

La explicación ontológica de la obra de arte a través del juego, según Gadamer.

Jesús Andrés Aristizabal Burgos.

Universidad de Nariño

Programa de Licenciatura en filosofía y letras.

San Juan de Pasto, Colombia.

2023

La explicación ontológica de la obra de arte a través del juego, según Gadamer.

Jesús Andrés Aristizabal Burgos.

Director, (Asesor).
Verónica Arias
Arias.

Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Filosofía y
Letras.

Universidad de Nariño.
Facultad de Ciencias Humanas.
Programa en Licenciatura en Filosofía y Letras.
San Juan de Pasto.

2023

Nota de Responsabilidad.

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor. **Artículo 1ro del acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966** emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación

Mg. Rodrigo Cuellar Jiménez.
Jurado

Mg. Héctor Rodríguez Rosales.
Jurado

Resumen.

La presente investigación monográfica apela a un enriquecimiento de las proyecciones conceptuales que se logran del concepto de juego dentro de la obra de arte como su ontología, esto en el margen del discernimiento de sus posibilidades de ser en el mundo más allá de un constructo de referentes conceptuales que persisten continuamente en hacer de una validez de significación en la obrar de arte meramente desde el valor subjetivo y referencial. De este modo, el problema fundamental del presente estudio, radica en sustentar tal proyección autónoma y de orden propio que se inscribe en la obra de arte desde el modelo expuesto por Gadamer en que se infiere una explicación ontológica de la obra de arte a partir del juego, “como hilo conductor” para la significación hermenéutica que conlleva este análisis. Por tal razón se pretende como objetivo general, Exponer desde un análisis preliminar, la explicación de la ontología de la obra de arte dada a través del concepto de juego instaurado desde Gadamer. Y para lograr este objetivo general del presente estudio se deben concretar los objetivos específicos, los cuales comienzan por exponer los conocimientos previos desde los cuales Gadamer trae a colación la pregunta de la verdad de la obra de arte y desde la cual pone en juego la explicación ontológica de la obra de arte, conceptualizar el juego de acuerdo con Gadamer y el sentido que éste tiene en lo pertinente al desarrollo de su mismidad, y como parte final, argumentar el cómo y porqué del juego (sentido) dentro de la ontología de la obra de arte comprendida desde Gadamer.

Palabras clave.

- Ontología, juego, obra de arte, Gadamer, acontecimiento, ciencias del espíritu, conciencia estética, formación.

Abstract.

The present monographic research appeals to an enrichment of the conceptual projections that are achieved from the concept of play within the work of art as its ontology, this in the margin of the discernment of its possibilities of being in the world beyond a construct of conceptual referents that continuously persist in making a validity of significance in the work of art merely from the subjective and referential value. Thus, the fundamental problem of the present study lies in sustaining such an autonomous projection of its own order that is inscribed in the work of art from the model exposed by Gadamer in which an ontological explanation of the work of art is inferred from the game, "as a guiding thread" for the hermeneutic significance that this analysis entails. For this reason, the general objective is to expose, from a preliminary analysis, the explanation of the ontology of the work of art given through the concept of play established by Gadamer. And to achieve this general objective of the present study, the specific objectives must be specified, which begin by exposing the previous knowledge from which Gadamer brings up the question of the truth of the work of art and from which he puts into play the ontological explanation of the work of art, conceptualize the game according to Gadamer and the sense it has in relation to the development of its selfhood, and as a final part, argue the how and why of the game (sense) within the ontology of the work of art understood from Gadamer.

Keywords.

- Ontology, game, piece of art, Gadamer, event, sciences of the spirit, esthetic consciousness, formation.

Contenido

Introducción	1
CAPITULO I.	8
1- . La verdad de la obra de arte y desde la cual pone en juego la explicación ontológica de la obra de arte.....	8
1.1- Desde una experiencia estética hasta la conciencia estética de la obra como dominio propio y autonomía.	36
CAPITULO II.....	46
2-El juego, el jugador y el acontecimiento.	46
2.1- Entender el concepto de juego en Gadamer	46
2.2- ¿Qué papel cumple aquel que participa del juego?	52
2.3- Juego como acontecimiento y significado.	57
2.4- El juego desde el distanciamiento, semejanza y desciframiento.....	60
CAPITULO III.....	63
3-Relación ontológica: el juego y la obra de arte.....	63
3.1- El Porqué del juego dentro de la ontología de la obra de arte.....	63
3.2- Cómo se concibe el juego dentro de la obra de arte.....	67
3.3- El hacer de la obra artística a partir del juego como su modo de ser.	72
Conclusiones.	81
Referencias bibliográficas.....	89

Introducción.

El presente trabajo monográfico sobre la explicación ontológica de la obra de arte a partir del concepto de juego que se sigue pertinente de la afirmación «*la obra de arte es juego*» que gira en torno a la explicación gadameriana que se postula en el texto “verdad y método I” por ende, este trabajo investigativo se sujeta al concepto gadameriano como explicación ontológica, partiendo entonces de la hipótesis preliminar de que es posible y casi que necesaria dicha relación conceptual para el determinismo de la obra desde su propio modo de ser, bajo el reconocimiento de su propia ontología. Ahora bien, el hacer dicha relación ontológica, radica en el reconocimiento de los modos de ser en que se ratifica el juego en tanto se aplica a la mismidad de la obra de arte; deberá entonces tal consideración hipotética que se toma desde Gadamer fundamentarse en el mismo autor en función de estudio monográfico que facilita y permite su comprensión, además de dar justificaciones necesarias tanto para la proyección de su misma convicción ontológica de la obra de arte, como también de posibilidades investigativas que se siguen de la labor de este estudio. Será necesario, en primera instancia una justificación preliminar que garantice el que hacer de este estudio.

Una primera justificación particular sobre el estudio argumentativo de la explicación ontológica de la obra de arte a partir del juego, será en cuanto se logra revisando las referencias explícitas e implícitas del pensamiento gadameriano que, a forma de guía, llevan a la resolución del hacerse de la relación conceptual de *juego* y *obra de arte*. Por ello, el presente análisis toma sentido en cuanto se esboza desde cuales y en cuáles ideas se pueden justificar las relaciones de los conceptos en cuestión de garantizar su empatía para ser uno, como parte del otro.

Una segunda justificación apela a un enriquecimiento de las proyecciones conceptuales que se logran del concepto de juego dentro de la obra de arte como su ontología, esto en el margen del discernimiento de sus posibilidades de ser en el mundo más allá de un constructo de referentes conceptuales que persisten continuamente en hacer de una validez de significación en la obrar de arte meramente hasta el valor subjetivo y referencial.

Una tercera justificación se logra ofrecer desde diversas interpretaciones y antecedentes a partir de las cuales se posibilita la vinculación de esta temática, no sólo desde Gadamer, sino también de personajes como Huizinga, Kant, Scheller; permiten de algún modo u otro, el intento

de desarrollarse la obra de forma ontológica, observamos entonces al mismo Gadamer, tomar estos autores para su propia justificación respecto de su afirmación de *la obra como juego*, en tanto se logra pertinencia al encontrar tantos rasgos constituyentes en otras investigaciones que garantiza la conexa incidencia de esta explicación ontológica.

La presente monografía pretende desarrollar de forma expositiva una explicación ontológica de la obra de arte a partir del concepto de juego que Gadamer instaure en su obra intelectual, en ese orden de ideas, se proyecta el estudio monográfico que abarca la obra gadameriana en función de traer a comprensión general un pertinente paso a la apertura investigativa que se puede seguir de esta proyección.

La actualidad, vigencia y pertinencia del trabajo monográfico aquí presente se justifica porque en el desarrollo contemporáneo de lo que comprende hacia el entendimiento de la obra de arte y su relación con una sociedad, avanza de acuerdo a la relación intrínseca del arte con el individuo que le experimenta, relación que se explica partiendo desde Gadamer, a las facultades del proceso lúdico, que bien sabemos, corresponde a la parte fundamental del hombre como pulsión¹.

En tanto sigue vigente conlleva la necesidad de definirla de acuerdo a la tradición filosófica predilecta, en este caso, la gadameriana y específicamente observar en qué medida se logra la concepción de «*la obra de arte es juego*». Para lograrlo, se empieza por contextualizar, problematizar, definir, caracterizar, tipificar y especificar la problemática de *la verdad* en la obra de arte, en segunda instancia, describir y determinar la concepción que elaboró Gadamer sobre el concepto de *juego*, y finalmente, desde la perspectiva en que se reconoce la unión de ambos conceptos para determinar una ontología, exponiendo el por qué y el cómo y en función de un hacerse la obra de arte como juego.

De acuerdo con esto, la estructura del texto corresponde con la intención conceptual y proyectiva de los objetivos previos, y se ha propuesto tres capítulos:

¹Recordemos por ejemplo lo expuesto por Freud al respecto del niño que juega al juego del carrete, “Más allá del principio de placer” S, Freud.

En el primer capítulo: **La verdad de la obra de arte y desde la cual pone en juego la explicación ontológica de la obra de arte**, se presenta una visión panorámica de la concepción sobre la cual se puede reconocer la posibilidad de esa presuntuosa verdad que la obra de arte parece albergar, partiendo entonces de las reflexiones de Gadamer se discute el momento en que se da el giro hermenéutico sobre la recuperación de la pregunta sobre la verdad de la obra de arte, esto es, partir desde el momento en que la argumentación sobre ésta, escapa de los criterios de verdad de la ciencia estructuralmente metodizable hacia el campo del juicio eminentemente estético, y que a partir del siglo XIX toma las críticas epistemológicas y fenomenológicas -en labor de las ciencias del espíritu-.

El interés del primer capítulo será entonces detallar de forma contextual y conceptual, los caminos que Gadamer sigue, para con ellos llegar a sus afirmaciones respecto del juego, es por esta razón, que lo que se dispone realizar en el primer capítulo es a modo de introducción de los elementos bases desde donde surge la posibilidad de la pregunta por la verdad en la obra de arte y el fundamento base para la afirmación de que el juego se mantiene como ontología para la obra de arte.

En la primera y única parte de este capítulo se caracteriza, analiza y expone la virtud de relevancia tanto de la formación, como del reconocimiento de la conciencia estética que impera en lo que puede reconocerse como vivencia de la obra de arte (vivencia estética), la razón de ser de esta sección, radica en que el proceso que se priorizó en la introducción del primer capítulo, a saber, la verdad de la obra de arte y desde la cual pone en juego la explicación ontológica de la obra de arte y que del mismo se dejan bases y vacíos, sobre la comprensión de los elementos, tanto desde una experiencia estética hasta la conciencia estética de la obra como dominio propio y autonomía.

“El punto de partida de la obra es el problema de la correcta comprensión de sí mismas de las ciencias del espíritu frente a las ciencias de la naturaleza. Contra la idea defendida por el historicismo y el positivismo, Gadamer argumenta que las ciencias del espíritu deben elaborar sus propios métodos para poder gozar del estatus de ciencias” (Grondin, 2007, p158)

El capítulo segundo: **El juego, el jugador y el acontecimiento**, tiene como intención entender la concepción gadameriana del juego en el marco de sus modos de ser con respecto al que juega, al acontecer y entorno a su referencia a la obra de arte. Es por eso que partiendo desde Gadamer, se pone el concepto de juego dentro de la experiencia estética diferenciándolo del carácter analítico de los conceptos clásicos para darle ahora cierta independencia al no referir la significación del juego a una simple forma de comportamiento o estado anímico de quien le experimenta, si no, a una forma de constituirse desde el sí mismo y para sí mismo en tanto representa y auto representa un sentido propio que permite y sustenta su existencia, es entonces, desde el inicio de su sección segunda “la ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico”, desde donde se toma este concepto y pretende “liberar a este concepto de la significación subjetiva que se presenta en Kant y en Schiller y que domina a toda la nueva estética y antropología” (Gadamer, 2001, p143)

A fin de alcanzar este objetivo se ha dividido en cuatro secciones el capítulo, buscando con esto descifrar las partes fundamentales del concepto que participa ontológicamente de la obra:

En la primera parte, se busca entender el concepto de juego en Gadamer, se describe de forma expositiva y crítica con el intento de superar la condición del concepto de juego tratado desde la subjetividad, Gadamer le trae como concepto que se aplica específicamente al campo de la experiencia estética, pero, tomándolo no desde “el comportamiento ni el estado de ánimo del que crea o del que disfruta, y menos aún a la libertad de una subjetividad que se activa a sí misma en el juego, sino al modo de ser de la propia obra de arte” (Gadamer, 2001, p143)

En la segunda parte, en que se cuestiona el papel que cumple aquel que participa del juego, se proyecta el reconocimiento de que el verdadero ser del juego en cuanto ser constituido por sí mismo, requiere de un sujeto, pero no para hacerle juego como tal, sino para conseguir a través de éste su manifestación, hacerse exterior y reconocible, a razón de que por cuenta propia sólo puede referirse como consideración conceptual en sí misma determinada. Es necesario entonces en esta sección, demostrar que el sujeto que participa del juego hace de él mismo algo representado, trayendo a flote la significación contenedora de un fin como sentido. Ahora bien, quien participa del juego, se dispone incondicionalmente a la organización interna del juego, esto es, a su estructura y forma de funcionar en condición de que el participante se disponga a ser enteramente

en el juego, por tanto, quien participa del juego se somete a la verdad de éste y queda como lo dice Gadamer, hechizado por y para el cumplimiento «de ser en» y pertenencia en el juego.

En la tercera parte, el propósito será determinar el planteamiento del juego como acontecimiento y significado, en tanto se identifica que el juego es movimiento en tanto que fluctúa entre sus condiciones de ser en sí mismo posibilidad representativa en el mundo, en consecuencia, cuando se infiere que el juego es movimiento se reconoce su participación activa como acto generador de sentido (significado) propio para su manifestación, en este orden de ideas la interacción que se hace entre la sistematización propia de su determinación es movimiento al igual que el instante en que participa otro del juego se hace en relación de ser acción (un acontecer) y por tanto se hace evento, que proclama al sujeto en condiciones del propio juego para ser representado como acontecimiento.

En la cuarta parte, se presenta la concepción en la que el juego se toma desde el distanciamiento, semejanza y desciframiento; el desplazamiento que hace el sujeto que participa del juego hacia el pre-condicionamiento de sí sobre las estructuras del juego en cuanto acto a ser, representa en sí el distanciamiento hacia la otredad en tanto se muestra como diferente el momento en que participa del juego, tal distanciamiento marca igualmente el reconocimiento de la semejanza y del intento del auto-desciframiento que es el volverse sobre sí mismo que se experimenta tanto en el juego como en el experimentar la obra.

