendo de ésta algo que tiene que ser en su devenir, es decir, la obra sólo es en la medida en que es representada cada vez de un modo distinto.<sup>75</sup> Para explicar lo anterior Gadamer designará a la simultaneidad como la estructura temporal de la obra de arte que quiere decir que en la medida en que es una conformación que está ahí y que tiene el carácter de algo pasado y de alguna manera fijado de modo tal que es traído a este presente a través de la re-presentación, eso quiere decir que no es más que actualizada en este presente pero su actualidad no significa a-historicidad. Al contrario, la obra de arte es la conjunción de presente, pasado y futuro puesto que es algo ya conformado que está siendo en la re-presentación y que está abierto a actualizaciones futuras.<sup>76</sup>

María Antonia González Valerio asegura que la obra de arte en Gadamer tiene, en un sentido, la misma estructura temporal del ser-ahí en tanto advenir-sido-siendo, tal como la describe Heidegger en la segunda sección de *Ser y Tiempo*. El ser-ahí es lo “sido” porque es su pasado y no se configura más que a partir de su historia; es “siendo” porque esta historia no es más que en este presente en el que el ser-ahí se encuentra arrojado, y es advenir porque es posibilidad siempre abierta a otras posibilidades en un futuro que está por venir.<sup>77</sup>

---

<sup>75</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 87.

<sup>76</sup> *Ibíd.*, p. 90-91.

<sup>77</sup> *Ibíd.*, p. 91. La diferencia entre las temporalidades del ser-ahí y la obra de arte, huelga decir, está en que la temporalidad de ésta no se subsume a la posibilidad de la finitud del precursar la muerte. La posibilidad de apertura de sentido de la obra no se identifica con la posibilidad positiva de la existencia, sino de la recepción siempre diferente que pueda hacerse de ella. Así, si bien la interpretación está ligada al modo de ser el espectador, ésta lo rebasa en la medida en que no se limita a él, sino que demanda una suerte de trans-historicidad.

De lo anterior se deriva que la simultaneidad quiere decir desaparición de la mediación en la actualidad: “El sentido de simultaneidad quiere decir que algo único que se nos presenta, por lejano que sea su origen, gana en su representación una plena presencia.”<sup>78</sup> La obra se hace presente por la mediación, la pone ahí delante, la actualiza, en donde actualizar quiere decir “hacerla hablar”. Lo único que permanece es este sentido que la obra dice y la interpretación se hace una con la obra, pertenece a ella, se fusiona con ella: fusión de horizontes. Esto quiere decir que la mediación desaparece y lo que queda es el sentido que emerge de la obra. De allí que haya una fusión de horizontes.<sup>79</sup>

Gadamer entiende por horizonte “el ámbito de visión que abarca y encierra todo lo que es visible desde un determinado punto.”<sup>80</sup> La obra tiene su propio horizonte, aquel que ella misma abre y en el que emerge el sentido del texto. A su vez, el intérprete, que es en cada caso quien realiza la mediación por medio de la re-presentación, es decir, que tiene su propio horizonte y es desde este horizonte no objetivable desde donde interpreta. Ambos horizontes se fusionan en el momento de la actualización, de la comprensión de la obra.<sup>81</sup>

Habrá que señalar que para Gadamer el horizonte del sujeto desde el cual se da la re-presentación no es objetivable porque no es posible hacer consciente de manera reflexiva todos los elementos subjetivos que se juegan al momento de la comprensión (estados de ánimo, afecciones concretas, situación histórica, etcétera). Es por lo anterior que Gadamer dice que somos más “ser” que conciencia. También habrá que recordar que el horizonte desde el que comprendemos –y en todo caso en el que somos– no es un horizonte cerrado,

---

<sup>78</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 173.

<sup>79</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 91-92.

<sup>80</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 372.

<sup>81</sup> *Ibíd.*, p. 92.

creado y conformado en un sentido estático, sino que mientras “somos” el horizonte se transforma: “El horizonte es más bien algo en lo que hacemos nuestro camino y que hace el camino con nosotros. El horizonte se desplaza al paso de quien se mueve.”<sup>82</sup> Pero bien, en este punto podríamos preguntarnos por qué conservar un sujeto que tiene un horizonte propio si éste no es el que da el sentido a la obra.

Pues bien, la desaparición de la mediación a favor del estar presente de la obra no implica, sin embargo, la desaparición total del receptor aunque su subjetividad-para-sí desaparezca. El ser-para-sí no se conserva porque cuando el jugador participa se encuentra en un olvido de sí y está tan dentro en el juego que pospone las finalidades inmediatas de la cotidianidad, aunque no desaparecen, sólo las pone en suspensión. Pero este auto-olvido no significa ruptura de su ser, sino continuidad. Olvidando las preocupaciones de la existencia cotidiana, el jugador se abandona al juego para re-encontrarse ahí.<sup>83</sup>

¿Pero qué es lo que re-encuentra el jugador de sí dentro del juego? Si el jugador-receptor es finito, como defiende Gadamer, si su estructura temporal implica antes que nada historicidad, lo que reconoce de sí mismo en la obra es la historia de la humanidad (y con ella la historicidad del ser) a la que pertenece. Ahí escucha a la tradición, esa tradición que él mismo es siempre, por eso puede hablarse de reconocimiento.<sup>84</sup>

La mediación puede pensarse entonces desde dos momentos: es aquella que requiere la obra para alcanzar su actualidad y también es mediación del jugador-receptor consigo mismo a través de la obra, puesto que al comprender la obra él se comprende a sí mismo.

---

<sup>82</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, p. 375.

<sup>83</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 93.

<sup>84</sup> *Ibíd.*, pp. 93-94.

María Antonia González Valerio considera que también puede pensarse este sentido de mediación con Hegel desde el regreso a sí mismo desde el ser otro:

Uno no está simplemente abierto a un reino abstracto de posibilidades y de libertad sino a una voz que habla. El otro revela aquí que nuestra comprensión es un poder de la imaginación (un “movimiento del espíritu”, como Gadamer diría en uno de sus momentos hegelianos) para ir más allá del sí mismo que somos y tratar de comprender nuestra situación y nuestro mundo a través de la mediación del otro.<sup>85</sup>

Este otro no permanece como extraño o diferente ya que lo que está ahí es el mundo del espectador, aquél en el que vive; es la verdad de su propio mundo (cultural, religioso, moral) la que se re-presenta ante él y en la que se reconoce a sí mismo: Lo que le arranca de todo lo demás le devuelve al mismo tiempo el todo de su ser.<sup>86</sup>

Lo que se puede observar es una interdependencia, más concretamente una co-dependencia entre el receptor y la obra. La obra necesita ser representada, actualizada, mediada por el receptor, quien a su vez depende de la obra y de la totalidad de su sentido que ésta revela para alcanzarse a sí mismo, para comprenderse. El espectador aparece como un momento esencial de la experiencia del arte, pero tan esencial como la obra.<sup>87</sup>

Lo que re-presenta el artista en la obra es una “verdad común” y vinculante, una determinada experiencia del mundo que no es válida exclusivamente para él, sino que ya siempre es compartida dentro de una comunidad, en una tradición que es capaz de entenderlo. Esto es debido a que el artista siempre parte de un suelo común de comprensión

---

<sup>85</sup> T. Alexander “Eros and Understanding: Gadamer’s Aesthetic Ontology of the community” en L. Hahn (ed), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*, pp. 327-328, *apud* González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 94.

<sup>86</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 174.

<sup>87</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 94.

y de un *sensus communis*, ése que también incluye la posibilidad de romper con la tradición y con lo establecido. Rompimiento no significa ausencia de vinculatividad, puesto que este rompimiento tiene sentido para los receptores. Lo entenderemos mejor con esta cita de *Verdad y Método* en donde Gadamer refiere a la invención del poeta:

Para el poeta la invención libre no es nunca más que uno de los lados de una actividad mediadora sujeta a una validez previa. No inventa libremente su fábula, aunque realmente imagine estar haciéndolo. Al contrario, algo del viejo fundamento de la teoría de la mimesis sigue operando hasta nuestros días. La libre invención del poeta es re-presentación de una verdad común que vincula también al poeta.<sup>88</sup>

Lo que encontramos aquí es que todo parte de una comunidad y pareciera que por esto Gadamer, en *Verdad y Método*, considera que la mejor analogía para pensar la temporalidad de la obra de arte es la fiesta. Ésta es comunidad en dos sentidos; primeramente, es re-presentación de la comunidad, la comunidad “está-ahí” en la fiesta y la fiesta es congregación, reunión de la comunidad, es siempre para todos, tiene un carácter incluyente y no excluyente. La obra es, entonces, la re-presentación de un mundo común que nos reúne y nos congrega a todos. La obra habla a cualquiera que esté dispuesto a escucharla. La obra es, en este sentido, comunidad y no singularidad, comunidad que como la fiesta, requiere de la participación, de la celebración, de la actualización; donde celebrar implica estar congregado “por lo que allí sale al encuentro”, por lo que la obra dice y re-presenta.<sup>89</sup>

---

<sup>88</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 174.

<sup>89</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 98.

### 3.2.2. Tiempo vivo

En *Verdad y Método* son analizados dos elementos del carácter de la celebración, a decir, el que la fiesta requiera ser celebrada y el hecho de que quien celebra la fiesta participa de y en ella. Pero Gadamer introduce en *La actualidad de lo bello* un tercer elemento para pensar la celebración en relación con el tiempo que es propio de la obra.

La fiesta se inscribe en el tiempo medible, pero abre un momento (como el espacio lúdico) en el que el tiempo no es algo de lo que dispone. Al celebrar una fiesta, explica, ésta siempre está y en todo momento ahí. Un tiempo de fiesta no tiene que ser llenado porque no está vacío, sino que está lleno de fiesta. Gadamer esclarece esto con el retorno de la fiesta. Ésta no retorna en una fecha establecida en el tiempo medible, sino que funda ese tiempo. El año nuevo empieza con la celebración de la fiesta del Año Nuevo, fiesta que abre el tiempo del calendario solar.<sup>90</sup>

Lo anterior da pie a reconocer que existen dos experiencias del tiempo (por lo menos), el tiempo medible y susceptible de ser llenado porque está vacío y el “tiempo propio” que es el tiempo lleno. El tiempo propio corresponde a la fiesta y el arte. El arte tiene su propio tiempo en el mismo sentido que un ser orgánico lo tiene (el tiempo de la juventud o de la vejez por ejemplo; que no son determinables por el reloj o el calendario). Además la obra se asemeja a un organismo vivo porque es una unidad, un “holon”, no un amasijo de partes yuxtapuestas, sino una totalidad que gira alrededor de un centro:

[L]a concentración tensa de lo que llamamos bello se revela precisamente en que tolera un espectro de variaciones posibles, sustituciones, añadidos y eliminaciones,

---

<sup>90</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, pp. 98-99.

pero ello desde un núcleo estructural que no se debe tocar si no se quiere que la conformación pierda su unidad viva. En este sentido una obra de arte es, de hecho semejante a un organismo vivo: una unidad estructurada en sí misma. Pero eso quiere decir: también tiene su tiempo propio.<sup>91</sup>

El espacio lúdico de la obra tiene su propio tiempo el cual se abre frente a la vertiginosidad en la que se desarrolla la existencia donde las cosas son experimentadas como instrumentos que se agotan en su uso. Frente a la cosa-instrumento, la cosa-obra nos invita a demorarnos en ella, a entrar en ella como jugadores. Demora frente a la vertiginosidad y a la “avidez de novedades”. La demora es un elemento constitutivo de la experiencia del arte. Frente a una obra cabe detenerse, recorrerla, dejarse decir por ella: “La esencia de la experiencia temporal del arte consiste en aprender a demorarse. Y tal vez sea esta la correspondencia adecuada a nuestra finitud para lo que se llama eternidad”.<sup>92</sup>

En este demorarse, el espectador, se rebasa a sí mismo, se trasciende porque al construir la obra, al actualizarla, construye también su propio ser. Trascendencia que se expresa en el arte, como juego y como fiesta, pero esto no quiere decir rebasamiento de la finitud, sino experiencia de la finitud. Trascendencia quiere decir historicidad, historicidad que se refleja en el arte como “la retención de lo fugitivo”, como la memoria, como la mirada de Mnemosyne.<sup>93</sup>

En conclusión pensamos la tesis de la simultaneidad en el arte como unificación de pasado y presente. Lo pasado se retiene en el arte, se fija, gana permanencia, queda

---

<sup>91</sup> Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 106.

<sup>92</sup> *Ibíd.*, p. 100

<sup>93</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 100.

transformado en una conformación que lo sostiene. Sólo porque el pasado está retenido en la conformación alcanza la simultaneidad con el presente.<sup>94</sup>

### 3.3. Relación entre hermenéutica y obra de arte

La ontología de la obra de arte no se agota en la descripción del modo de ser de la obra de arte como juego, sino que hay que pensar la obra de arte desde la hermenéutica y a la inversa: la hermenéutica tiene que determinarse en su conjunto de manera que haga justicia a la obra de arte. La hermenéutica y la ontología de la obra de arte se constituyen a la par.<sup>95</sup>

Para pensar sobre la interpretación, tema sobre el que versa la hermenéutica, podemos recurrir a Heidegger que en *Ser y Tiempo* dice “La interpretación se funda en todos los casos en un ‘ver previo’ que “recorta” lo tomado en el ‘tener previo’ de acuerdo con una determinada posibilidad de interpretación [...] Toda interpretación que haya de acarrear comprensión tiene que haber comprendido ya lo que trata de interpretar”<sup>96</sup>

Esta línea argumentativa nos conduce a una reflexión hermenéutica a partir de la cual se constata que a la hora de proceder a la interpretación de una obra se pone de manifiesto que existen tanto una diferencia, como una distancia cultural entre el horizonte en la que la obra nació, de la cual es portadora, y el horizonte del intérprete que se enfrenta a ella. Para Gadamer, el reconocimiento de esta tensión básica entre tradición y presente

---

<sup>94</sup> *Ibíd.*, p. 101.

<sup>95</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, p. 217.