En lo que respecta a este capítulo, lo que primordialmente se busca es el desciframiento del concepto de juego en tanto es constituido a partir de Gadamer, descifrando tanto su modo de ser, la forma en que se inscribe la participación del sujeto en tanto interactúa con la mismidad del juego, su desarrollo como acontecimiento y su efecto como distanciamiento.

En el capítulo tercero: **Relación ontológica: el juego y la obra de arte;** se muestra como el centro conclusivo del presente trabajo, pues sintetiza lo relevante del primer y segundo capítulo, para con esto llegar a determinar la relación ontológica dada entre el juego y la obra de arte, a efectos de esto, este capítulo proyecta esta propuesta filosófico-hermenéutica que Gadamer pone en su búsqueda de la verdad de la obra de arte. Por tal razón, a expensas del ejercicio conceptual que el autor propone, se ha dividido el capítulo en tres partes para proyectar la integración ontológica de juego y obra de arte.

En la primera parte, en que se cuestiona el porqué del juego dentro de la ontología de la obra de arte. Comprender ese porqué, radica en la asimilación de que obra de arte y juego, comparten esencialmente sus modos de ser, por tal razón en esta primera parte, comprende un compendio relacional de ambos conceptos que demuestran de una u otra forma y recordando la constante relación que se ha hecho en los dos capítulos anteriores, por qué si se da de esa coyuntura de ambas partes como explicación para una ontología.

En la segunda parte, se busca reconocer el cómo se concibe el juego dentro de la obra de arte, la proyección investigativa gira entorno a la rememoración o recuento de lo dicho anteriormente, pues a modo de conclusión y de acuerdo a esa relación entre juego y obra de arte que se argumentará a lo largo del texto, determina el cómo a partir del reconocimiento de algunas de las facciones del juego que apelan a la mismidad de la obra de arte.

En la tercera sección de este capítulo, se busca consolidar el hacer de la obra artística a partir del juego como su modo de ser, cosa que se lleva a cabo al igual que las dos secciones anteriores, en que se hace un recuento de lo que es el juego en tanto modo de ser de la obra de arte, en este sentido el hacer de la obra de arte se pone sobre lo que es el juego y cómo este se proyecta al que participa de ella. También, se reconoce de forma concluyente que el hacer de la obra de arte a partir del juego, no es ninguna inferencia a reconocer el juego como herramienta para el arte o viceversa, sino el reconocer que su hacer se efectúa como juego o como arte, en tanto ambas partes guardan una relación ontológica.

Lo que se busca con este capítulo no es más que reconocer y aceptar el valor del discernimiento ontológico entre la obra de arte y juego, además de realizar una proyección siempre dispuesta a la generación de preguntas, en tanto que este apartado se pone a modo de convicción expositiva y que, de alguna forma, pone y genera el diálogo respecto de la obra de arte sujeta a sus procesos lúdicos.

Con la disposición de estos tres capítulos, el presente estudio monográfico, busca más que un simple recuento histórico a modo de resumen de lo que se dice en Gadamer, y si bien en cuanto monografía se hace lo posible por rescatar los datos fundamentales del autor, también se sustenta una posibilidad investigativa dentro de la estructuración argumental, en tanto no se muestra como cierre argumental de lo ya dicho, sino como apertura, en cuanto invita a la reflexión de lo ya dicho

por un hermeneuta del calibre de Gadamer para el desarrollo de posibles salidas intelectuales, y, que, en la generalidad del asunto, se dispone a ser punto de inflexión sobre objeciones y acepciones, ambas bajo el punto de desarrollo investigativo.

Ahora bien, la justificación sobre la relevancia del asunto y tiene relevancia por sí mismo, ya que lo que se ha tomado aquí, es una proyección temática muy contemporánea, afectando mucho del desarrollo actual, en este sentido aún nos dice mucho de las relaciones interpersonales que vive el sujeto en tanto espectador/jugador.

La fuente bibliográfica sobre el cuestionamiento de esta posibilidad ontológica de la obra de arte a través del juego, es sobre estas posibilidades, dificultades y reflexiones que nacen a lo largo de la reflexión de la experiencia estética, por tal razón el presente trabajo se estructura entonces en tres capítulos. A continuación se iniciará el desarrollo temático de la propuesta monográfico hermenéutica, revisando primero la pregunta por la verdad de la obra de arte y sobre la cual se proyecta a una ontología de la misma; luego se analiza y expone la estructura y cómo se conforma el concepto de juego, a la vez que comienza el proceso relacional del juego y el arte; para finalmente mirar las relaciones conceptuales, es decir, señalar el cómo, por qué y el hacer de la obra de arte a partir del juego que es en principio su parte ontológica.

CAPITULO I.

1- La verdad de la obra de arte y desde la cual pone en juego la explicación ontológica de la obra de arte.

Para poder reconocer la posibilidad de esa presuntuosa verdad que la obra de arte parece albergar desde la reflexión sobre la completa constitución de su ser, es necesario a través de Gadamer discutir el momento en que se da el giro hermenéutico sobre la recuperación de la pregunta sobre la verdad de la obra de arte; esto es, partir desde el momento en que la argumentación sobre ésta, escapa de los criterios de verdad de la ciencia estructuralmente metodizable hacia el campo del juicio eminentemente estético, y que a partir del siglo XIX toma las críticas epistemológicas y fenomenológicas -en labor de las ciencias del espíritu-. Al respecto se encuentra que: “la autorreflexión lógica de las ciencias del espíritu, que en el siglo XIX acompaña a su configuración y desarrollo, está dominada enteramente por el método de las ciencias naturales” (Gadamer, 2001, p31)

Gadamer, comprende tanto en Kant como en Schiller, la determinación para dar respuesta a la significación de los juicios de valor puestos sobre la existencia de las obras de arte en tanto se convierten en contenido de y para el conocimiento; y es a partir de este momento en que Gadamer incita a la recuperación de la pregunta por la verdad de la obra de arte guiada hacia una explicación ontológica de la misma; donde se es posible determinar desde el modo de ser de la obra de arte misma, el carácter de verdad, en tanto posee de contenido que permite en el sujeto todo un proceso de conocimiento, tanto de lo manifestado como representación, como de sí mismo en función de su capacidad reflexiva.

Partiendo entonces del análisis epistemológico que hace Gadamer al respecto de la resolución de esta pregunta, se afirma que el reconocer esa pretensión de verdad en las obras de arte requiere de un distanciamiento de los modelos metódicos de las ciencias naturales (como actitud de conocimiento empírico), esto significa:

Si se quiere reconocer al arte una pretensión de verdad y si se quiere experimentar por el arte en que pudiera consistir una verdad no metodizable, entonces es necesario superar la

subjetivación Kantiana y post kantiana de la estética. Se trata según Gadamer del gran callejón sin salida de la estética, más aún, de la modernidad en general. De hecho, la pretensión de dominio de la ciencia moderna desde la objetividad es lo que obliga a la experiencia estética a entenderse a sí misma de manera puramente subjetiva², como si en ella se tratara únicamente de vivencias subjetivas del individuo. “De esta manera se abandonó la tradición humanista con la que podrían haberse identificado las ciencias del espíritu y se tomó el camino a la estetización y la subjetivación de la facultad de juicio” (Grondin, 2007, p161)

A partir de esto se reconoce que si se aplica la instauración metódica para la mención de una verdad (como valor científico) en un campo estético, surge la necesidad de una demostración empírica (método científico) de lo que se afirma respecto de la obra, -esto es caer en el largo discurso positivista sobre el criterio de verdad que posa sobre las interpretaciones de la obra de arte- podríamos decir en este caso, que se requiere del aspecto demostrativo para llegar a consolidar un juicio como verdadero, la “evidencia”³ -diría Husserl- con la que se puede aseverar sobre algo en condición de dejar posibilidad a objeciones que demuestren su validez sobre el objeto del cual se hace una secuencia de juicios valorativos, aunque, bien sabemos que Husserl propone la evidencia en función de una intencionalidad previa que se desata desde una consciencia que no es vacía, sino contenedora de un ‘algo’ en tanto apunta a un sentido.

Es entonces bajo este modelo demostrativo, desde donde la instauración del método científico puesto desde las ciencias naturales, se intenta aplicar a los campos de estudio de las ciencias del espíritu y es según Gadamer, desde donde se desacredita el valor del conocimiento

² Esto, desde la facultad de emitir juicios, sea el caso, de los juicios estéticos los cuales Kant reconoció en su “Crítica del juicio”, - y desde la cual parte la crítica hacia la estética y sobre la facultad de emitir juicios al respecto- como pertenecientes específicamente al carácter subjetivo, esto es, reconocer el juicio estético puesto “sobre la idoneidad del objeto, que no se funda en ningún concepto existente del objeto ni proporcionan ninguno de él” P34, en la medida que no generan conocimiento alguno, solo se atiende en este caso a la intención de idoneidad sobre el objeto. (facultad de idoneidad asociada al agrado o desagrado) en tanto se desarrolla de forma subjetiva). Lo anterior se puede comprender de mejor manera, afirmando sobre los juicios estéticos, desde la propia facultad de juzgar, que se rigen sobre la idoneidad formal (subjetividad) atendiendo al sentimiento generado en el sujeto, respecto del agrado o desagrado.³⁷

³ “La evidencia, en el sentido más amplio posible, es «experiencia» de la existencia y de la esencia de las cosas: un llegar a ver con el espíritu las cosas mismas. La pugna con lo que ella, con lo que la «experiencia» muestra, tiene por resultado el polo negativo de la evidencia (o la evidencia negativa), cuyo contenido es la falsedad”. “Meditaciones cartesianas” Edmund Husserl. Meditación primera, §5.

marcado por las ramas del saber que no llevan consigo el mismo modelo metódico que las ciencias naturales⁴.

Plantear el giro hermenéutico del que hace mención Gadamer, es entonces traer a colación el momento en que se cuestionan los procesos metódicos de las ciencias naturales como no aplicables al modelo de conocimiento puesto desde las ciencias del espíritu en tanto se busca instaurar una postura no metodizable acerca de la forma en la que funcionan dichas ciencias, con esto se hace una reflexión enteramente lógica de lo que constituyen las ciencias del espíritu durante el siglo XIX, en donde se da cuenta de una configuración y desarrollo predominante y propias para las ramas del saber humano. Sin embargo, descubrimos que se insiste en la superioridad de estructuras que configuran los procesos de conocimiento a partir las ciencias naturales, y, desde la cual surge la significación para las demás ramas de conocimiento como lo son las ciencias del espíritu, haciendo uso del proceso de distinción para la comprensión de lo que éstas son en cuanto dista de ser parte de la ciencia natural.

“Las ciencias del espíritu se comprenden a sí mismas tan evidentemente por analogía con las naturales que incluso la resonancia idealista que conllevan el concepto de espíritu y las ciencias del espíritu retroceden a un segundo plano” (Gadamer, 2001, p31)

En esta medida, al tener como base a las ciencias naturales, el desciframiento de la significación de lo que determina el concepto de ciencias del espíritu, se descifra desde las bases conceptuales de comprensión y desarrollo que manejan tales ciencias empíricas, es entonces, bajo este pliegue de configuración normativa en que rige la ciencia natural⁵ sobre la cual se intenta

⁴ Incluso Dilthey reconocía una división clara entre las ciencias naturales y las del espíritu, y el caso de su complejidad de cohesión de ambas de acuerdo a una misma metodología, dificultad, que se sigue de acuerdo a contenidos distintos de conocimiento: “Los sujetos a los que el pensamiento adhiere, siguiendo su ley necesaria, los predicados mediante los cuales tiene lugar todo conocimiento, son en las ciencias naturales elementos que han sido obtenidos hipotéticamente mediante una división de la realidad exterior, mediante una disgregación de las cosas; en las ciencias del espíritu se trata de unidades reales, que se dan como hechos en la experiencia interna”. -Introducción a las ciencias del espíritu” Wilhelm Dilthey. Fondo de Cultura Económica. p38. Atendemos aquí a una de las dificultades que el mismo Gadamer reconoce al inferir que la esencia de las ciencias del espíritu no queda correctamente aprendida si se trata desde las ciencias naturales; sin embargo, Gadamer hará una pequeña crítica a la labor de Dilthey en las páginas 34 a 36.

⁵ En esta monografía no se pretende ahondar sobre el desarrollo de las ciencias naturales, sólo se hará énfasis en la mención que Gadamer hace de ellas sobre este aspecto conceptual y para la continuidad del tema a tratar en el presente trabajo.

significar las demás ciencias que son diferentes de las naturales, sin embargo, Gadamer entra aquí a cuestionar tal proceso para la significación de las ciencias del espíritu ya que:

“... el verdadero problema que plantean las ciencias del espíritu al pensamiento es que su esencia no queda correctamente aprehendida si se les mide según el patrón del conocimiento progresivo de leyes. La experiencia del mundo sociohistórico no se eleva a ciencia por el procedimiento inductivo de las ciencias naturales” (Gadamer, 2001, p32)

Gadamer plantea como ejemplo el estudio sociohistórico en que se opera desde la experiencia general para llegar a la comprensión del fenómeno que allí opera en una concreción histórica, es decir, se busca a través de las experiencias generales no el confirmar y ampliar tales experiencias para llegar a unas estructuras normativas o de leyes que apliquen a tales generalidades, si no, a través de estas experiencias generales dar cuenta del sujeto que se afecta a razón de éstas, intentando así dar con la respuesta al “¿Cómo ha podido ocurrir que sea así?” (Gadamer, 2001, p33) Es sobre este apartado en que Gadamer se cuestiona “¿qué clase de conocimiento es éste que se comprende que algo sea como es porque comprende que así ha llegado a ser? ¿qué quiere decir aquí ciencia?” (Gadamer, 2001, p33)

Si persiste tal incertidumbre sobre lo que quiere decir aquí el concepto de ciencia, es debido a que no se aplican los modelos tradicionales de las ciencias naturales que se caracterizan desde el funcionamiento conceptual de éste, según sus modos y formas, pero que no se aplican en los estudios de las ciencias del espíritu, por tal razón, persiste la tentación a significar tales ciencias que difieren de la intención primera de las ciencias naturales como ‘ciencias inexactas’ como resultado del nulo uso del ideal de la configuración metódica de las ciencias exactas y naturales.