<sup>96</sup> Heidegger, M., *Ser y tiempo*, §32.

histórico es el punto de partida de la hermenéutica, es decir, de la historicidad de la comprensión.<sup>97</sup>

Las categorías de simultaneidad y tradición se entrecruzan en la reflexión gadameriana sobre la ontología de la obra de arte, puesto que la obra de arte es re-presentación de la tradición, re-presentación de un mundo histórico, en última instancia, re-presentación del ser entendido como lenguaje. La obra de arte es lenguaje entendido desde el nivel ontológico, es decir, lenguaje no quiere decir solamente palabra fonada o palabra escrita; la obra de arte es lenguaje porque es comprensión del ser; y el ser es él mismo sentido.<sup>98</sup> Debido a lo anterior, y a que la obra es entendida como lenguaje, Gadamer empleará la categoría de texto en un sentido amplio; el texto no es exclusivamente un texto escrito, sino en última instancia el modo de ser de la tradición, porque ésta, en tanto lenguaje puede ser leída, comprendida e interpretada. La obra de arte es manifestación, aparición de la tradición: la obra de arte es texto.<sup>99</sup>

El papel que el lenguaje desempeña dentro de la hermenéutica filosófica no puede ser entendido desde un comportamiento instrumental o que priorice el sentido que la conciencia impone sobre lo ente porque intenta poner de manifiesto una experiencia de verdad que se da a partir de la comprensión. Para ello será necesario el diálogo, que dentro de todas las formas en las que se da el lenguaje, es una que fungirá como posibilidad del sentido, más no como determinación del mismo. El diálogo entonces debe entenderse como una práctica situada en un horizonte histórico particular que tiene que concebirse en el

---

<sup>97</sup> Amador-Bech, J., “La interpretación de la obra de arte desde la perspectiva de la hermenéutica filosófica de Hans-Georg Gadamer”, en *Investigación universitaria multidisciplinaria*, Núm. 11, p.44.

<sup>98</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p.106.

<sup>99</sup> Ídem.

encuentro concreto con el otro, en el cual, antes que someter a un discurso racional la validez de las normas, lo que está en juego es una interpretación común del mundo.<sup>100</sup>

A partir de lo anterior, Jorge Armando Reyes deducirá tres características del modo hermenéutico para entender el lenguaje como diálogo. La primera es el énfasis en el diálogo como una vivencia concreta, a la cual le es concomitante la experiencia de lo ajeno y la posibilidad de entenderlo. La segunda es que la relación dialógica con lo otro posee una significación ontológica y, por último, la estructura de la relación dialógica con lo otro describe el modo de referirse al mundo mediante el cual éste aparece como una totalidad de sentido. El diálogo entonces tiene un carácter fáctico, relacional y ontológico. Lo que nos lleva a darnos cuenta de que la relación con el otro, lejos de ser un problema secundario para la ontología, es el fenómeno originario a partir del cual se articula la inteligibilidad del mundo.<sup>101</sup>

Si bien la hermenéutica filosófica insiste en que la comprensión es lingüística y que se realiza en el diálogo, siempre procura recordar que la relación dialógica debe analizarse en términos de sentido (*Sinn*):<sup>102</sup>

[E]l proceso de comprensión se mueve aquí por entero en la esfera de sentido mediada por la tradición lingüística [...] en sentido auténtico ésta no es una relación entre personas, por ejemplo, entre el lector y el autor, sino una participación en lo que el texto nos comunica.<sup>103</sup>

---

<sup>100</sup> Reyes Escobar, Jorge Armando, *El lenguaje de la alteridad: ensayos sobre hermenéutica, diálogo y la lucha por el reconocimiento*, p. 95.

<sup>101</sup> *Ibid.*, pp. 101-102.

<sup>102</sup> *Ibid.*, p. 105.

<sup>103</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, pp. 469-470.

Esta idea, según la cual la comprensión no es un proceso de empatía con un tú concreto, sino la participación en un horizonte de sentido es lo que le permite al diálogo funcionar como un “universal individual”: un universal en el sentido de ser común a todos y porque expresa una determinada apertura de sentido en la que se generan significados intersubjetivamente compartidos y, al mismo tiempo, es individual porque la forma y el sentido de esa universalidad sólo se expresa en cada conversación específica.<sup>104</sup>

El diálogo es entonces para la hermenéutica una relación concreta, pero no inmediata, que se desenvuelve en un horizonte de sentido y cuyo significado, por ese motivo, es primordialmente ontológico y no ético (aunque tenga en principio base en el ser-con-otro). Para la hermenéutica filosófica el diálogo describe el modo en que se produce la apertura al mundo.<sup>105</sup>

Tal hipótesis sólo se puede sostener si se muestra efectivamente que la lingüisticidad se caracteriza por el movimiento de vaivén entre la familiaridad –las prácticas lingüísticas con base en las cuales los hablantes comparten y construyen un mundo en común–, por un lado, y la extrañeza –el espacio de sentido que nunca se presenta como objeto y desde el cual pueden articularse otras significaciones que no está contenidas en el actual horizonte de comprensión–, por otro.<sup>106</sup>

¿Cómo describir la estructura del lenguaje sin hacer intervenir la mirada reflexiva que disolvería todo en extrañeza? Para Gadamer si toda inteligibilidad se articula lingüísticamente, entonces no habría posibilidad de buscar un acceso no-lingüístico al fenómeno del lenguaje. Por el contrario, todo intento de dirigirse a la estructura de la

---

<sup>104</sup> Reyes Escobar, J. A., *op. cit.*, p. 106

<sup>105</sup> *Ibid.*, p. 107.

<sup>106</sup> *Ídem.*

lingüística tiene que hacerse desde el lenguaje mismo. Pero este punto surge otro obstáculo ¿cómo puede pretender universalidad un discurso acerca del lenguaje que sujeto a su propia experiencia lingüística parece ofrecer tan sólo una perspectiva subjetiva y no susceptible de satisfacer las exigencias de una ontología?<sup>107</sup>

El paso mediante el cual Gadamer pretende dar respuesta a esto consiste en encontrar un hilo conductor por medio del cual se ponga de manifiesto el sentido del lenguaje sin abandonar nunca el ámbito de la lingüística. Ese hilo conductor será el diálogo. Para Gadamer el diálogo es sólo una de las diversas manifestaciones de la lingüística que se expresa en la situación concreta del encuentro entre hablantes, así como en la interpretación de textos y obras. En esta medida el diálogo es una instancia particular dentro de la generalidad del lenguaje.<sup>108</sup>

Poema y diálogo son casos extremos dentro del vasto campo de formas del lenguaje. El primero, el poema, es afirmación [...] Por el contrario, en el diálogo, el lenguaje vive realmente como tal y en él transcurre toda la historia de su conformación. El lenguaje existe solamente por el hecho de que los hombres se hablan, pero al mismo tiempo el lenguaje no se presenta aquí como un material dado, asible. Cuando un diálogo adquiere sentido o también, cuando equivoca su sentido, no realiza, en términos de lenguaje, más que producción de sentido.<sup>109</sup>

Para la hermenéutica filosófica el diálogo es un fenómeno concreto presente en la vida cotidiana, cuyo sentido refleja la totalidad de la estructura de la lingüística y de la posibilidad del sentido mismo. Si Gadamer le concede atención al diálogo es porque a

---

<sup>107</sup> Ídem.

<sup>108</sup> Ídem.

<sup>109</sup> Gadamer, "Poema y diálogo", p. 144.

partir de la descripción de las relaciones de sentido presentes en éste fenómeno concreto alcanza a atisbar la estructura de la lingüisticidad de un modo que le está vedado a los accesos puramente semánticos y pragmáticos.<sup>110</sup>

### 3.3.1. El juego como indicación formal

El papel que desempeña el diálogo en la obra de Gadamer puede comprenderse cabalmente si se le considera como una “indicación formal” (*Formale Anzeige*); concepto que resume el cambio que trajo consigo la hermenéutica temprana de Heidegger.<sup>111</sup> La indicación formal es la estrategia básica (método) mediante la cual se pretende esclarecer la articulación del espacio de sentido a partir de situaciones concretas en las que se expresa la totalidad de la vida.<sup>112</sup>

Una definición del concepto de “método” debe poseer un significado formalmente indicativo (es decir, a la manera de un “sendero”) y, por ende, debe permanecer siempre abierto a adquirir configuraciones concretas en cada nueva investigación [que determinarán lo real en tanto que son determinadas].<sup>113</sup>

La indicación formal es un método en la medida en que su propósito es hacer explícito cómo se posee algo, cómo nos relacionamos con algo, pero con la salvedad de que el “algo” que la filosofía trae a colación no es un objeto, sino el sentido del ser, el cual, no se ofrece como objeto tematizable. Por ese motivo la indicación formal no es un concepto mediante el cual se fijen las determinaciones de un objeto, sino que es el camino por el

---

<sup>110</sup> Reyes Escobar, J. A., *op. cit.*, pp. 110-111.