Sobre este respecto, Gadamer expone el posicionamiento intelectual de Hermann Helmholtz, quien desarrolló reflexiones sobre las ciencias naturales y las del espíritu poniendo atención en el valor del significado humano que reposa en los trabajos de las ciencias del espíritu, introduciendo en su defensa la labor de dos tipos de inducción: “inducción lógica e inducción artístico-instintiva” (Gadamer, 2001, p33) como formas de desarrollo psicológico que comparten ambas ciencias, pero que a la vez distan sobre las condiciones especiales de la psicología al margen de la intencionalidad o conciencia de la ejecución de éstas.

El demostrar otras condiciones de la inducción como modelos psicológicos distintos de afrontar una u otra ciencia, perfila el camino hacia un distanciamiento en la forma referencial hacia el estudio del espíritu como ciencia, en el mismo sentido que lo hizo Dilthey al defender la autárquica epistemología que se usa para el campo de estudio de estas ciencias. Sin embargo y con pretensión de no profundizar al respecto, podemos confirmar tal recelo entre los procesos estructurales de ambas ciencias con la apelación de Gadamer hacia la visión de la no existencia de un método que le sea propio a las ciencias del espíritu, pero si el considerar en ellas unos elementos que pese a no estar catalogado ni especificados como métodos científicos, si funcionan como bases para los procedimientos de estudio, sean los propuestos por Helmholtz como la memoria, la autoridad y del cierto tacto psicológico, sobre este tacto psicológico Gadamer trabajara más a fondo para la defensa de los elementos distintivos de ambas ciencias en función de demostrar en las que competen al espíritu una validez igualmente valiosa y no desmerece sobre las críticas epistemológicas de la ciencia natural de la edad moderna.

Con los modelos normativistas y metódicos de las ciencias naturales es eminentemente complejo rescatar lo esencial de la significación de las ciencias del espíritu, y para responder o argumentar de mejor manera tal afirmación se puede tomar el concepto de “formación” que Gadamer retoma de Hegel, trayéndole de su propedéutica, para dar cuenta de “una movilidad especialmente libre” que se encuentra en el proceso de formación del que hace parte la ciencia del espíritu.

Tomar aquí el concepto de formación no es abarcar netamente lo que se infiere acerca del ser humano y su estar en constante aprendizaje para lo que requiere a cada instante de la vida, pero en la medida en que “el hombre se caracteriza por la ruptura con lo inmediato y natural que le es propia en virtud del lado espiritual y racional de su esencia. « Por este lado él no es por naturaleza lo que debe ser »”⁶; por eso necesita de la formación” (Gadamer, 2001, p41) Tal formación se sigue a razón de que “la mente puede actuar, debido a su libertad, contra las leyes de la naturaleza” (Hegel, 1984, #17-p27), siempre cuidando la pretensión de equilibrio de aquella dualidad del ser humano, por un lado, como ser natural y por otro como ser dotado de racionalidad.

⁶ F. Hegel. "Escritos pedagógicos", apartado número 41 "Deberes consigo mismo" p108

Ahora bien, tal formación contiene como parte esencial la generalidad a la cual, y desde la cual se proyecta, en este sentido se logra que la formación – y esta como parte anclada al desarrollo del espíritu- que logra acoger “la determinación esencial de la racionalidad humana en su totalidad” (Gadamer, 2001, p41) Anclar la generalidad a la parte esencial de la formación es al mismo tiempo reconocer un ser espiritual general y que en cierta medida, reconoce la necesidad de un sujeto que se atribuya a sí mismo como facultad, la capacidad de darse como generalidad.

En tanto la formación se hace de acuerdo a una generalidad como su esencia, se puede inferir que su labor es reconocer la extensión de lo otro, empero, con la necesidad de una reconciliación con uno mismo como el reconocerse a sí mismo en la proyección de ser otro, esto es:

“ese muro divisorio que nos separa de nosotros mismos, contiene a la vez todos los puntos de partida y todos los hilos conductores del retomo a sí mismo, de la reconciliación él y del reencuentro consigo mismo, pero del sí mismo según la verdadera esencia general del espíritu”⁷.

El muro divisorio del que habla Hegel es lo que se muestra como generalidad a lo que en sí mismo es un ser que se muestra distinto al de la propia individualidad, pero, que demuestra el reconocer en lo que parece extraño algo que se hace propio, se muestra esta facultad, como propia del movimiento del espíritu y por tanto de la formación en tanto se proyecta hacia la generalidad.

Ahora bien, el explicar el asunto de la generalidad de la formación y del movimiento del espíritu, se hace en cierta medida para Gadamer, argumentar la forma de trabajar de las ciencias del espíritu vistas desde Helmholtz, tomando lo que se determinó más atrás, esa «sensibilidad y tacto artístico -tacto psicológico» con que operan dichas ciencias, a saber, por esa facultad de movimiento que hemos descubierto desde Hegel, movimiento dentro de esa generalidad, que se muestra, singularmente libre.

⁷ F Hegel. Escritos pedagógicos. “Discurso del 29 de septiembre de 1809”. p73.

Lo que opera de manera reveladora en este momento es el tacto artístico, del cual se infiere, es una manera de conocer y una manera de ser, y que guarda una relación casi directa con el concepto de formación,

“lo que Helmholtz llama «tacto» incluye la formación y es una función de la formación tanto estética, como histórica. Si se quiere poder confiar en el propio tacto para el trabajo espiritual-científico hay que tener o haber formado un sentido de tacto de lo estético, como de lo histórico” (Gadamer, 2001, p46)

Siguiendo nuevamente a Hegel, Gadamer considera que tales facultades que imperan en dicho tacto no pertenecen a la naturalidad del hombre, por tanto, es necesario reconocerles como conciencia estética o conciencia histórica, más que como un tacto, a pesar -dirá Gadamer- de hacerse de igual manera a través de un tacto en el margen de un sentido sea estético o histórico, que permite reconocer las facultades de cada rama, sea estética o histórica. Gadamer dirá al respecto sobre el margen de una formación para abarcar tal generalidad, lo siguiente:

“El que todo esto implique formación quiere decir que no se trata de cuestiones de procedimientos o comportamientos, sino del ser en cuanto devenido. La consideración atenta, el estudio concienzudo de una tradición no pueden pasarse sin una receptividad para lo distinto de la obra de arte o del pasado” (Gadamer, 2001, p46)

Con esto último se intenta proyectar la necesidad de la formación -bajo su esencia general- para el mantenerse dispuesto al recibimiento de lo otro, hacia puntos de vista distintos y más generales, bien lo dice Gadamer sobre el sujeto que tiene un sentido para determinar lo que es bello y feo o lo que denota calidad o no⁸, pero requiere de una formación para que la argumentación sobre sus afirmaciones vaya más allá de su propia comprensión⁹, permitiendo al fin y al cabo un continuo autorreconocimiento en lo otro. Podría parecer que se parte de una visión general para el propio reconocimiento de lo que es individual, pero en verdad, no es pertinente sacar

⁸ Gadamer trae la capacidad de ver lo que es bello o feo y sobre la capacidad de reconocer la calidad o no, desde la capacidad del juicio estético que Kant propone para el desarrollo de juicios sobre estados del sujeto respecto del gusto en tanto sentimiento de agrado o desagrado.

“Crítica del juicio” I Kant. libro primero, Analítica de lo bello. §1. p45.

⁹ Esto puede comprenderse si se atiende al intento de dar validez universal a los juicios el gusto que se inscriben en el sentimiento de lo bello y feo, y que Kant trabaja en la Crítica del juicio. §8 - p56.

resoluciones pertinentes o concluyentemente propias a una determinación o puntualidad en el individuo. “Los puntos de vista generales hacia los cuales se mantiene abierta la persona formada no representan un baremo fijo que tenga validez, sino que le son actuales como posibles puntos de vista de otros” (Gadamer, 2001, p47)

En este sentido se puede entender el ejemplo anterior y que presenta Gadamer sobre los estudios humanos de la ciencia social, en que el desarrollo de un individuo se puede estudiar de acuerdo a toda la generalidad para llegar a las posibles resoluciones de su constitución como individuo perteneciente a un influjo social. Tal ejemplo se explica entonces como el distanciamiento de los modelos de estudio de las ciencias del espíritu al de las ciencias naturales, en las que los procesos concluyentes de un estudio se demarcan como algo puntual que representa ese «baremo fijo» que tiene validez.

Sobre la idea presente en el enunciado «persona formada» se rescata del fragmento citado que Gadamer caracteriza como una conciencia formada que dista de un sentido natural, pese a tener la misma disposición a la generalidad. por tomar un ejemplo, tomemos el sentido de la vista que “es ya general en cuanto que abarca su esfera y se mantiene abierto hacia un campo, y dentro de lo que de este modo le queda abierto es capaz de hacer distinciones” (Gadamer, 2001, p47) Pero si atendemos a la generalidad desde la formación, supera toda conjunción natural al ir más allá de una limitación en determinada esfera de sus capacidades como sentido natural, una conciencia formada es entonces la que «opera» en cualquier dirección, dejando a un lado el sentido natural y siendo ella misma un sentido general.

El abordar entonces la conciencia formada como la que abarca la generalidad en todas direcciones y como hemos visto ya desde Helmholtz el concepto de formación, se requiere en Gadamer un estudio histórico, en el carácter del ser consciente histórico, esto, con la intención de explicar el porqué del uso de este concepto para trabajar el desarrollo de las ciencias del espíritu como diferentes de las naturales, y es que, “lo que convierte en ciencias a las del espíritu se comprende mejor desde la tradición del concepto de formación que desde la idea de método de la ciencia moderna” (Gadamer, 2001, p47) Vuelve entonces a remarcarse la distinta operación reflexiva que trae consigo la ciencia del espíritu, con su tacto psicológico o estético que abarcan una significación más humana de los problemas preminentemente del conocimiento humano.

Ahora bien, la idea no es profundizada a totalidad, pues lo que compete es comprender nada más las bases desde las cuales se puede hablar de la complejidad con que se trabaja el juicio sobre algo, más preminentemente el juicio estético, y es este último del que se hará mayor referencia en los escritos de Gadamer para la comprensión de esa verdad implícita en las obras de arte que reposa a costa de las preminentes capacidades del sujeto y del juicio, por ende, es necesario reconocer los argumentos de la crítica del juicio estético de Kant para las ideas siguientes del preguntarse por la verdad de la obra de arte y su ontología, además de traer a consideración los estatutos que sirven para preguntarse progresivamente sobre el desarrollo de la formación, necesario o no, para una conciencia estética o experiencia estética.

Primeramente, se debe tomar al igual que Gadamer, una enunciación sobre la tradicionalidad del concepto de «*capacidad del juicio*», a saber, desde su desarrollo en el siglo XVIII que se basa primeramente en una mirada del *sensus communis* y la capacidad del juicio, en cuanto este último, consta como parte fundamental del sentido común que se proyecta hacia la exterioridad, esto es, como una capacidad o virtud primordial del espíritu. Sin embargo, la pregunta por una verdadera reflexión de estos juicios perdura primeramente en Kant, además según Gadamer, de la idea moralistas desde la que “los juicios morales y estéticos no obedecen a la reason, sino que tienen el carácter del sentimiento” (Gadamer, 2001, p61) que claramente se sigue de las bases kantianas sobre la capacidad de emitir juicios y del contenido de conocimiento que éstos puedan tener.

Trayendo nuevamente el concepto de conciencia como sentido general que apela a la formación e incluso también a la facultad de ser del sentido común que influye en el reconocimiento de una generalidad pertinente, se distingue también en la ejecución de los juicios, esto es: “la actividad del juicio, consiste en subsumir algo particular bajo una generalidad, en reconocer algo de una regla, no es lógicamente demostrable” (Gadamer, 2001, p62) esto fue lo que se mencionó anteriormente sobre la falta de principio -que contiene el juicio- en la que pueda basarse un criterio de validez y por ende, se pone como inferior para las facultades de conocimiento.

Kant ya reconocía esa escasa validez del conocimiento de estos juicios, sea en este caso, los estéticos, sin embargo, se les trae precisamente, de los juicios del gusto, en tanto: “el juicio del

gusto no es un juicio de conocimiento, un juicio lógico, sino estético, o sea un juicio cuyo motivo determinante sólo puede ser subjetivo” (Kant. §1, p45)¹⁰

Entonces ¿Qué es aquello que le falta a la capacidad del juicio estético? ¿Qué sucede en el margen de un juicio estético? – Gadamer responde a estas preguntas casi de una forma directa, “no se aplica un concepto previo de la cosa” (Gadamer, 2001, p62) esta es razón suficiente para inferir que lo que se plantea en el desarrollo del juicio es una facultad individual que reviste su criterio como juicio desde una propia experiencia y forma de ver de acuerdo a su capacidad sensible y no desde la determinación conceptual que guarda el objeto para su significación, el sujeto entonces accede por sí mismo sobre su capacidad de dar un juicio. “lo decisivo aquí no es la aplicación de una generalidad, sino la congruencia interna” (Gadamer, 2001, p62) sobre el valor del ordenamiento de lo que se dice sobre la cosa, en cuyo caso, Gadamer le reconoce en Kant como, «capacidad del juicio reflexivo» a tuestas de comprenderse de mejor forma, lo eminentemente relevante en los juicios estéticos y su capacidad de hacerse como verdad.

Cuando se menciona la capacidad de dar un juicio de valor de acuerdo a su facultad reflexiva, es evidente que se da al respecto de algo en tanto se le califica¹¹, en este sentido es que Gadamer como Kant, reconocen la facultad sensible del juicio, esto a partir de “lo individual-sensible” (Gadamer, 2001, p62) en el sujeto que realiza el ejercicio reflexivo sobre el objeto para realizar un enjuiciamiento que aplica a la manifestación sensible y se expone hacia la generalidad y no tomando la generalidad para la disgregación de un juicio estético-reflexivo. Se reconoce entonces sentido interno y externo de la capacidad del juicio y desde el cual, como facultad de dar juicios estéticos se sigue un proceso de “enjuiciamiento sensible de la perfección” (Gadamer, 2001, p63) esto es, del gusto que se muestra como sentimiento en el sujeto, sea de agrado o desagrado y no de acuerdo al reconocimiento de algún conocimiento conceptual del objeto.