<sup>111</sup> *Ibid.*, p. 111.

<sup>112</sup> *Ibid.*, pp. 112-113.

<sup>113</sup> Heidegger, M. *Ser y Tiempo*, § 14.

medio del cual se dan en su sentidos, plurales y nunca explícitos, en los cuales se pertenece pre-reflexivamente al horizonte del ser. Así pues la indicación formal vuelve nuestra atención a la forma en la que estamos ya siempre inmersos en la significatividad de la vida.<sup>114</sup>

A partir de esto cabe preguntarse cómo sería el modo en el que es originariamente accesible lo que nos hace frente. El carácter formal del “método” consiste en que no se propone recrear los contenidos sensibles o axiológicos a modo de categorización o conceptualización universal de la particularidad, de algún episodio de la existencia, sino que se dirige al sentido al cual apunta la situación concreta en cuestión y debido a que el “cómo” de la situación concreta no puede aprehenderse mediante categorías concretas tiene que ser indicado.<sup>115</sup>

En este punto la “indicación” debe entenderse en contraposición a la definición en términos de género próximo y diferencia específica, ya que en contraste con la definición, la indicación no se refiere a cierta región de objetos separados del sujeto cognoscente, sino a la co-pertenencia del sujeto y el objeto a un horizonte de sentido mediante el cual ambos puede ser determinados como tales. Esta situación es la existencia.

En resumen, la indicación formal opera como una señal de caminos que indica cómo estamos situados y cómo nos orientamos pre-temáticamente en el entramado de inteligibilidad (la fenomenalidad) en la cual ya siempre nos encontramos inmersos. La

---

<sup>114</sup> Reyes Escobar, J. A., *op. cit.*, pp. 113-114.

<sup>115</sup> *Ibid.*, p. 115.

indicación formal se concibe como el esclarecimiento de cómo la existencia es la pluralidad de modos en los cuales es originariamente accesible el sentido del ser.<sup>116</sup>

La importancia de la indicación formal en la hermenéutica no pasó inadvertida para Gadamer, quien señala que una indicación permanece siempre a la distancia necesaria para apuntar a algo, y esto a su vez, significa que la persona a la cual se le señala algo debe ver lo demás por sí misma.<sup>117</sup>

¿Puede afirmarse que la “indicación formal” tiene cabida en la ontología hermenéutica de Gadamer? Siguiendo a Jorge Armando Reyes considero que el modo de proceder de la indicación formal se hace presente durante el itinerario recorrido en *Verdad y Método*, y que podemos encontrar en Gadamer un hilo conductor de la hermenéutica filosófica.

Recordado el concepto de juego, podemos notar que Gadamer no lo trae a cuenta para hacer una especie de antropología. Trae a colación esta noción, entre otras, porque designa situaciones concretas a partir de las cuales es posible señalar cómo nos es originalmente accesible el espacio de sentido, e indica una estructura ontológica. Así al referirse al juego como “hilo conductor de la explicación ontológica” recordará que: cuando hablamos de juego en la experiencia del arte, no nos referimos a la libertad de una subjetividad que se activa a sí misma mediante el juego, sino al modo de ser de la obra de arte. Es decir, el modo de ser del juego le sirve a Gadamer como una indicación de que en

---

<sup>116</sup> Ibid., pp. 116-117.

<sup>117</sup> Ibid., pp. 118-119.

la obra de arte hay un modo de ser pertenencia al espacio de sentido que rebasa la relación sujeto/objeto implícita en la noción de método y en las estéticas modernas.<sup>118</sup>

Cuando hablamos de la tradición y que la obra de arte es tradición en tanto que es portadora de su contexto, pero también es actualización en tanto que es necesaria la intervención del otro para desvelar su sentido, el concepto gadameriano de diálogo se hace latente y puede describirse como una indicación formal porque a pesar de su particularidad, su modo de ser señala un acceso para comprender la estructura de la lingüisticidad. Lo que el diálogo indica es que, previa a toda mediación reflexiva, el lenguaje se manifiesta como horizonte que posibilita toda orientación respecto al mundo: “el lenguaje no se realiza mediante enunciados, sino en y como conversación, como la unidad del sentido que se construye a partir de la palabra y la respuesta. Sólo ahí consigue el lenguaje su redondez completa.”<sup>119</sup>

No basta con señalar que el diálogo en tanto indicación formal, ofrece a quién interroga la estructura de la lingüisticidad en tanto horizonte de sentido puesto que semejante afirmación tiende a sugerir que el diálogo garantiza a la ontología hermenéutica la posesión de un objeto (la lingüisticidad), el cual puede definirse como el fundamento inamovible que condiciona toda relación significativa respecto al mundo y a nosotros mismos. Pero recordemos que la indicación no proporciona un qué, sino un cómo, indica un modo de ser y no un objeto: cómo nos es accesible la fenomenalidad en la vivencia pre-reflexiva.<sup>120</sup> Como establecía unas líneas más arriba, en este sentido el juego no es un qué,

---

<sup>118</sup> Reyes Escobar, J. A., *op. cit.*, p. 119.

<sup>119</sup> Gadamer. “Arte y verdad de la palabra.”, p. 146.

<sup>120</sup> Reyes Escobar, J. A., *op. cit.*, p. 121.

sino un cómo nos es accesible la fenomenalidad de la obra en tanto que experiencia pre-reflexiva.

Ahora bien, la reflexión en torno a la obra de arte no se limita al juego, pues por su carácter hermenéutico tiene la propiedad de ser la experiencia que nos posibilita un acercamiento a cómo es que la comprensión del ser se da. Pero antes de continuar con esta reflexión cabe aclarar algunas cosas más en cuanto al diálogo que se muestra como condición de posibilidad de mostración del sentido de la obra de arte.

Ahora bien, el modo de ser, el cómo al que apunta el sentido del diálogo, es la tierra prometida de la hermenéutica filosófica: la tensión entre familiaridad y extrañeza. Esto queda claro explicando que el lenguaje genera un horizonte de significaciones comunes mediante el cual se puede hacer inteligible una experiencia. Sin embargo el diálogo no sólo pone de manifiesto que la lingüisticidad de la comprensión puede describirse como la apertura de sentido mediante la cual el mundo se manifiesta como una totalidad inteligible. De ser así, la hermenéutica no haría sino repetir el movimiento que tanto critica en las filosofías de la conciencia: remitir todo ser y aparecer a un trasfondo cuyos contornos y posibilidades han sido espontáneamente trazados por la actividad reflexiva de un sujeto (individual o colectivo).<sup>121</sup>

En este contexto Gadamer sostiene que la indicación formal que proporciona el dialogo exhibe que la comprensión no gira únicamente en torno a la familiaridad del “medio” del lenguaje, sino que, además muestra cómo a este último le es propio a la vez un polo de extrañeza. Vale describir la extrañeza hermenéutica en términos de pasividad, la cual es un concepto fenomenológico que designa una relación de sentido, un modo de la

---

<sup>121</sup> Ibid., pp. 121-123.

intencionalidad, caracterizado por la “predonación” (*Vorgegebenheit*) y la imposibilidad de constitución. Así la extrañeza no se refiere a un ámbito de objetos allende la comprensión humana o una zona de sombra aún no explicada por la reflexión; más bien alude a una donación en la cual el sentido desplegado precede al marco categorial constituido por la actividad de la conciencia.<sup>122</sup>

Es así como aquél que se enfrenta con la obra o con el texto, realiza siempre un proyectar, proyecta un sentido pre-existente sobre lo que interpreta, sentido que está determinado por su horizonte cultural. Gadamer llama a ese horizonte tradición y muestra cómo la tradición forma parte en la verdad de la historia misma:

En nuestro comportamiento respecto al pasado, que estamos confirmando constantemente, la actitud real no es la distancia ni la libertad respecto a lo transmitido. Por el contrario, nos encontramos siempre en tradiciones, y éste nuestro estar dentro de ellas no es un comportamiento objetivador que pensara como extraño o como ajeno lo que dice la tradición; ésta es siempre más bien algo propio, ejemplar o aborrecible, es un reconocerse en el que para nuestro juicio histórico posterior no se aprecia a penas conocimiento, sino un imperceptible ir transformándose al paso de la tradición.<sup>123</sup>

Los horizontes son el reconocimiento de los límites en el que se da cada presente; cada presente depende de una apertura histórica determinada, de una tradición a la que en cada caso pertenecemos. Cada momento histórico está determinado por una apertura que es a su vez también histórica. Las aperturas, los horizontes, no son cerrados, sino abiertos; el

---

<sup>122</sup> *Ibid.*, pp. 123-124.

<sup>123</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, p. 350.

texto y el intérprete poseen su propio horizonte que por ser abierto permite una fusión con el otro.<sup>124</sup>

El comprender es un desplazarse uno mismo hacia un acontecer de la tradición, en la que el pasado y el presente se hallan en continua mediación. Es así que todo encuentro con la tradición que se realiza con conciencia histórica experimenta por sí mismo la relación de la tensión entre la obra (diciente de su tradición) y el presente. La tarea hermenéutica que consiste en el diálogo para dar pie a una interpretación requiere no ocultar esta tensión en una asimilación ingenua, sino desarrollarla conscientemente: “La conciencia histórica es consciente de su propia alteridad y por eso destaca el horizonte de la tradición respecto al suyo propio.”<sup>125</sup>

Gadamer señalará tres momentos necesarios para el trabajo hermenéutico en la obra: El primero es la comprensión del mundo que el texto abre, en segundo momento la interpretación como un hacer inteligible en nuestro marco de referencia, las creencias y prácticas que rodean el texto y por último la aplicación que quiere decir que la comprensión cambia con cada situación concreta.<sup>126</sup>

Es posible comprender el mundo que el texto posibilita por la continuidad y simultaneidad entre el presente y el pasado que se realiza con la fusión de horizontes. Comprender ese mundo implica dejarse hablar por la tradición (que se expresa en el texto), dejarse decir algo por ella. Así la comprensión hermenéutica se da como un proceso dialógico donde la tradición es vista como un tú, para lo que es necesario haberla reconocido antes en su alteridad, lo cual, en última instancia significa que se tiene que

---

<sup>124</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, pp.108-109.

<sup>125</sup> Gadamer, *op. cit.*, p. 377.

<sup>126</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 111.

reconocer que ésta tiene algo que decir. El que quiere comprender un texto debe “dejarse decir algo por él” y para ello el intérprete debe tener voluntad de escucha:<sup>127</sup> “Acaso lo que tengan en común todas las obras de arte – del pasado y de la actualidad más rutilante– sea el ser motivo y asunto de un diálogo con el receptor.”<sup>128</sup>

Galarza dice que la filosofía heraclítica sostiene que la correspondencia que sigue manteniéndose entre el lenguaje y el ser no es ya una identidad inmediata, sino mediada y, por así decirlo, oculta, puesto que se acepta que la recepción sobre el ‘logos’ del lenguaje como un todo puede mostrar el ‘logos’ de la totalidad en devenir del cosmos. La dicción particular es al mismo tiempo descubrimiento y encubrimiento, por lo que requiere interpretación y tiene un sentido que va más allá de lo que propiamente dice, un sentido oculto a la visión directa y al que se accede transversalmente por la interposición de la imagen y la metáfora.<sup>129</sup>

Gadamer dirá respecto a la lingüisticidad que ésta “le es a nuestro pensamiento algo tan terriblemente cercano, y es en su realización algo tan poco objetivo, que por sí misma lo que hace es ocultar su verdadero ser.”<sup>130</sup> Y es esta ocultación la que da lugar a la interpretación, a la hermenéutica como disciplina sistemática de la interpretación. La interpretación desvela sentido.<sup>131</sup>

No obstante estar inmersos en la misma tradición que requiere de nuestra interpretación, ser parte de la propia historia que queremos comprender, hace que el preguntar adquiera una forma particular. No hay un “desde fuera” desde el cual podríamos

---

<sup>127</sup> Ibid., pp. 111-112.

<sup>128</sup> García Leal, J., *op. cit.*, p. 118.

<sup>129</sup> Galarza, L., “Hermenéutica filosófica”, en *Diccionario de Hermenéutica*, p. 108 *apud* Amador-Bech, J., *op. cit.*, pp. 44-45.

<sup>130</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, p. 457.

<sup>131</sup> Amador-Bech, J., *op. cit.*, p. 45

formular la pregunta por lo histórico o la tradición: “La investigación histórica está soportada por el movimiento histórico en que se encuentra la vida misma, y no puede ser comprendida teleológicamente desde el objeto al que se orienta la investigación. Incluso ni siquiera existe realmente tal objeto”<sup>132</sup>

Podríamos pensar en este sentido que la diferencia en la propuesta de la hermenéutica como forma de determinación de lo que es, es una categoría circular que determina en tanto que es determinada; es decir, no estamos hablando de una determinación que se auto-determina como tal vez podría pensarse la Idea platónica o el Trascendental kantiano. En contraposición a las tradiciones epistemológicas de corte cartesiano que intentan dar cuenta de la relación de adecuación veraz entre el ente y la representación, entre la realidad y el pensamiento, la hermenéutica filosófica ha propuesto un enfoque radicalmente diferente, planteando el problema hermenéutico (de la interpretación) desde una perspectiva ontológica.

### **3.4. Obra de arte y ser**

La hermenéutica filosófica demuestra que la interpretación es lo propio de nuestro ser, en tanto que seres humanos. A partir de ese giro ontológico se hace posible plantear el problema de la interpretación ya no subsumirlo a un punto de vista epistemológico. La interpretación y la comunicación cobran un sentido más originario, determinado por nuestro propio ser; no somos sino a condición de interpretar y comunicar.<sup>133</sup> La significatividad supone precisamente el todo relacional en el que se encuentra el ser-ahí y que posibilita su

---

<sup>132</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, p. 457.