Hablar ahora respecto del gusto, es sobre la capacidad de dar juicios desde el valor estético de algo, a lo que respecta, ejecutar la capacidad de juzgar del individuo sobre lo que dispone frente de... - ¿podrá entonces sobre esto estipularse la capacidad de reconocer una verdad en la obra de arte? - atendiendo aún más al contenido de los argumentos de Gadamer, se inscribe nuevamente el

¹⁰ crítica del juicio. I Kant. §1 p45. Es pertinente reconocer que a medida que avanza “La Crítica del Juicio” se desvuelve la idea opuesta sobre el contenido de conocimiento que puedan tener los juicios del gusto.

¹¹ no de una forma conceptual.

sentido hacia una generalidad cuando se habla de la facultad de un juicio estético del gusto pese a que,

“por muy dudoso que sea si en el caso del gusto estético puede hablarse de conocimiento, y por seguro que sea el que en el juicio estético no se juzga por conceptos, sigue en pie que en el gusto estético está pensada la necesidad de la determinación general, aunque, él sea sensible y no general” (Gadamer, 2001, p66)

Tal necesidad de la determinación general que comenta Gadamer, se sigue del problema del intento de la caracterización universal que Kant atribuye a los juicios del gusto, de acuerdo a lo incongruente que sería una proyección hacia las facultades de la cosa desde una representación netamente individual (como bello o feo) y no coincidir con el objeto, pues se cae en la multiplicidad subjetiva del objeto como representación, a lo cual no se atribuiría ninguna consideración aplicable a la cosa¹².

Pensar en la característica sensible y no conceptual que tiene el gusto es esencial cuando se insta a la búsqueda de una verdad en la obra de arte, pues tomar el carácter sensible es afirmar de un modo u otro que no se reconoce en esta labor el ejercicio reflexivo desde el entendimiento de una conciencia formada y que, pese a que el gusto se reconozca sobre el valor de generalidad, del sentido común y capacidad de juicio, va más allá que sobre lo sensiblemente se le permita, siguiéndose en el proceso de representación.

Sobre el argumento del gusto, se debe trabajar junto al concepto de formación; recordemos la facultad de la persona formada como ser de conciencia reflexiva que va más allá de la capacidad sensible, profundizando en la generalidad propia del sentido. Esto a razón de que se seguirá en el siguiente apartado la experiencia estética desde una vivencia o desde una formación eminentemente comportamental y conceptual sobre el cual se debe abordar la obra de arte, por tal razón se continuará sobre el descubrimiento de la posibilidad de verdad en la obra de arte y desde donde se explica una ontología de la misma que le permita desarrollarse como verdad; sin embargo,

¹² para profundizar se puede mirar la “Crítica del juicio”, libro primero, “Analítica de lo bello”. §19, P80 y también, lo que se sigue en la sección segunda del libro segundo, “De la crítica de la facultad de Juzgar estética” o “Dialéctica de la facultad de juzgar estética”, sobre “la solución de la antinomia del gusto” p191

sobre la capacidad de los juicios estéticos aún predomina el sentido del gusto como esa capacidad que es propiamente individual o personal y aplicable en ese sentido de generalidad.

Gadamer pretende dar los fundamentos claves de la doctrina kantiana del gusto, en la medida en que se escinde poco a poco una continuidad apriorística en la facultad determinante del gusto, es decir que infiere algo sobre la generalidad empírica pero saliéndose de ésta para ir más allá en un sentido supra empírico, por tomar un ejemplo, se dirá de la multiplicidad de expresiones del gusto que escapan de un margen establecido sobre lo bello o no bello de lo puesto empíricamente, esto a razón de ese principio a priori que lo permite en consideración de la generalidad de la cosa empírica. “En cuestiones de gusto no deciden las preferencias particulares¹³, sino que desde el momento en que se trata de un enjuiciamiento estético se eleva la pretensión de una norma supra empírica. Habrá que reconocer que la fundamentación kantiana de la estética sobre el juicio del gusto hace justicia a las dos caras del fenómeno, a su generalidad empírica y a su pretensión apriorística de generalidad” (Gadamer, 2001, p76)

Esa pretensión apriorística de generalidad que Gadamer trae desde Kant es sobre la correspondencia de la capacidad estética a un principio del sentimiento de lo que es bello, “un efecto apriorístico de lo bello”,¹⁴ que funge como principio para la facultad de juzgar.

Ahora bien, la proyección a la que Gadamer inclina la crítica continúa siendo desde esa generalidad en la capacidad representativa del sujeto, por esta razón, presupone un distanciamiento del objeto para el cual se realiza el juicio estético, a saber, si el gusto nos determina en un sentido apriorístico para sustentar el juicio respectivo de lo que se nos manifiesta, lo hace desde el campo supra empírico y no netamente empírico, esto es tomar lo que el propio Gadamer dice, al hacer inferencia de que “los modelos y ejemplos proporcionan al gusto una pista para su propia orientación, pero no le eximen de su verdadera tarea, «pues el gusto tiene que ser capacidad propia

¹³ Podemos profundizar al respecto de las preferencias particulares sobre lo que debe y no debe ser visto como bello, si atendemos a la Kritik der Urteilskraft, Kant, §40 “Del gusto considerado como una especie de sentido común”.

¹⁴ Ibidem. Se describe aquí el principio que debe existir sobre la facultad de juzgar para su aplicación, “Entre la facultad de conocer y la de apetecer se halla el sentimiento de agrado, al igual que entre el entendimiento y la razón se halla la facultad de juzgar; por lo tanto, cabe suponer, por lo menos provisionalmente, que la facultad de juzgar contiene igualmente de por sí un principio a priori, y, dado que a la facultad de apetecer va necesariamente asociado el agrado o desagrado” ; principio a priori que se guarda en la capacidad del juicio estético. Kritik der Urteilskraft, Kant, p21.

y personal»¹⁵” (Gadamer, 2001, p76), en función de proyectarse desde su mismidad como individuo bajo su principio esencial de la capacidad de dar juicios, principio que se constituye en cada individuo desde la facultad de emitir juicios, como “el libre juego de imaginación y entendimiento, una relación subjetiva que es en general idónea para el conocimiento, es lo que representa el fundamento de placer que se experimenta ante el objeto” (Gadamer, 2001, p76)

Desde Gadamer se entiende que proyectarse desde su mismidad insta a proyectarse una idea sobre la cual se arrebata cualquier “significado cognitivo” que sea aplicable al objeto en relación a determinar la cosa, pues al ser el sentido común, como facultad de dar juicios, reducidos a un “principio subjetivo” se infiere que no traen consigo una referencia conceptual de la cual pueda surgir un conocimiento a parte del mero entendimiento de la cosa que se manifiesta frente de... A partir de este momento se puede inferir que el atribuir un principio subjetivo que radique en la capacidad de dar juicios de valor sobre la verdad de contenido de la obra de arte, dista de lo que la obra de arte esencialmente es como objeto con un contenido, atendiendo entonces a una autonomía de la obra de arte que determina su existencia desde su mismidad y que proyecta una multiplicidad interpretativa en los sujetos reflexivos según su facultad del gusto a través del juicio estético.

Sobre este apartado apriorístico aparece la explicación del gusto puro¹⁶ a través de la belleza que se describe desde Kant, sea esta la belleza libre o la belleza adherente «dependiente a conceptos»¹⁷, siendo la primera la que acoge la posibilidad del juicio puro del gusto, ahora bien, el abordar este tema es desarrollar la idea sobre la significación de lo que se muestra como bello desde la naturaleza y desde el arte en tanto se pretende hacer una distinción de acuerdo a la forma en que se experimentan, y, lo que realmente se necesita comprender es esa necesidad de Kant por

¹⁵ Tomado por Gadamer del texto *Kritik der Urteilkraft*, Kant, p54.

¹⁶ Para el gusto puro que se sigue del juicio del gusto, se debe acoger a la belleza libre en tanto ésta se ve desde su propia forma y no referencialmente a un concepto o fin que le siga sobre el efecto de generar la sensación de belleza, ocurre así que si “el juicio del gusto, que, si es puro, asocia directamente placer o desvío a la mera contemplación del objeto, sin tener para nada en cuenta el uso o fin”. *Kritik der Urteilkraft* de Kant. “Comentario general de la sección primera de la analítica”. p84.

¹⁷ La idea de dos tipos de belleza se inscribe de la siguiente manera: “Existen distintas clases de belleza: la libre (*pulchritudo vaga*) y la meramente adherente (*pulchritudo adhaerens*). La primera no presupone concepto alguno de lo que sea el objeto; la segunda lo presupone y, además, presupone la perfección del objeto bajo ese concepto. Las especies de la primera se llaman bellezas de tal o cual cosa (existentes en sí); la segunda, en cuanto aneja a un concepto (belleza condicional), se atribuye a los objetos que se hallen bajo el concepto de un fin especial”. *Kritik der Urteilkraft* de Kant. §16. p71.

dar legitimidad a la belleza natural en tanto se representa como belleza legítimamente libre al no tener ni requerir de algún significado de contenido conceptual o referencia que determine su belleza, esta pureza con que se presenta esta belleza, hace innecesario un rechazo consciente de algún concepto u objeto (Kant, 1961, §18, pp71-74) referencial a su sentido”¹⁸, pues esta experiencia de belleza hace implícito en el sujeto la no necesidad de un concepto que diga qué clase de objeto es, es decir, “no tengo la necesidad de conocer la finalidad material (el fin), sino que en el juicio la mera forma gusta por sí misma sin conocimiento del fin” (Kant, 1961, §48, p163)

Sobre la distinción de estas dos bellezas, Kant reanima ese principio sobre la superioridad de la belleza de la naturaleza frente a la de la obra de arte, tomando la primera no desde un significado de contenido que le determine, sino desde la libre pureza la belleza que permite ese interés inmediato sobre el que se funda “la pureza no interactuada del juicio de gusto” (Gadamer, 2001, p84) a diferencia de la belleza de la obra de arte que, en principio, se funda sobre la intencionalidad mediada de un fin que se construye desde la idea de un público al cual se proyecta el contenido de la obra, se pierde entonces en la belleza natural “la coincidencia no intencionada de la naturaleza con nuestro placer independiente de todo interés” (Gadamer, 2001, p85)

De esto último se puede inferir el rechazo de la belleza estética que en principio parece evidenciarse en Kant y que Gadamer rescata para su crítica sobre la pregunta por la verdad de la obra de arte. Así: “una belleza natural es una cosa bella y la belleza artística es una representación bella de una cosa” (Kant, 1961, §48, p163)

El hecho de que Kant infiera esto, es porque se sigue de la explicación de belleza libre y belleza adherente y el modelo sobre el cual se identifica estas bellezas en lo natural y lo artístico, se sujeta igualmente a la determinación de esas bellezas, sea el caso que ya se mencionó de la belleza natural que previamente no necesita de un concepto y que sobre el principio del cual guste la cosa natural, sólo se infiere de su forma que gusta por sí misma; en cambio en la belleza del arte, se requiere de la comprensión o del reconocimiento previo a un concepto que explique:

¹⁸ Encontramos mayor información al respecto en la Kritik der Urteilskraft de Kant, apartados §16_§42_§48.

“lo que pretende ser la cosa, porque el arte presupone siempre un fin en la causa (y en su causalidad); y como la concordancia de lo diverso en una cosa para la determinación intrínseca de ésta como fin es la perfección de la cosa, para juzgar la belleza artística habrá que tener en cuenta al propio tiempo la perfección de la cosa, cuestión que no se plantea en lo más mínimo para juzgar una belleza natural (como tal)” (Kant, 1961, §48, p163)

Aparte de inferir el modo de presentarse la belleza del arte, se sustenta una necesidad de reconocer la perfección de la cosa puesta como obra, perfección que más adelante, Kant, dira se reconoce desde el papel del genio, siendo referencia a la necesidad de formación que se encuentra en Gadamer durante su obra.

Habrá entonces una capacidad de conocimiento en la medida en que se reconoce esta belleza del arte como proyectada hacia el sujeto que le determina, y que con su modo de ser ya viene cargada con una superioridad de contenido en tanto se encuentra en ella objetos en si para la proyección, es decir determinados conceptualmente para un fin, ahora bien, es necesario reconocer primeramente el significado que contiene el arte en la medida en que ésta nos habla, se proyecta hacia nosotros, “pone al hombre ante sí mismo en su existencia moralmente determinada” (Gadamer, 2001, p85) siempre y cuando se acepte que, si viene de una realidad intencionada, a diferencia de la belleza natural, que sin una intencionalidad nos hace consientes de esa determinación moral que guarda el sujeto.

Sin embargo, más adelante con Gadamer se da un giro al mismo Kant pues éste reconoce facultades que hacen de la belleza estética algo que como facultad creadora, disemina su camino no como belleza inferior, sino como capacidad de belleza pura, - en palabra que nos interesan aquí-, resultaría en un determinarse propio de las obras de arte como bello en tanto significación independiente de concepto o intencionalidad significativa, atribuyéndose a un modo de ser de la belleza libre. Si bien se reconoce;

“La superioridad de la belleza natural respecto a la del arte. La primera, no sólo tiene una ventaja para el juicio estético puro, la de hacer patente que lo bello reposa en general sobre la idoneidad del objeto representado para nuestra propia capacidad de conocimiento” (Gadamer, 2001, p84)

Gadamer cuestiona este razonamiento -que a grosso modo se explicó de forma resumida desde los argumentos Gadamerianos sobre Kant- e inscribe la posibilidad necesaria de inversamente ver al arte a nivel con la belleza natural. Será de este modo en que se entienda la verdad en la obra de arte como una estructura ontológicamente constituida:

“el arte no se ofrece libre e indeterminadamente a una interpretación dependiente del propio estado de ánimo, sino que nos habla con un significado bien determinado. Y lo maravilloso y misterioso del arte es que esta pretensión determinada no es, sin embargo, una atadura para nuestro ánimo, sino precisamente lo que abre un campo de juego a la libertad para el desarrollo de nuestra capacidad de conocer” (Gadamer, 2001, p86)

Con lo anterior, Gadamer, retoma a Kant en la inferencia a que “el arte debe «considerarse como naturaleza»”¹⁹ en el sentido en que el gusto por esta no se determine por ninguna fuerza de regla, a saber, por causa de que “el arte es más que «representación bella de una cosa»²⁰: es representación de *ideas estéticas*, esto es, de algo que está más allá de todo concepto” (Kant 1961, p163)

Kant y Gadamer prosiguen en la fundamentación del genio para con ello además de determinar es necesidad de técnica o conocimiento, dar una explicación que ponga a nivel las producciones de las bellas artes con las de la naturaleza en tanto ambas presentan una disposición hacia la capacidad de dar juicios reflexivos en función de una construcción de sentido: “lo bello en la naturaleza o en el arte posee un mismo y único principio a priori, y éste se encuentra enteramente en la subjetividad” (Gadamer 2001, p90) lo anterior es dicho por Gadamer como explicación a la afinidad de las bellas artes y la belleza natural, pues se les comprende desde la afinidad a un genio artístico, del cual se desprende el que no se requiera ningún principio para el desarrollo de juicios, ni conceptual, ni ideal, ni referencial, se le suscribe a las bellas artes esa libertad para la capacidad de conocer un sentido en la obra, cosa que es precisamente lo que se

¹⁹ Gadamer (2001, p86) toma la palabra de Kant de la “Kritik der Urteilskraft, 179 s”.

²⁰ Se sigue de lo comentado por Kant en que “la existencia del arte bello estriba precisamente en describir bellamente cosas que en la naturaleza son feas y desagradables. Las furias, enfermedades, devastaciones de la guerra, etc”. La crítica del juicio, Kant. §48. p163.

describe del arte del genio²¹, como esa facultad del espíritu que desata la capacidad creativa, originalidad imaginativa, y formas de experimentar libre de lo bello, de esa relatividad desprendida de la incesante búsqueda lógica de respuestas concretas, se sigue la visión hacia esa generalidad creativa y de disfrute.

Se puede ver que retomar a Kant desde sus consideraciones para la capacidad del juicio estético le sirve a Gadamer para “la fundamentación de la capacidad del juicio estético en un *a priori de la subjetividad*” (Gadamer, 2001, p90) Y que a grosso modo, se prosigue en este autor hacia una crítica histórica de su fundamentación en la estética, tratando a autores como Schiller y su empuje para sus propias ideas de la implementación de una educación estética, o Hegel en su trabajo estético, desde un recuento histórico del valor argumental de las ideas de Kant sobre el concepto de genio, que sin intenciones de pertenecer a la originalidad de la estética trascendental, presupone cierto interés para:

“lograr una fundamentación de la estética autónoma y libre del baremo del concepto; no plantear la cuestión de la verdad en el ámbito del arte, sino fundamentar el juicio estético en el *a priori* subjetivo del sentimiento vital, en la armonía de nuestra capacidad de «conocimiento general»” (Gadamer 2001, p95)

De acuerdo al campo abstracto de la capacidad de juzgar estéticamente el carácter argumental que se desarrolla sobre la obra de arte, se relega estéticamente a la facultad subjetiva del sujeto para comprenderle desde nuestra capacidad de conocimiento general.

Lo que compete a partir de éste -muy resumido recuento histórico de las consideraciones gadamerianas sobre las ciencias naturales y las del espíritu, la capacidad el juicio estético, el concepto de formación y del genio, es hablar de un sentido de verdad de la obra de arte tras la

²¹ El concepto de “genio”, es traído de la crítica de la capacidad del juicio y Gadamer, lo relaciona desde éste, sólo como “una complementación de lo que le interesa en la capacidad de juicio estético desde una perspectiva trascendental” Gadamer Verdad y método I P89. El concepto de genio, aparece propiamente en el apartado § XLVI “las bellas artes son artes del genio” en la crítica de la capacidad del juicio Kant. En que se le describe como “El talento (don natural) que da al arte su regla. Como el talento o el poder creador que posee el artista es innato, y pertenece por tanto a la naturaleza, se podría decir también que el genio es la cualidad innata del espíritu (ingenium), por la cual la naturaleza da la regla al arte”, consideración argumentada para la explicación de la experimentación ideal de la obra de arte, siguiéndose también desde un camino normativo (cualidades) de ejecución para ser referencialmente obra de arte del genio. Que, sin embargo, más adelante con la crítica metodológica que se aplica a la estética del siglo XIX será visto como una productividad inconsciente.

intensión de una “recuperación de la pregunta por la verdad del arte” (Gadamer 2001, p121) que se sigue preminentemente de la explicación dada sobre el experimentar artístico como vivencia estética y el cuestionamiento que de éste se sigue en la pregunta por si el concepto de vivencia sustrae el verdadero ser de la obra, en cuyo caso, la pregunta por su verdadero ser se sigue de una necesidad de dar autonomía en la existencia de la obra, caso que podría tratarse de la explicación que Gadamer trae sobre la visión estética de Hamann y la «significatividad propia», sin embargo, cabe la pregunta por la capacidad del sujeto de percibir esa auto significatividad de la obra como un contenido propio de ésta, a causa de que “nuestra percepción no es nunca un simple reflejo de lo que se nos ofrece” (Gadamer 2001, p131)

Es entonces con intención de dar un breve recuento de las bases a seguir para llegar a las afirmaciones sobre esa posible significación propia de la obra que se inscribe en su experimentar estético, se trae con Gadamer la crítica de la conciencia estética de acuerdo a la forma de experimentar la obra de arte de modo estético, a partir del cual se puede reconocer que no puede aportar un conocimiento puntual desde nuestra capacidad del juicio sobre lo que se experimenta bajo la forma de percepción de lo que se muestra en la obra sin la atribución al gusto o valor sobre la intencionalidad de la misma, a saber, de hacer la correcta aprensión del ser de la obra de arte.

El traer el término conciencia estética se sigue de la explicación epistemológica del concepto de vivencia estética, como resultado de ese experimentar la obra; vivencia estética, viene a ser el momento del comportamiento estético del sujeto frente al objeto que se le presenta, en la medida en que “lo objeto no sólo se vuelve imagen y representación como en el conocimiento, si no que se convierte por sí mismo en momento del proceso vital”²² entendiéndose aquí el modelo sobre el cual se rige el concepto de vivencia como tomado no de “los elementos psíquicos en que ésta podría analizarse”. (Gadamer 2001, p102) Sino de la relación en que lo que se experimenta como vivencia es en la experiencia con la objetividad que intrínsecamente, lleva además, a esa «referencia interna a la vida» (Gadamer 2001, p104)

Así mismo, el concepto de vivencia estética, lleva a pensar nuevamente sobre el concepto de formación visto con anterioridad, pues la forma vivencial en que se apropia experimentalmente de un sentido de la obra de acuerdo a un estado vivido, se sigue de forma en que la proyección de

²² Cita toma por Gadamer p106, de G, Simmel, *Brücke and tür*, 1957, 8.

que al que vive esta vivencia (valga la redundancia), se le aparezca el sentimiento de una conciencia estética en tanto se pregunta por si una actitud estética determinada es propicia al modo comportamental con que se proyecta hacia la obra de arte para su apreciación, entra en juego entonces la formación de quienes se proyectan a la obra en función de determinar su correcta significación, como si de una correcta apropiación de la obra se hablase.

Para la recuperación de la pregunta de la verdad de la obra de arte, Gadamer trae a colación la discusión de la formación estética en tanto, aparentemente se requiere de una formación para dar cuenta tanto de la facultad creativa como comportamental ante la proyección estética de la obra de arte; sin embargo, esto se seguirá eventualmente, en el siguiente apartado de esta primera sección en donde se intentará profundizar de mejor manera en los conceptos de vivencia estética, experiencia estética y conciencia estética; bajo la necesidad de diseminar en esta sección sólo lo necesario para comprender esa pregunta por la verdad de la obra de arte y el punto desde el cual puede entenderse.

Gadamer, sugiere la recuperación de la pregunta por la verdad del arte partiendo desde “los aspectos cuestionables de la formación estética” (Gadamer 2001, p121) con la finalidad de demostrar los modelos y caminos desde donde nace esta pregunta, a saber, haciendo un recorrido epistemológico de los cimientos para una formación estética, tomando desde Kant, lo que brevemente vimos atrás sobre lo bello en la obra y la naturaleza, la capacidad del juicio o la necesidad de un genio artístico, hasta las argumentaciones de Scheller, quien “transforma la subjetividad radical, con la que Kant había justificado trascendentalmente el juicio del gusto y su pretensión de validez general, convirtiéndola de presupuesto metódico en presupuesto de contenido” (Gadamer 2001, p121) presupuesto de contenido que parte de una intensión comportamental estética sobre la cual se lleva una introducción a la libertad de conocimiento y de la cual se sigue el planteamiento de una educación en el sentido estético.

Surge entonces, la necesidad de la formación de un estado estético, el giro de “una educación a través del arte a una educación para el arte” (Gadamer 2001, p122) bajo el sentido de una nueva sociedad que mira con interés el mundo estético del arte en la cosmovisión cultural que

se sigue de ésta²³, es el momento que insta a aclarar Gadamer sobre los aspectos cuestionables de la educación estética.

Siguiendo a Schiller, “en el Estado estético, el hombre sólo podrá aparecer ante los demás hombres como Forma, como objeto del libre juego. Porque la ley fundamental de este reino es dar libertad por medio de la libertad” (Schiller, 1992, c27 #9) Atribuye aquí un reino que proviene de la facultad de ese estado estético en el cual se inscribe una formación sobre lo bello. Ahora bien, con Gadamer se re plantea esta iniciativa en consideración de que ésta es “una nueva oposición a la superación del dualismo kantiano entre el mundo de los sentidos y el mundo de las costumbres, que estaba representada por la libertad del juego estético y por la armonía de la obra de arte” (Gadamer 2001, p123) Esto a razón de que se inscribe en el sujeto cultural no una noción meramente de formación estética, sino una apropiación estética como modo cultural.

Será sobre esta discusión desde donde se trae históricamente la incertidumbre de los influjos estéticos en la vida social, reconociendo que:

“la reconciliación de ideal y vida en el arte es meramente una conciliación particular. Lo bello o el arte sólo confiere a la realidad un brillo efímero y deformante”²⁴. La libertad del ánimo hacia la que se conducen ambos sólo es verdadera libertad en un estadio estético, no en la realidad” (Gadamer 2001, p123)

Sin embargo, en lo que respecta a ese estado estético, tal libertad condiciona en el sujeto la correcta correlación de su existencia en sociedad de acuerdo a ese «estado dinámico, ético y estético» (Schiller, 1992, c27 #9)

²³ Gadamer presupone ese interés de una sociedad que mira estéticamente, siguiendo los enunciados de Scheller en la carta 27 “cartas sobre la educación estética”, desde donde se complementa la idea de una sociedad para la cultura estética, de acuerdo a la formación de un estado estético que en principio es el único que puede constituir la realidad de una sociedad en tanto es sólo la belleza la que puede atribuir al hombre la facultad de ser social. Atribuyendo a través de la capacidad del gusto esa armonía de los individuos.

²⁴ Gadamer se sigue aquí de la vigesimoséptima carta de Schiller en la que se atribuye esa condición deformante de la realidad sobre un brillo efímero que hace agradable la realidad, atribuyendo desde la belleza y el gusto esa sensación de libertad: “el gusto extiende su benigno velo sobre la necesidad física, que, en su desnudez, ofende la dignidad de los espíritus libres, y nos oculta nuestro deshonroso parentesco con la materia, valiéndose de una agradable ilusión de libertad.

Da alas incluso a aquel arte rastrero que sólo busca una recompensa, para salir del fango en que vive; y las cadenas de la servidumbre, tocadas por su varita mágica, se desprenden tanto de los seres inanimados, como de los seres vivos”, todo lo anterior sobre el estado estético en que sólo se rige esa sensación de libertad.

Sin profundizar en el asunto, Gadamer continua nuevamente desde el momento histórico en Kant sobre la atribución de una restricción de los contenidos que se ponen en el concepto de conocimiento desde la estética a sólo las posibilidades de saber metódica y empírica de la «ciencia natural»; por ende, la generalidad de los juicios estéticos aplicables desde una capacidad intrínsecamente abstracta o propiamente individual que sobre el carácter subjetivo de la generalidad permitían la capacidad del juicio estético bajo el sentido de la facultad del gusto bajo y la atribución de lo bello y lo feo, no es calificable desde el criterio de validez teórico científico de las leyes naturales, a pesar de que en Kant, para la capacidad del juicio estético sobre la visión de lo que es bello, se parte siempre de la belleza natural en antagonismo con lo que se proyecta de forma bella en el arte, que es relativamente inferior frente a una apreciación mayor de lo que es natural, persiste la noción de validez a través del “concepto nominalista de la realidad” (Gadamer 2001, p123) en tanto se defiende la demostración de la misma sin requerir a la significación de juicios abstractos, esto es, sólo atendiendo a lo que se puede decir de la realidad desde la realidad misma.

Gadamer (2001) dirá que “la perplejidad ontológica en la que se encuentra la estética del siglo XIX se remite en última instancia al propio Kant” (p123) En conformidad a la nula capacidad del dominio estético sobre el «prejuicio nominalista» del pensamiento moderno, razón por la cual, se insiste sobre la cosmovisión del ser estético como insuficiente e incorrecto.