<sup>133</sup> Amador-Bech, J., *op. cit.*, p. 46.

comprenderse en el mundo. No solamente se trata este significar al remitirse a algo distinto de sí, sino que entraña en primer lugar un remitirse a un todo de relaciones que es lo que precisamente es estar-en-el-mundo.<sup>134</sup>

Heidegger, en su obra temprana, asienta esta relación primaria con el ser como fundamento de la misma existencia, la cual caracteriza desde este enfoque como facticidad:

*Facticidad* es el nombre que le damos al carácter de ser de “nuestro” existir “propio”. Más exactamente, la expresión significa: ese existir en *cada ocasión*, [...], “Estar aquí por lo que toca a su ser” no significa, en ningún caso de modo primario ser *objeto* de la intuición y de la determinación o de la mera posesión de conocimientos, sino que quiere decir que el existir está *aquí* para sí mismo en el cómo de su ser más propio.<sup>135</sup>

Gadamer dirá respecto a la facticidad del estar ahí, es decir, la existencia que no es susceptible de fundamentación ni de deducción, que es lo que debe constituir la base ontológica del planteamiento fenomenológico, y no el puro *cogito* como constitución esencial de una generalidad típica.<sup>136</sup> Pero el giro ontológico en el planteamiento del problema del conocimiento se radicaliza y encuentra una expresión más clara y contundente en la recuperación de “la pregunta que interroga por el sentido del ser” formulada por Heidegger en *Ser y Tiempo*. Es ahí en donde la idea misma de la fundamentación experimenta un giro total.<sup>137</sup>

---

<sup>134</sup> Para entender mejor la crítica a la autoreferencialidad de una supuesta percepción pura y como ella siempre remite a generalidades más amplias a partir de contextos relacionales fundados por Heidegger. Cf. Marciales Rodríguez, Luis. *Crítica a la percepción pura. Un enfoque hermenéutico y fenomenológico*.

<sup>135</sup> Heidegger, *Ontología: Hermenéutica de la facticidad*, p. 25.

<sup>136</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, p. 319.

<sup>137</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, p. 322.

Lo que el ser significa debe determinarse ahora desde la existencia, y con mayor precisión desde la esencia de la existencia: su temporalidad. La estructura de la temporalidad aparece como la determinación ontológica de la subjetividad; pero además el ser mismo es tiempo. Así se rompe el subjetivismo de la nueva filosofía. El fundamento radica en que exista un ahí, una diferencia entre ente y ser. El comprender va a ser la forma originaria de realización del estar ahí, del ser-en-el-mundo. Comprender es el carácter óntico original de la vida humana misma. Comprender es un saber estar en el mundo, pues la comprensión no se limita a un mero conocimiento intelectual, sino que designa también un saber hacer práctico.<sup>138</sup>

Partiendo de este sentido hermenéutico, la obra de arte puede ser entendida a la vez como manifestación y como revelación de lo que era posible pero no podía ser visto sino a condición de ser transformado para poder ser re-conocido.<sup>139</sup> La obra de arte procede de un modo hermenéutico: interpreta al mundo y a la vez lo expresa de un modo particular que permite que manifieste su(s) sentido(s): “nos lleva de un plano de lo presente mudo a lo manifiesto elocuente.”<sup>140</sup>

La obra de arte es entonces una creación autónoma que refiere al mundo de una manera reveladora de su esencia. La obra de arte opera hermenéuticamente porque al interpretar busca el sentido, hondo e inescrutable de las cosas; por ello Gadamer dirá que la obra de arte utiliza el recurso estético para puntualizar algo a partir de los recursos que le son dados como la abstracción, la exageración mostrativa, etcétera. Y la obra al ser

---

<sup>138</sup> Para más información respecto a las similitudes y la recuperación de la ontología de Heidegger por Gadamer, Cf. Gazmuri Barros, María del Rosario, *El papel de la palabra poética en el proyecto filosófico de Heidegger y en la hermenéutica de Gadamer*.

<sup>139</sup> Amador-Bech, J., *op. cit.*, p. 48.

<sup>140</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, p. 138.

portadora de la interpretación da a conocer algo que estaba oculto y que no podría ser sin la conformación propia de la obra.<sup>141</sup>

Como habíamos visto la obra de arte no se agota en, ni se puede definir a partir de lo estético, pero Gadamer restituirá el comportamiento estético sólo en la medida que éste forma parte del proceso óptico de la re-presentación.<sup>142</sup> Lo estético es sólo el recurso de la forma que sirve para la manifestación de la esencia, no es la esencia misma. La esencia radica en el poder mostrar, poder revelar, poder hacer patente algo.<sup>143</sup>

La re-presentación en el juego del arte no es copiar o repetir, sino traer a la presencia algo de una manera más auténtica, “es un conocimiento de la esencia”. La mediación es meramente necesaria y en el quehacer interpretativo de la obra de arte se hace latente la determinación que sería el diálogo entre los horizontes para hacer un sentido. Podemos pensarlo también desde lo simbólico:

La experiencia de lo simbólico, quiere decir que este individual, este particular, se representa como un fragmento de Ser que promete complementar en un todo íntegro al que se corresponda con él; o, también, quiere decir que existe el otro fragmento, siempre buscando, que complementará en un todo nuestro propio fragmento vital.<sup>144</sup>

La analogía con lo simbólico sirve para indicar que en nuestro encuentro con el arte no es lo particular lo que se experimenta, sino la totalidad del mundo experimentable porque allí se manifiesta la tradición que nos habla y que somos nosotros mismos; no obstante la obra guarda para sí gran parte de su sentido, la infinidad de sentido que la obra tiene no

---

<sup>141</sup> Amador-Bech, J., *op. cit.*, p. 48.

<sup>142</sup> Gadamer, *Verdad y Método*, p. 161.

<sup>143</sup> Amador-Bech, J., *op. cit.*, p. 48.

<sup>144</sup> Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 85.

nos es dado, sólo es una promesa porque la “fractalidad” de sentidos que la obra despliega es inabarcable. La posición ontológica del hombre ante ella se hace presente porque descubre su finitud hacia la trascendencia y su anhelo siempre insatisfecho de la posesión de la totalidad del sentido del ser.

## Conclusiones

Gadamer sustenta sus propias proposiciones estéticas, así como su crítica al método de verdad implementado por las ciencias naturales a las ciencias del espíritu, y su propuesta sobre una noción diferente de verdad, sobre un camino que abre Heidegger cuando decide poner el acento del problema de la verdad en el ser y no en el conocer. Como vimos anteriormente, Heidegger intentará no pensar la verdad desde un punto de vista epistemológico, sino desde uno ontológico.

En *El origen de la obra de arte*, Heidegger estableció que la obra de arte es desocultamiento de sentido(s) porque crea un mundo, pero no un mundo que nos sea ajeno, sino el mundo en el que existimos: la obra es palabra que esta-ahí, que nombra y que resalta. Para Heidegger la obra de arte es conflicto entre mundo y tierra: es mundo porque es manifestación de significados y sentidos, y es tierra porque contiene dentro de ella otros significados y sentidos ocultos, de modo tal que la obra ya siempre está como algo inabarcable por el concepto e inagotable en sí misma.

Heidegger hace alusión expresa a la tragedia porque en ella se hace manifiesto que en la obra no encontramos una copia de algo, sino que ella establece relaciones en las que las cosas son: las batallas entre los dioses, por ejemplo. La palabra además nos dice qué es lo sagrado y qué lo profano. Nos muestra un mundo y lo hace presente. La obra de arte permite la presencia del dios que llega a *ser* en la apertura que la obra posibilita. La obra es aquello que permanece en el tiempo y que tiene una posición ontológica privilegiada porque en ese mundo en el que ya siempre somos (que vamos transformando en la medida

que somos y vamos siendo) aparece liberando el espacio de lo abierto (de lo posible). La obra es condición de posibilidad de transformación del mundo en el que somos, porque sobre ese mundo la obra presenta otra “pieza”, trae consigo “su mundo” y funda un mundo a partir de la fusión entre ambos. Este otro mundo, que trae consigo la obra, no es “otro” en tanto que no pertenezca a la tradición, sino que es otro en la medida en que es distinto, es transformado y simultáneo. No obstante, queda claro que esto no significa que el mundo no se transforme y transcurra sin cambios hasta que la obra le permita una transformación.<sup>1</sup> Esto me lleva a la pregunta que se me ha presentado a lo largo de toda esta investigación. Y es que si el mundo por nuestra propia actividad de existir crea sentidos, ¿cuál sería el lugar privilegiado de la obra de arte en esta transformación y creación del sentido?

En *La actualidad de lo bello* Gadamer insiste en que la identidad artística de cualquier obra, del tipo que sea, viene de que se ofrece a la comprensión, pues en ella hay algo que entender, genera una conversación, cuando menos sobre cuestiones artísticas. En este sentido, la identidad del arte es una identidad pragmática, se cumple en su ejecución dialógica: cuando la obra es recibida como una tarea interpretativa que lleva a efecto la construcción de sentido en la dirección que es apuntada por la obra, y esto es lo que tienen en común todas las obras de arte.<sup>2</sup>

Ahora bien, ¿es esto suficiente?, ¿la característica inherente de crear sentido de toda obra es exclusiva del terreno del arte? Parece que no. Hay muchos productos culturales, desde la publicidad hasta la moda, desde las señales de tráfico hasta los juguetes, que marcan una dirección de sentido en nuestro día a día y sin embargo no son considerados

---

<sup>1</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 139.

<sup>2</sup> García Leal, J., *op. cit.*, p. 124.

como arte y no son presentados dentro del terreno de “lo artístico”. Considero que Gadamer diría que en estos casos no se dan las mismas implicaciones dialógicas que son propias de una obra de arte, como podríamos pensar, tal vez, el no poner lo-otro (pensado como interlocutor) como un objeto consumible y abandonado en el terreno de la experiencia cotidiana. No obstante cabe decir que claramente donde hay comprensión hermenéutica o dialógica no siempre hay arte; por eso podríamos pensar que Gadamer añade otros factores de continuidad para interpretar el arte que va desde el más antiguo hasta el más actual.

Entre esos factores tiene un papel destacado la belleza. Gadamer reivindica la belleza después de la crítica y la transformación del sentido que hace del esteticismo. Piensa la belleza como orden y armonía, como conformación de sentido que es, sobre todo, significatividad; la belleza cuyo modo de ser es la luz. La belleza también como lo que carece de un fin utilitario e invita a la contemplación de modo que “define al arte como arte”.<sup>3</sup> Además lo bello nos permite comprender el *ser* pues lo bello al igual que el *ser* aparece en sí mismo, se manifiesta en su propio *ser*. Además lo bello sólo es en tanto aparece, sólo es en su manifestación, lo que quiere decir que en lo bello se encuentra un momento estructural para el ser mismo: el desocultamiento.<sup>4</sup>

Pero en donde más evidentemente resuelve la cuestión sobre la continuidad del arte es con el tema de la re-presentación. Es en el texto “Arte e imitación” en donde considero que se hace evidente esta cuestión. Se trata allí del arte no-objetivo (no figurativo), un arte que niega radicalmente la objetividad que refiera a algo, renuncia a cualquier referencia extra-artística dada. Es un arte que no versa sobre nada externo en cuanto a temática. No

---

<sup>3</sup> Ídem.

<sup>4</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, p. 153.

obstante, es representación de un orden visual o sensitivo, que puede entenderse porque está inscrito y hecho a partir de una tradición significativa aunque, en efecto, sólo presente cualidades abstractas: luminosidad, violencia, placidez, quietud, etcétera.

La consideración sobre el arte actual que no es objetual (figurativo) en tanto que no hace referencia directa a un objeto, pero que tenga la cualidad de ser *Darestellung*, se hace patente en las siguientes líneas:

En todos estos cuadros, no se trata de otra cosa que de gestos, es decir, de algo que lleva en sí su significado y que es mucho más que lo que nos es conocido por el saber humanístico. Son gestos que permanecen totalmente ligados a la superficie del cuadro; también cuando tienen rasgos humanos [...] Muy poco es aquí psicología, muy poco interpretación de un interior subjetivo, casi todo es sólo la interioridad de la máscara tras la cual no hay nada, interioridad de puro volverse hacia sí mismo, el enigma que se abre a sí mismo y que somos para nosotros.<sup>5</sup>

El gesto entendido como lenguaje permite asumir que éste lleve en sí un significado a veces elocuente, a veces velado. Gadamer dirá que sólo en la conformación que es la escritura, la lingüisticidad de la tradición adquiere un significado propiamente “hermenéutico”, debido a que la escritura representa la “idealidad de la palabra”<sup>6</sup>. La escritura será pensada como *alétheia*, la palabra es la que es re-presentación, manifestación, aparición de lo bello: “El lazo que une a la obra de arte con el ser (en donde ambos son re-presentación) es el lenguaje y éste también es re-presentación en el mismo sentido y con las mismas características que se habían establecido para la obra de arte, que a su vez se hacen

---

<sup>5</sup> Gadamer, “Imagen y gesto”, en *Estética y Hermenéutica*, p. 252.

<sup>6</sup> Reyes Escobar, J. A., *op. cit.*, p. 105.

extensivas al ser.”<sup>7</sup> La palabra es, para decirlo en términos heideggerianos, el “claro del ser”. Para Gadamer nosotros somos palabra y en ella nos reconocemos: “la palabra poética atestigua nuestro ser-ahí en tanto ella misma es ser-ahí”<sup>8</sup>

Por último me gustaría agregar que considero que el “claro del ser” que es la obra, su presencia creadora, se debe a la propiedad de permanencia y trascendencia respecto de su tiempo. La conformación en tanto que está-ahí, presente como *ergón*, y tiene capacidad dicente en tanto que “transmisora de sentidos”, es aquello que permanece en el tiempo y que nos habla de la tradición que nosotros mismos somos, pero también insta un mundo nuevo, en tanto que transforma y pone de manifiesto, el mundo en el que vivimos. En ella se hace patente el movimiento de ida y vuelta dialógico, que emparenta el tiempo y el sentido, y que es la condición de posibilidad de este último.

El diálogo puede ser pensado como un ser-con-otro que no pone a su interlocutor a disposición de un sujeto que tasa al otro desde su propia medida; considero que el diálogo nos proporciona una capacidad crítica de distanciamiento respecto a lo que somos en la individualidad. El diálogo nos ofrece la posibilidad de pensar el sentido como una creación conjunta y no como una imposición conclusa y cerrada, y en la re-presentación, que requiere necesariamente como medio a un sujeto que deja de imponerse como norma, se da una co-existencia de lo uno con lo múltiple: “El juego representado es el que habla al espectador en virtud de su representación, de manera que el espectador forma parte de él pese a toda la distancia de su estar enfrente”.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> González Valerio, M. A., *op. cit.*, pp. 150-151.

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 156.

<sup>9</sup> Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 160.

El diálogo con la obra es ineludible porque, como dice Gadamer, el sentido no es algo acabado y disponible; sino una dirección, la dirección en la que se da el diálogo, la dirección al progreso de la conversación:<sup>10</sup> “Cuando no otra cosa, la obra actual más excéntrica y desafiante ha de incluir una dirección del sentido, si es que realmente es artística.”<sup>11</sup> Y este sentido debe darse a través de la conformación que es la obra, no a través de un discurso subjetivo.