A partir de aquí, se sigue lo que podríamos llamar es la crítica gadameriana sobre el impedimento para reconocer en el arte fundamento alguno para una validez que vaya más allá del concepto estético, en un sentido significativo del mundo al que pertinentemente pertenece como obra; textualmente se proyecta lo siguiente:

“En el fondo la liberación respecto a los conceptos que más estaban obstaculizando una comprensión adecuada del ser estético se la debemos a la crítica fenomenológica contra la psicología y la epistemología del siglo XIX. Esta crítica logró mostrar los errores que son todos los intentos de pensar el modo de ser de lo estético partiendo de la experiencia de la realidad, y de concebirlo como una modificación de ésta.²⁵ Conceptos como imitación,

²⁵ Gadamer toma tales afirmaciones de “Cf. E. Fink, *Vergegenwärtigung und Bild: Jahrbuch für Philosophie und Phänomenologische Forschung* XI (1930).

apariencia desrealización, ilusión, encanto, ensueño, están presuponiendo la referencia a un ser auténtico de que el ser estético sería diferente. En cambio, la vuelta fenomenológica a la experiencia estética enseña que ésta no piensa en modo alguno desde el marco de esta referencia y que por el contrario ve la auténtica verdad en lo que ella experimenta” (Gadamer 2001, p123)

Con lo anterior, se intenta dar una defensa sobre la realidad de la experiencia estética de acuerdo al desarrollo de una verdad auténtica que sólo se descubre en lo que y desde lo que de ella se experimenta como es en sí. No hay entonces un modelo referencial que se sirva como el pretérito de una experiencia estética que le haga como más auténtica, buscando que el ejercicio de la experiencia estética se siga del acto de develar, esto es:

“Lo que sólo era aparente se ha revelado por fin, lo que estaba desrealizado se ha vuelto real, lo que era encantamiento pierde su encanto, lo que era ilusión es ahora penetrado, y lo que era sueño, de esto ya hemos despertado. Si lo estético fuera apariencia en este sentido, su validez -igual que los terrores del sueño- sólo podría seguir, mientras no se dudase de la realidad de la apariencia; con el despertar perdería toda su validez” (Gadamer 2001, p124)

Desde el concepto de formación de Scheller, puede entenderse de mejor manera aquello que se dijo de la no necesidad de un modelo referencial, pues, según éste, se atribuye al arte la facultad de no valerse de ningún «baremo de contenido» que pudiera marcar una significación sobre la obra por más que la subjetividad intente generar relaciones causales para la significación de la misma, por ende, es pertinente verle como toda una «unidad de pertenencia» en el ser mismo de la obra que se constituye y representa desde su mundo propio, esto es, hacer que “lo que estaba desrealizado se ha vuelto real” (Gadamer 2001, p124) Con esto Gadamer argumenta la inferencia hacia la real experiencia estética desde el experimentar desde ella misma bajo un nulo modelo referencial que le determine, nada más que por sí misma.

Gadamer se cuestiona a partir de aquí, la posibilidad de la «auto significación» de la obra, y a razón de traer la crítica hacia la experiencia estética y conciencia estética desde una distinción estética que se continúa con el intento de Hammann -descrito por Gadamer- de distanciar, de una u otra forma, el concepto de arte de la estética en general. “Haciéndole coincidir con el

virtuosismo”²⁶, seguido de su propia determinación del concepto de estética como la «significatividad propia de la percepción». (Gadamer 2001, p130) Continuando con la argumentación gadameriana, se efectúa una explicación del concepto de «significatividad», que se sigue según el autor, a lo mismo que proclama Kant en su teoría de la coincidencia²⁷, a fin a nuestra capacidad de conocimiento que se sigue de ese direccionamiento de suspenso que queda en la determinación propia de lo que es el concepto o el significado. “Lingüísticamente hablando, «significatividad» es una formación secundaria de «significado», que desplaza significativamente la referencia a un significado determinado hacia lo incierto” (Gadamer 2001, p130)

Brevemente se puede decir que lo que el significado es, va de acuerdo a los procesos de direccionamiento de los contenidos mentales, respecto de algo externo (referencia) que se quiere demostrar textualmente bajo la clasificación de significante. Significado es entonces esa idea clara que se nos viene a la mente cuando le reconocemos desde el significante que hace el intento referencial de la cosa. Ahora bien, si significativo se muestra como secundario a significado y que se desplaza hacia lo incierto, es en la medida en que no posee un valor de contenido que se inscriba a primera vista en lo mencionado significativamente, en este sentido, el atribuir significativamente el valor de algo es ocultar el valor determinado de un significado, esto es, desplazando el carácter esencial que le ayude a determinar con claridad el sentido de la cosa puesta significativamente, aquel distanciamiento se sigue de una multiplicidad significativa o de posibilidades determinantes que le hacen difícilmente conocible.

Ahora bien, sin divagar más en el asunto, Gadamer hace este pequeño preludeo con la necesidad de explicar el carácter auto significativo o de significatividad propia de la obra de arte:

“Lo que es significativo es algo que posee un significado desconocido (o no dicho). Pero significatividad propia es un concepto que va aún más lejos. Lo que es significativo por sí mismo -auto significativo- en vez de hetero significativo pretende cortar toda referencia con aquello que pudiera determinar su significación” (Gadamer 2001, p130)

²⁶ Cita Gadamer a Kunst un Können, en logos, 1933.

²⁷ Coincidencia que se debe aplicar con el objeto, en tanto los juicios del gusto no sólo se basan en la multiplicidad del baremo de contenido subjetivo, sino que debe coincidir con lo que es el objeto en sí.

Al no tener fuente desde la cual pudiera determinar su significación, lo hace desde su mismidad.

La posibilidad de la auto significatividad ya no queda cubierta por un velo que dificulte o imposibilite el desciframiento del significado real a causa de que no persiste un baremo referencial, se plantea entonces ir más allá de la determinación atribuida, a mostrar algo que significa a sí mismo cortando cualquier fuente referencial que garantice un significado -sea de acuerdo a esto o aquello-. Este cuestionamiento es desde donde se sigue una idea hacia la defensa de la obra de arte como contenedora de un significado propio, nada habrá de referencial que determine un contenido preciso. Gadamer se pregunta al respecto: “¿pero puede un concepto como éste proporcionar a la estética una sustentación firme? ¿Puede usarse el concepto de auto significación para una percepción en general?” (Gadamer 2001, p130)

En cuanto a la última pregunta, se puede seguir sobre la argumentación de que al ver algo o percibirle de forma sensible, se puede entender sólo en función referencial a una generalidad -decíamos con anterioridad que incluso la capacidad de cada sentido del cuerpo se inscribe sobre una generalidad sujeta a sus capacidades- el camino lógico para la significación de algo; por tal razón, se dificulta la defensa de la significatividad de algo que se muestra auto significativamente, carente de toda fuente referencial para su significación.

La maldición de ver la multiplicidad en lo no determinado que impide la significación concreta de algo es lo que se seguiría de esta premisa, junto con la dificultad de emitir juicios de valor al respecto de lo que se ve en este sentido, es eminentemente notable, ¿pues qué se puede decir sobre lo desconocido, sobre lo irreconocible referencialmente? ¿existe una visión estética que no refiera a la generalidad referencial para la significación de la obra de arte? Estas preguntas y lo que respecta al ver estético, Gadamer parece responderles en lo que respecta a la explicación de la experiencia estética, en tanto se hace énfasis en la vivencia y conciencia de lo estético como si de un ser estético y para la estética se estuviese hablando; no obstante, atenderemos sobre este respecto en la siguiente sección.

Continuando sobre el sentido de una visión precisa de lo que hay y determinarle de tal forma en que no se aplique el sentido referencial para su significación en tanto la cosas se muestra como auto significación de su modo de ser, se pretende -necesariamente- el reconocimiento de una

percepción pura de lo que se manifiesta, cuyo caso, se incita a pensar que esto “significa que la percepción pura, definida por el concepto de la adecuación al estímulo, sólo representaría un caso límite ideal” (Gadamer 2001, p131) caso límite ideal, relativo a la imposibilidad de su alcance.

Continuando con la idea de una percepción pura, aparece la imposibilidad de la propia percepción que se enuncia como adecuada, al imposibilitarse con la nula capacidad de mostrarse como el reflejo de lo que hay, tal percepción se muestra confusa en la significación propia de la cosa que se auto significa, pues al no percibirle en tanto es, esta percepción no tiene más que atender a algo referencial para dar con una aparente significación. Gadamer lo explica bien al argumentar que:

“No cabe duda que el ver es siempre una lectura articulada de lo que hay. Que de hecho no ve muchas de las cosas que hay, de manera que éstas acaban no estando ahí para la visión; pero, además, y guiado por sus propias anticipaciones, el ver «pone» lo que no está ahí” (Gadamer 2001, p123)

El ver la obra de arte si se explica desde el concepto de la auto significación puesto sobre la percepción en general, suscita paulatinamente la dificultad del reconocimiento del propio significado de la obra, aunque se reconozca la validez de la misma como auto significada. En este momento podríamos cuestionarnos sobre la posibilidad de la permanencia de la cosa que no requiere la significación precisa del exterior para permanecer como cosa enteramente significada a la vez que se proyecta como no terminada para aquel que en ellas construye una propia significación.

Sin embargo, traer tales afirmaciones en este momento chocan con el momento en que Gadamer se pone sobre la explicación del mirar y percibir lo que se pone frente a la capacidad de comprensión del sujeto, sobre la validez del concepto de percepción en la conciencia estética, percepción desde la cual la visión va más allá de lo simplemente percibido a la vez que se detiene en el propio mirar la cosa.

“El mirar y percibir con detenimiento no es ver simplemente el puro aspecto de algo, sino que es en sí mismo una acepción de este algo como... El modo de ser de lo percibido «estéticamente» no es un estar dado. Allí donde se trata de una representación dotada de

significado -así por ejemplo en los productos de las artes plásticas- y en la medida en que estas obras no son abstractas e inobjetivas, su significatividad es claramente directriz en el proceso de la lectura de su aspecto” (Gadamer 2001, p132)

El reconocimiento de la necesidad de percibir el campo referencial de la cosa que se muestra, es poner «este algo como...» y no sólo el intento de percibir «el puro aspecto de algo», en este sentido, Gadamer, trae sobre «el modo de ser de lo percibido estéticamente» como lo que no está dado, o lo que se podría decir, no está terminado. Con lo anterior se atiende a reflexionar respectivamente de “la significatividad que es directriz en el proceso de lectura de su aspecto” (Gadamer 2001, p132) esto es, que pese a que se muestre la cosa terminada como representación que se empapa de significado, no se sobre indica una significatividad igualmente concluida, a tal razón, ésta se sigue de su proceso de lectura, o lo que es lo mismo, de su proceso de abstracción.

Se entiende con lo anterior, que, aunque en las obras plásticas permanezca una representación dada como significado de lo que allí se plasma, no se inscribe completamente en su proyección sobre la mirada que le intente percibir. Recordemos lo que se dijo, el ver de “hecho no ve muchas de las cosas que hay, de manera que éstas acaban no estando ahí para la visión; pero, además, y guiado por sus propias anticipaciones, el ver «pone» lo que no está ahí” (Gadamer 2001, p131), por ende, el resultado es que se atiende a una resignificación que sacie por entero la significación de lo que en principio presentó una representación significada.

El que se siga un trabajo de lectura en la abstracción del individuo que pone contenido sobre lo representado, se sigue en función del no reconocimiento preciso de lo que allí se manifiesta. Esto podríamos decir, es lo que ocurre con la visión que se posa sobre un cuadro abstracto del cual no se puede inferir un significado preciso a razón del no reconocimiento de lo que en éste hay y se sigue el ejercicio de construcción significativa abstracta, por ende, se puede afirmar que:

“Sólo cuando «reconocemos» lo representado estamos en condiciones de «leer» una imagen; en realidad y en fondo, sólo entonces hay tal imagen. Ver significa articular. Mientras seguimos probando o dudando entre formas variables de articulación, como ocurre con ciertas imágenes que pueden representar varias cosas distintas, no estamos viendo todavía lo que hay” (Gadamer 2001, p132)

Se vuelve entonces a reprochar esa necesidad de reconocimiento de lo que hay en la cosa para poder otorgar la propia potencia del mirar. A lo cual Gadamer incierta la similitud del asunto con las obras de arte de carácter lingüístico, a saber, sobre la comprensión de los textos, y es que “Sólo cuando entendemos un texto -cuando por lo menos dominamos el lenguaje en el que está escrito- puede para nosotros haber una obra de arte lingüística” (Gadamer, 2001, p132) en cierto modo, se reconoce de forma casi evidente que se da mayor carácter significativo en tanto se le reconoce formalmente y no respecto del contenido que en ésta se inscribe, esto es lo que se habló sobre el reconocimiento a través de la lectura de su aspecto y su posición frente a un sujeto que no le comprende significativamente al mostrarse ésta como confusa, sin embargo, “el llamado contenido objetivo no es una materia que esté esperando su conformación posterior, sino que en la obra de arte el contenido esta ya siempre trabado en la unidad de la forma y significado” (Gadamer 2001, p133)

Por tal razón, es pertinente deslumbrar la característica de estos modelos sobre los que se centra la percepción y la necesidad significativa de esta, pues a razón de comprender el contenido objetivo y aquel del cual se sigue una travesía de conformación. Gadamer decide aclarar tal confusión recordando nuevamente a Kant:

“Desde luego no puede remontarse a Kant, querer ver la unidad en la construcción estética únicamente en su forma y por oposición a su contenido. Con el concepto de la forma Kant tenía algo muy distinto. En él el concepto de forma designa la constitución de la formación estética, pero no frente al contenido lleno de significado de una obra de arte, sino frente al estímulo sólo sensorial de lo material” (Gadamer 2001, p133)

Gadamer afirma que el reconocimiento de conocimiento alguno en lo impreso desde las obras de arte se infiere desde una forma distinta de conocer, esto es, bajo el distanciamiento de las formas de conocimiento sensorial que ha sido desde hace décadas, la proporción de fundamento de las ciencias sobre su percepción y aperccepción del mundo natural. Con esto se puede deducir que tal distanciamiento también opera sobre las formas de comprender de la racionalidad, la crítica, la moral, entre otras formas de hacer crítica conceptual respecto de las cosas presentes en el mundo.

“Es difícil hacer que se reconozca esto si se sigue midiendo con Kant la verdad del conocimiento según el concepto de conocimiento de la ciencia y según el concepto de

realidad que sustentan las ciencias naturales. Es necesario tomar el concepto de la experiencia de una forma más amplia que Kant, de manera que la experiencia de la obra de arte pueda ser comprendida también como experiencia” (Gadamer 2001, p139)

Continuar con un distanciamiento rotundo de esta forma de concebir la experiencia parece lo ideal, pero Gadamer parece tomar otro rumbo al reconocer a las ciencias del espíritu la cualidad de significar al fin el qué de esa verdad y su comprensión, esto es traerles como aquellas ciencias que no “cancelan la multiplicidad de las experiencias, ni las de la conciencia estética, ni las de la historia, ni las de la religión, ni las de la política, sino que tratan de comprenderlas, esto es, reconocerse en su verdad”²⁸.

Lo que se sigue del proceso de reconocimiento en su verdad, es precisamente lo que dirige Gadamer al entendimiento de la obra de arte para dar con la resolución del conocimiento desde la condición estética de la obra que pretende guardar su modo de ser en el mundo, es sobre esto, desde donde la fundamentación de una experiencia estética se puede dar, ya que:

“En la experiencia del arte vemos en acción una auténtica experiencia, que no deja inalterado al que la hace, y preguntarnos por el modo de ser de lo que es experimentado de esta manera” (Gadamer 2001, p142)

Esto compete al segundo capítulo, desde donde se atisba un intento por comprender la ontológica de la obra de arte y desde la cual se sigue la resolución de la pregunta por la verdad de la obra de arte.