Cabrá decir que la re-presentación es realidad también aunque sea por vía indirecta, mediata. La realidad es palabra, pero también son imágenes que refieren a imágenes, signos que refieren a otros signos. “El gesto puede ser índice o huella de una realidad ausente y, por lo mismo, invocada.”<sup>12</sup>

El modo en que Gadamer traza su estética, a partir de aproximaciones y diferencias, me parece una solución mediadora que no subsume el concepto a la subjetividad, ni la sensibilidad al concepto. Dar cuenta de aquello que en definición no puede abarcarse sin limitarlo me parece una tarea muy difícil para el desarrollo conceptual y considero que Gadamer logra conservar los matices de la experiencia del arte sin subsumirlo a una concepción dominante.

---

<sup>10</sup> García Leal, J., *op. cit.*, p. 123.

<sup>11</sup> Ídem.

<sup>12</sup> *Ibíd.*, p. 128.

## Bibliografía

- Aguilar Rivero, Mariflor, coord., *Entresurcos de Verdad y método*, México, UNAM, Facultad de Filosofía y Letras, Paideia, 2006. 254 pp.
- Amador-Bech, Julio, “La interpretación de la obra de arte desde la perspectiva de la hermenéutica filosófica de Hans-Georg Gadamer.”, en *Investigación universitaria multidisciplinaria*, México, Universidad Simón Bolívar, No. 11, Enero-Diciembre 2012. 42-50 pp.
- Aristóteles, *Ética Nicomáquea*. Trad. de Emilio Lledó Íñigo, Madrid, Gredos, 1985. 562 pp.
- Bishop, Claire, *Infiernos artificiales*, trad. de Israel Galina Vaca, México, Taller de Ediciones Económicas, 2016. 464 pp.
- Bürger, Peter, *Teoría de la vanguardia*, trad. de Jorge García, Barcelona, Ediciones Península, 2000. 189 pp.
- Chaparro Lillo, Jesús, *El juego como metáfora de libertad y responsabilidad. La ética hermenéutica de Gadamer*. Valencia, 2009. Tesis, Universitat de València, Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación. 430 pp.
- Eco, Umberto, *La definición del arte*. Barcelona, Ediciones Martínez Roca, S. A., 1970. 285 pp.
- Fink, Eugen. *Oasis de la felicidad*. Trad. de Elsa Cecilia Frost, México, Centro de Estudios Filosóficos, Universidad Nacional Autónoma de México, 1966. 30 pp.
- Fink, Eugen. *Play as a symbol of the world and other writings*. Trad. de Ian Alexander Moore y Christopher Turner, Indiana, Indiana University Press, 2016. 348 pp.
- Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y Método I*. Trad. de Ana Agud Aparicio y Rafael Agapito, 13ª ed., Salamanca, Ediciones Sígueme Salamanca, 2012. 697 pp.
- Gadamer, Hans-Georg, *Estética y Hermenéutica*. Trad. de Antonio Gómez Ramos, 2ª ed., Madrid, Tecnos, 1998. 312 pp.

- Gadamer, Hans-Georg, *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Trad. de Antonio Gómez Ramos, Barcelona, Paidós, 1996. 124 pp.
- Gadamer, Hans-Georg, “La verdad de la obra de arte”, trad. de María Antonia González Valerio, en Paulina Rivero (ed.), *Cuestiones hermenéuticas de Nietzsche a Gadamer*, México, UNAM, 2006. 188 pp.
- García Leal, J, “Problemas de la representación: Gadamer y el arte contemporáneo.”, en J.J Acero *et al.*, (eds.), *El legado de Gadamer*, Granada, Ganada, 2004. 87-128 pp.
- Gazmuri Barros, María del Rosario, *El papel de la palabra poética en el proyecto filosófico de Heidegger y en la hermenéutica de Gadamer*. Madrid, 2016. Tesis, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Filosofía. 369 pp.
- González Valerio, María Antonia, *El arte develado: consideraciones hermenéuticas sobre la hermenéutica de Gadamer*, México, Herder, 2005. 170 pp.
- Grondin, Jean, *Introducción a Gadamer*. Trad. de Constantino Ruiz-Garrido, España, Herder, 2003. 248 pp.
- Heidegger, Martín, “El origen de la obra de arte”, trad. de Helena Cortés y Arturo Leyte, en *Caminos de bosque*, Madrid, Alianza, 1996. 280 pp.
- Huizinga, Jean. “Esencia y significación del juego como fenómeno cultural.”, trad. de Eugenio Imaz, en *Homo ludens*, Madrid, Alianza Editorial, 2007. 11-44 pp.
- Isaza Echeverry, María Isabel, “Espectadores inmersos en la obra de arte contemporánea.”, en *Revista académica e institucional, Arquetipo*, Pereira, Universidad Católica de Pereira, No. 3, 2011. 85-94 pp.
- Jiménez, Carlos Alberto, *La inteligencia lúdica. Juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación*, Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio, 2005. 237 pp.
- Kant, Immanuel. *Crítica al discernimiento*, trad. de Roberto R. Aramayo y Salvador Mas, Madrid, A. Machado Libros, 2016. 469 pp.
- Liñán, José Luis, “Representación, concepto y formalismo. Gadamer, Kosuth y la desmaterialización de la obra artística.” en *Ideas y Valores*, Bogotá, Facultad de Ciencias Humanas, No. 140, 2009. 197-216 pp.

- López Sáenz, Carmen, “La aplicación gadameriana de la phrónesis a la praxis”, en *Hans-Georg Gadamer en español* [en línea], secc. Aristóteles, pant. 1. <http://www.uma.es/gadamer/styled-10/page14/index.html#praxis> [consulta: 15 de Marzo de 2018]
- Nancy, Jean-Luc, “Ser-con y democracia.”, trad. de Ernesto Feuerhake, en *Revista Pléyade*, Chile, Centro de Análisis de Investigación Política, Vol. 4-No. 1, Enero-Junio 2011. 11-31 pp.
- -Orueta, Sebastián, “Gadamer: el arte entendido a través del juego”, en *SCIENTIA HELMANTICA. Revista internacional de filosofía*, No. 2, Noviembre 2013. 80-98 pp.
- Platón, *República*, trad. de Conrado Eggers Lan, Madrid, Gredos, 1998. 457 pp.
- Reyes Escobar, Jorge Armando, *El lenguaje de la alteridad: ensayos sobre hermenéutica, diálogo y la lucha por el reconocimiento*, México, Fides, 2013. 241 pp.
- Rivera de Rosales, Jacinto, “Schiller: la necesidad trascendental de la belleza”, en *Estudios de Filosofía* [en línea], Núm. 37, Enero-Junio 2008 <http://www.scielo.org.co/pdf/ef/n37/n37a11.pdf> [consulta: 15 de marzo de 2018]
- Schiller, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, trad. de Martín Zubiria, Mendoza, Universidad Nacional de Cuyo, Facultad de Filosofía y Letras. 214 pp.
- Yarza, I., *Sobre la praxis aristotélica* [en línea]. Pamplona, Servicio de publicaciones de la Universidad de Navarra, 2007. p.p. 148-152 <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/2252/1/07.%20I%C3%91AKI%20YARZA%2C%20Sobre%20la%20praxis%20aristot%C3%A9lica.pdf> [consulta: 15 de marzo de 2018]