²⁸ Gadamer infiere que más tarde se tendrá que ocupar “de la relación entre Hegel y la autocomprensión de las ciencias del espíritu que representan la «escuela histórica» y como se separa entre ambas lo que podría hacer posible una comprensión adecuada de lo que quiere decir la verdad en las ciencias del espíritu”. p140.

1.1- Desde una experiencia estética hasta la conciencia estética de la obra como dominio propio y autonomía.

Una vez garantizada la existencia de la obra de arte en el margen de su autonomía de ser en el mundo, es necesario aclarar los momentos en que la obra se experimenta como tal, esto es, desde el dominio y autonomía propia de su forma como objeto de interpretación hacia un sujeto que, en su individualidad, experimenta vívidamente la manifestación de la obra de arte.

Esta experiencia estética se transmuta no solo en la relación episódica de eventos frente al representar artístico, sino que se muestra como una vivencia estética, esto a fin de que la determinación propia de la obra permite su desarrollo vivencial de lo dado en el sujeto que experimenta la obra de arte como fuente belleza y por ende del sentimiento de libertad.

Como vivencia, se acuña una explicación ulterior sobre el distanciamiento que genera la experiencia de la obra de arte frente a su entorno cotidiano, esto es, reconocer que el plantarse sobre la experiencia de una obra de arte requiere un distanciamiento inconsciente o consciente de la cotidianidad, como si el estar frente a la obra trajera la necesidad de hacerse diferente a lo común de los días del individuo. Justo ese modelo sobre el cual se experimenta de forma distinta la obra de arte, permite el cuestionamiento sobre si lo que se experimenta es desde una vivencia estética o desde una sensación que hace del comportamiento algo distinto, sensación que se predispone desde lineamientos morales del comportamiento frente a una representación artística, esto es desde una preparación (formación) previa que predispone a la sensación de ese experimentar estético.

Explicar el concepto de vivencia es lo primordial para el reconocimiento de esa experiencia y conciencia estética que se desarrolla frente a la obra, es entonces reconociendo a Dilthey a partir de Gadamer, como se puede explicar tal concepto de vivencia en tanto que “cuando algo es calificado o valorado como vivencia se lo piensa como vinculado por su significación a la unidad de un todo de sentido” (Gadamer 2001, p103) unidad que se representa de forma en que “La verdadera unidad de lo dado es la unidad vivencial, no los elementos psíquicos en que esta podría analizarse” (Gadamer 2001, p102)

El concepto de vivencia el cual se trae desde Dilthey, primeramente hace referencia a su constitución como base epistemológica para el desarrollo de todo conocimiento de las cosas objetivas, en tanto que la vida es en consecuencia de su forma de ser vivida objetivamente,

pretensión hacia la formación de sentido, es de esta forma en que el concepto de vivencia se presenta epistemológicamente y no referencialmente al momento vivencial de un yo que vive o experimenta, esto es el preludeo al entendimiento de la vivencia desde su significación como unidad de un todo de sentido que guarda en sí la cosa objetiva.

El modelo sobre el cual Dilthey explica el concepto de vivencia se sigue de la diferenciación del modelo lingüístico que abrió campo al uso de la palabra vivencia, como la pretensión a una experimentación más amplia de su existencia, por ejemplo la frase “debemos llenar nuestra vida de vivencias), sin embargo, el autor redirige la explicación del concepto no al estado del sujeto que atañe contenidos vivenciales que perdurar en la memoria como un algo distinto, sino que, acopla la explicación ontológica sobre el desarrollo de conocimiento. Ahora bien, este carácter epistemológico, se explica desde la inestabilidad que perdura en la ciencia del espíritu alrededor del siglo XIX, sobre los datos obtenidos desde el historicismo y el arte que no son datos de un presente que se pueda corroborar desde el mismo phatos de experiencia, (Gadamer 2001, p101) la respuesta entonces a como se da el estudio sobre estos datos de un pasado histórico se da a través del concepto de lo dado que se dirige desde Dilthey al concepto de vivencia, en tanto se le atribuye un contenido conceptual como consistencia propia, entonces:

“Determina el concepto de la vivencia por la reflexividad, por la interioridad e intenta justificar epistemológicamente el conocimiento del mundo histórico a partir de este modo particular de estar dados sus datos” (Gadamer 2001, p102)

Modo particular de estar dados sus datos que no permiten una experimentación o medición, por ende, se dirigen a una interpretación como unidades de significado que se perciben desde la correlación vivencial de estos. El decir unidades de significado, es reconocerles como unidades ultimas de lo que es dado en la conciencia que en realidad no requieren de objeto ni de interpretación como tal, son en sí mismas unidades de sentido, en este orden de ideas, estos datos cuanto son unidades de significación no pueden negarse de acuerdo a que

“No puede ser negada la existencia de la vivencia, de una experiencia interna en general. Porque este saber inmediato constituye el contenido empírico cuyo análisis nos

proporciona luego el conocimiento y la ciencia del mundo espiritual. Esta ciencia²⁹ no existiría si no existiera la vivencia, la experiencia interna” (Dilthey, 1949, p136)³⁰

Aunque no refiera entonces a un momento vivencia del yo³¹ del sujeto, si infiere a su ser como acontecimiento en la conciencia además de reconocerse hacia la objetividad de la atribución de lo dado como unidad de significado. Ahora bien, se requiere que para la proporción de conocimiento la vivencia no fluya ni se agote en el tiempo temprano de un desaparecer de la conciencia, se requiere pues, que se reconozca como unidad desde la manera de ser uno en la permanencia de la conciencia, se infiere en este sentido que no es algo que se experimente originalmente y perdure desde el comienzo como una imagen, sino que va incluso más allá en tanto se desarrolla y perdura en el sujeto³².

“la vivencia se caracteriza por una marcada inmediatez que se sustrae a todo intento de referirse a su significado. Lo vivido es siempre vivido por uno mismo, y forma parte de su significado el que pertenezca a la unidad de esto <<uno mismo>> y manifiesta así una referencia inconfundible e insustituible al todo de esta vida una” (Gadamer 2001, p103)

La última unidad de conciencia es entonces la vivencia, que en sí misma como unidad, remite referencialmente hacia las formaciones de sentido, de este modo es que el concepto se atribuye como epistemología para el conocimiento de las cosas, en cuanto “es vinculado por su significación a la unidad de un todo de sentido” (Gadamer 2001, p103)

¿Qué es entonces lo que se vive como vivencia? Con anterioridad se dijo que lo que es vivencia perdura en la conciencia y no se dispersa en lo fluctuante de esta al pasar de las experiencias vividas, esto es, porque “lo que vale como vivencia es algo que se destaca y delimita tanto frente a otras vivencias -en las que se viven otras cosas- como frente al resto del decurso vital -en el que no se vive nada-” (Gadamer 2001, p103) Es sobre aquello que perdura sobre lo que se puede volver bajo la intencionalidad de significación.

²⁹ Las del espíritu.

³⁰ Dilthey “introducción a las ciencias del espíritu”. Metafísica como fundamento III, 136

³¹ Influencia que marca Gadamer sobre el concepto de vivencia en Husserl, p102 “La unidad vivencial no se entiende aquí como un subsegmento de la verdadera corriente vivencial de un yo sino como una referencia intencional”

³² Sobre este carácter se dirige el modo de estar dados los datos de la historia, en tanto perduran y desarrollan como vivencia.

A partir de lo ya mencionado sobre la vivencia, se puede inferir dos modos de verle, por un lado, la forma en que se intentó verle hasta ahora, como unidad de significación para el sentido de las cosas vividas, en tanto epistemológicamente se sostiene como fundamento de conocer, en cambio se le puede ver también como la remisión interna a la vida. (Gadamer 2001, p104)

Esa referencia a la vida del concepto vivencia se encuentra en una relación con el todo de la vida, no en un particular que desata la generalidad en la conciencia, en este sentido la vida aún más allá y en su proceso, lleva la determinación del momento como objeto más allá de su significación, se hace el proceso de lo vivido, “en cuanto que la vivencia queda integrada en el todo de la vida, este todo se hace también presente en ella” (Gadamer 2001, p107)

Ahora bien, la vivencia estética se sigue de la relación entre lo que es vivencia y el modo de ser de lo estético, esto se evidencia en que:

“del mismo modo que la obra de arte en general es un mundo para sí, también lo vivido estéticamente se separa como vivencia de todos los necos de la realidad. Parece incluso que la determinación mismo de la obra de arte es que convierta en vivencia estética, esto es, que arranque al que la vive del nexo de su vida, por fuera de la obra de arte y que sin embargo vuelva a referirlo al todo de su existencia” (Gadamer 2001, p107)

Con lo anterior se puede inferir un proceso determinante de la obra en la individualidad del sujeto, pero que sin embargo vuelve a la obra, es decir que el contenido de lo que se representa en la obra como objeto, no viene dado solo solo por su forma de ser objeto, sino que se representa desde el conjunto de la vivencia en cuanto hace parte de lo vivido. De esto se sigue Schiller sobre su pretensión del determinismo de la obra estética desde las facultades del sujeto en tanto desarrolla y prepara esa conciencia estética que aborda la obra, esto es lo que con anterioridad se denominó formación.

Para comprender entonces el término de conciencia estética, vayamos ahora desde la formación en la que insiste Schiller. Primeramente, habrá de entenderse que en Schiller la idea sobre la belleza, el gusto y la estética está atada sobre exigencias de la conducta humana en tanto sujeto moral, es así como “formula un imperativo: compórtate estéticamente” (Gadamer 2001, p121) Imperativo que se acuña de acuerdo a la introducción de libertad que atribuye a la obra de

arte. La regulación de los instintos dirá Schiller, de acuerdo a un seguimiento del estudio sobre los instintos de Fichte respecto del instinto de forma (el de la razón) y el de materia (sensibilidad, vida) que deben coincidir en un mismo orden, el de la armonía.

“Así pues, si el hombre quiere conservar esa capacidad de elección, sin dejar de ser por ello un eslabón seguro en el encadenamiento causal de las fuerzas naturales, es necesario que los efectos de aquellos dos impulsos coincidan plenamente en el reino de los fenómenos y que, a pesar de su extrema diferencia formal, la materia de su voluntad continúe siendo la misma; es decir que los impulsos del hombre coincidan lo suficiente con su razón, como para hacer posible una legislación universal” (Schiller, 1992, c4)

En esta medida, se proyecta el sentido de una educación estética que regule el camino de estos instintos a través del instinto lúdico en tanto regula los procesos de la sensibilidad con aquellos de la razón que infiere en un desarrollo creativo de conocimientos, ahora bien, Gadamer ratifica que el problema de consolidar el juego para la estética desde Schiller, se debe a que éste atribuyo enteramente la significación y valor del proceso lúdico al sujeto netamente sensible, determinándose así desde lo que el yo experimenta, ahora bien, además de que en el autor se distingue una proyección no de una formación desde la estética, sino para la estética, se deduce que igualmente se proyecta desde el individuo, problema que radica en el reconocimiento de la estética en la obra, a partir de un estado estético en el sujeto y no desde la el baremo de contenido de la cosa en sí, parece entonces volverse sobre el sentido reflexivo de la vivencia, pero sin el contenido de unidad significativa de lo dado en la obra de arte, lo que quiere decir que el arte se construye desde un foco de determinación subjetivo y que además ratifica el carácter de autonomía.

Es entonces como desde Scheller no se es posible reconocer esa unidad de pertenencia propia de la obra en lo que es su mundo propio, pues todo pasa a un reconocimiento desde el sujeto, “la idea de formación estética, tal como procede de Schiller consiste precisamente en no dejar valer ningún baremo de contenido, y en disolver toda unidad de pertenencia de una obra de arte respecto a su mundo” -idea que va de la mano sobre- “la posesión que se atribuye a sí misma la conciencia formada estéticamente” (Gadamer 2001, p125) respecto al contenido de la obra.

Ahora bien, esta será la forma de esa conciencia formada estéticamente, que, según Gadamer, escapa de todo gusto que determine la obra o se determine externamente, no existe

entonces determinación alguna sobre el valor de la conciencia estética nada más que desde sí misma. “Para ella la obra de arte no pertenece a su mundo, sino que a la inversa es la conciencia estética la que constituye el centro vivencial desde el cual se valora todo lo que vale como arte” (Gadamer 2001, p125)

Se evidencia entonces la parte fundamental de la formación estética de Schiller, en que el reconocimiento de la estética en la obra de arte se sigue del estado estético del sujeto que reflexiona sobre ella, esto es afirmar que, “lo que nosotros llamamos obra de arte y vivimos como estético, reposa, pues, sobre un rendimiento abstractivo” (Gadamer 2001, p125)

Tal rendimiento abstractivo de lo que se vive como estético se desarrolla específicamente desde la conciencia estética, en cuanto esta rompe toda intención de pertenencia de la obra sobre su propio mundo, es por esto que se dijo sobre este modelo de formación de la conciencia estética que no refiere al valor de contenido de la propia obra de arte, situación tal, que rompe en un sentido social³³ cualquier indicio de apropiación real sobre el contenido de la obra, solo será desde el valor de contenido estético a partir del trabajo abstractivo de la conciencia estética que le identifica.

Sobre este valor abstractivo de la conciencia estética que se sigue en Schiller, Gadamer rescata un valor positivo, la abstracción que se hace de la obra de todo valor determinando y poniendo su foco de atención sobre su valor estético, en este sentido, “permite tener existencia por sí mismo a lo que constituye a la obra de arte pura. A este rendimiento suyo, quisiera llamarlo, «distinción estética» (Gadamer 2001, p125)

La distinción estética se pone entonces como producto de una conciencia estética que abstrae de la total unidad de significación de la obra y rescata el valor eminentemente estético, esto es, como lo dice Gadamer, distinguir la obra de arte respecto de lo extraestético (su funcionalidad, significación de contenido determinado, fin, etc). “lo suyo es abstraer de todas las condiciones de acceso bajo las cuales se nos manifiesta una obra” (Gadamer 2001, p126) su valor como obra de arte pura sale a relucir desde el poder presenciarla estéticamente, al mismo tiempo en que a nuestro parecer, se reconoce una existencia independiente de la obra respecto de unos contenidos puestos

³³ Esto es sobre el intento de una sociedad que se interese por el arte y se apropia culturalmente de ella, determinando tanto un contenido como el seguimiento del gusto.

en ella, como si de un dominio y autonomía propio se estuviese hablando aun que este sea desde una referencia a su calidad-productiva dentro de la simultaneidad estética³⁴.

El reconocer la conciencia estética sobre la que aparece una distinción estética de acuerdo a esa capacidad de distinguir lo eminentemente estético de entre la simultaneidad determinante que se pone sobre el mundo de la obra como significado, es reconocer la facultad eminentemente abstractiva desde la vivencia estética del sujeto que es consciente estéticamente gracias a la cual se puede reconocer la obra de arte pura. Será entonces de esta argumentación sobre la conciencia estética que se pone desde el experimentar estético, tras lo cual podremos involucrar el concepto de genio creador del cual se hizo mención con anterioridad.

El concepto de genio creador se expone sobre su capacidad de ser consciente estéticamente frente al modo de ser estético de la obra, será entonces desde el reconocimiento de la independencia de la obra para el reconocimiento de lo estético de su modo de ser en lo que el genio aplicará la distinción estética de acuerdo a su validez y producción estética que se encuentra desde el ver la obra de arte pura. Esa maldición de ver en lo no determinado esa multiplicidad de contenido y en lo determinado experimentar la ceguera sobre los modos de ser la obra de arte pura, queda en cierto modo resuelta con ese ver lo esencialmente estético que se integra desde el que experimenta estéticamente gracias a su conciencia estética.

Tal conciencia estética, además, desde su autonomía sobre su inferencia en la obra de arte, permite una creación libre del genio, se da entonces una vivencia estética y otra que podríamos llamar una vivencia con intención creativa que perdura en lo característico del genio: “El que crea sigue viendo posibilidades de hacer y poder, y cuestiones de «técnica» allí donde el observador busca inspiración, misterio y profundo significado” (Gadamer 2001, p135) Tal característica se acopla al genio que además de crear, juzga e inspira en la multiplicidad creativa de la otredad.

Desde que se hace mención al genio y su capacidad creativa y expectativa, a razón de su experimentar estéticamente desde la vivencia y conciencia estética, se expone el carácter subjetivo del que tanto escindió el nominalismo de la edad moderna, sobre la producción eminentemente

³⁴ El término «simultaneidad» se usa aquí en tanto es carácter de la conciencia estética de acuerdo a su facultad de tomar para su abstracción, todo lo que tenga un valor estético. Gadamer ejemplifica esto desde la distinción estética que es exterior, (museos, galerías de arte, conciertos, teatros) Verdad y Método, Gadamer. pp126-129.

subjetiva de lo estético y sobre la obra que se muestra como inacabada, persiste la pregunta sobre su conclusión significativa a razón de sí misma como obra terminada o a través de otro que le complementa desde su facultad de significar la obra, esto último según Gadamer se pone sobre la proyección de la obra inacabada.

¿Habrá entonces, llamémoslo así, un genio estético que, desde su vivencia estética, aplique su distinción estéticamente en la obra y determine el valor de una u otra forma de la obra y le proyecte como terminada según el valor estético que esta tenga? Evidentemente esto lleva a la dependencia de la subjetividad del que ejecuta este planteamiento de validez, sea éste el espectador o incluso el creador, por tal razón es necesario el reconocimiento de la obra no desde la proyección desde el artista ni del espectador, esto, debido a que si sigue la proyección del autor, se implanta una individualidad en lo que compete al contenido de la obra, individualidad que se rige sobre la intención inicial del genio creador y la consideración que quiso implementar, y, si se sigue la proyección del espectador, se cae en un relativismo subjetivo de los contenidos de la obra, la obra de arte entonces se proyecta como terminada.

Es pertinente entonces, reconocer el valor de la obra desde la capacidad de abarcarla desde sí misma, pues la obra de arte no se presenta como una forma vacía (Gadamer 2001, p139) tal experiencia estética esta entonces regida por la comprensión intencionada de la obra desde su propia mismidad, dando en el sujeto no una atribución referencial o determinante, sino desde la vivencialidad que experimenta en la obra reconocer la verdadera unidad y ejercer el ejercicio de autocomprensión que bien sabemos, se sigue del reconocimiento de la obra³⁵, no de una conciencia eminentemente estética que quiera aplicar en la obra una valoración subjetiva de su lugar estético, “la experiencia del obra de arte no debe falsearse como la posesión de una posición de formación estética, ni neutralizarse con ella la pretensión que le es propia” (Gadamer 2001, p141)

El reconocimiento de un contenido de conocimiento que se inscribe en experiencia con la obra es posible, aun qué,

³⁵ Esta autocomprensión de quien experimenta la obra es evidente cuando se acepta que “En la experiencia del arte vemos en acción a una autentica experiencia, que no deja inalterado al que la hace” Verdad y método I, Gadamer. p142

“Por supuesto que será una forma distinta de la del conocimiento sensorial que proporciona a la ciencia los últimos datos con la que esta construye su conocimiento de la naturaleza, haya de ser también distinta de todo conocimiento racional de lo moral y en general de todo conocimiento conceptual” (Gadamer 2001, p139)

cosa que “la experiencia del arte lo sabe bien por sí misma” (Gadamer 2001, p142), sabe que guarda consigo un contenido propio, y sabe a la vez que “no puede aportar, en un conocimiento concluyente, la verdad completa de lo que experimenta” (Gadamer 2001, p142)

Revisando entonces lo anteriormente dicho se parte hacia las bases de una ontología de la obra de arte, en que, como se ha reconocido a lo largo de esta sección, “la abstracción de la conciencia estética realiza pues algo que para ella misma es positivo, descubre y permite tener existencia por sí mismo a lo que constituye la obra de arte pura” (Gadamer 2001, p125) es pertinente entonces preguntarse sobre “la experiencia del arte qué es ella en verdad y cuál es su verdad, aunque ella no sepa lo que es y aunque no pueda decir lo que sabe” (Gadamer 2001, p142)

Comienza entonces la búsqueda por el verdadero modo de ser de la obra de arte, aquel modo de ser de lo que es experimentado, modo de ser que afecta al que le experimenta de tal forma que permite su autocomprensión; búsqueda desde la cual, se introduce el concepto de juego, y se pretende, desde su clasificación, descripción y conceptualización, darle el sentido que requiere para cumplir la afirmación: “la obra de arte es juego”, cuyo “verdadero ser no se puede separar de su representación y que es en este dónde emerge la unidad y mismidad de una construcción” en que la representación y autorrepresentación completan el círculo del sentido de la obra. El juego, es entonces utilizado como “hilo conductor de la explicación ontológica”, o lo que es lo mismo, como la forma en que se explican los modos de ser propios de la obra de arte. (Gadamer 2001, p167)

En este orden de ideas, se trae el concepto como algo que se concibe a sí mismo³⁶ a modo de persistir como esencia misma de su determinarse, -esto significa permanecer constante a pesar de las diferentes subjetividades que intentan hacerle de un modo distinto del sí mismo, de lo que le hace ser obra- ya no lo entendemos entonces desde el proceso netamente correlativo del que

³⁶ No apunta entonces al direccionamiento que Schiller había dado del instinto lúdico que parte en la subjetividad del individuo.

juega a un juego, sino que se le comprende como proceso propio desde el ser del juego mismo, como si dentro de su mismidad mantuviese su forma estructurada para ser puesta en el mundo como un concepto que determina al que participa en él y no a la inversa, se suple a partir de entonces el ideal referencial absoluto sobre el cual se garantizaba la existencia de la obra.

CAPITULO II

2- El juego, el jugador y el acontecimiento.

2.1- Entender el concepto de juego en Gadamer.

Gadamer pone el concepto de juego dentro de la experiencia estética diferenciándolo del carácter analítico de los conceptos clásicos para darle ahora cierta independencia al no referir la significación del juego a una simple forma de comportamiento o estado anímico de quien le experimenta, si no, a una forma de constituirse desde el sí mismo y para sí mismo en tanto representa y auto representa un sentido propio que permite y sustenta su existencia, es entonces, desde el inicio de su sección segunda “la ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico”³⁷, desde donde se toma este concepto y pretende “liberar a este concepto de la significación subjetiva que se presenta en Kant y en Schiller y que domina a toda la nueva estética y antropología” (Gadamer 2001, p143)

La consideración hacia la significación subjetiva a la cual Gadamer hace referencia a estos autores, es en razón de que sugieren en gran medida una relación constante de los estados anímicos del sujeto, desde donde se construye una significación del juego en tanto se experimenta en y desde el sujeto, en Kant, por ejemplo, se encuentra en su “Crítica de la capacidad del juicio” diferentes alusiones a la significación del juego de acuerdo a factores que se aplican desde una libertad subjetiva, en este sentido encontramos determinaciones del juego como desde «imaginación libre», «entretenimiento», «deleite», todas ellas entorno a la interacción subjetiva-sensible de lo que son los juegos en cuanto apelan a la posibilidad de diversión de quien los juega³⁸. Además, en Schiller, se podría llegar a identificar el juego desde una convicción subjetiva en tanto persiste como un

³⁷ Título del apartado dos de la primera sección “Elucidación de la cuestión de la verdad desde la experiencia del arte”. p143

³⁸ Para ampliar lo aquí mencionado, atendamos a la siguiente enunciación de Kant. “Todas nuestras veladas demuestran qué gusto deben proporcionarnos los juegos sin necesidad de que tengan por fundamento intenciones interesadas, puesto que nadie puede divertirse sin jugar” tal elemento de diversión que son los juegos, se sigue de la posibilidad de afecciones que éstos generan en el sujeto, “Afecciones de esperanza, el temor, la alegría, la cólera, el desdén entran en juego alternando su papel a cada instante, y son tan vivas que por ellas, a modo de moción interior para fomentar toda la función vital del cuerpo, como lo demuestra la jocundidad del espíritu así lograda, a pesar de que no hayamos ganado ni aprendido nada” -Crítica de la capacidad del juicio” I Kant. p184.

impulso que suscribe hacia la función de belleza que da significación al sujeto como cosa viva de acuerdo a la activación de su ser.³⁹

Con el intento de superar la condición del concepto de juego tratado desde la subjetividad, Gadamer le trae como concepto que se aplica específicamente al campo de la experiencia estética, pero, tomándolo no desde “el comportamiento ni el estado de ánimo del que crea o del que disfruta, y menos aún a la libertad de una subjetividad que se activa a sí misma en el juego, sino al modo de ser de la propia obra de arte” (Gadamer 2001, p143)

La implementación de dicha nueva noción de juego sobre la consideración de ser este «*el modo de ser de la obra de arte*» se desarrolla bajo la pretensión de hacerle parte de la constitución ontológica de la obra estética, por ende, la implementación del juego como parte constitutiva de la obra de arte es a razón de reconocerla en sí misma como juego. Ahora bien, el atribuir el carácter de juego y la definición del mismo a la forma en que la obra de arte es, apela a la necesidad de distanciar la caracterización de la obra de arte, en cuanto ser en sí misma, de los juicios de la subjetividad y formas de entender del sujeto, a la vez que se caracteriza el concepto de juego no desde la significación que el sujeto puede dar de éste, pues si el concepto de juego se trae plenamente del individuo, las inferencias sobre tal, tendrían tan poca relevancia como lo es evidente de quien dice que el juego es por completo un modo de entretenimiento carente de seriedad.⁴⁰

Si el sujeto que participa del juego es incapaz de determinar la conceptualización del acto lúdico, cabe preguntarse ¿cómo un individuo es capaz de participar de algo que desconoce? Si bien infiere la escasa seriedad con la que aparentemente se dispone en el juego, reconoce que es juego y no una forma cotidiana de vivir su existencia, sin embargo, no sabe que su actuar en el juego se determina bajo la seriedad de éste al mantener una sólida ordenanza para funcionar como tal. De esto último podemos entender que para la conceptualización del ser del juego no es indispensable la postura analítica de un sujeto que le reconozca desde sus propias determinaciones que le hacen

³⁹ Encontramos tal explicación de Schiller en: “cartas sobre la educación estética” p45, decimoquinta carta.

⁴⁰ “Lo que hace que el juego sea enteramente juego no es una referencia a la seriedad que remita al protagonista más allá de él, sino únicamente la seriedad del juego mismo”. Ibidem. p144.

ser en un juego, pues el juego se constituye sobre su propia significación lejos de ser a través de la disposición de lo que el jugador diga que es, esto último, se explica de la siguiente manera:

“El modo de ser del juego no permite que el jugador se comporte respecto a él como respecto a un objeto. El jugador sabe bien lo que es el juego y que lo que hace «no es más que juego» lo que no sabe es que «lo sabe»” (Gadamer 2001, p144)

En este sentido, el sujeto que está participando de un juego se somete a la determinación propia del mismo a fin de constituirse con el juego para la participación en él, en este sentido, no puede el sujeto inferir sobre el juego como si estuviese atribuyendo juicios de significación (de acuerdo a su capacidad de juzgar) sobre un objeto cualquiera del mundo sensible, no obstante, a pesar de ser incapaz de dar la constitución determinante de lo que el juego es, sabe reconocer lo que es un juego y en qué momento participa de uno, pero no da cuenta de esa forma aparentemente superior que contiene el juego en tanto se desarrolla.

Si bien hasta el momento el concepto de juego que se aplica en Gadamer sólo ha hecho referencia a su modo de ser frente al individuo y cómo éste no se define a partir de su subjetividad, si no como dado por sí mismo, se busca, dar respuesta a la afirmación del juego desde su modo de ser que se muestra como estructurado, definido y acabado que se figura sobre su independencia de lo otro.

El juego entonces se concibe a sí mismo, -esto es permanecer constante a pesar de las diferentes subjetividades que intentan hacerle de un modo distinto de sí mismo, de lo que le hace ser obra (Gadamer 2001, p144) ya no lo entendemos entonces desde el proceso netamente correlativo del que juega a un juego, sino que se le comprende como proceso propio desde el ser del juego mismo, como si dentro de su mismidad mantuviese su forma estructurada para ser puesta en el mundo como un concepto que determina al que participa en él y no a la inversa, esto es, que la persona se sobreponga sobre su propia realidad para pertenecer al juego al parecer como si de una verdad superior se estuviese hablando, por lo cual, al afirmar que el sujeto que se dispone al juego esta predispuesto incondicionalmente a ser superado por la verdad conceptual del juego mismo parece tener sentido de acuerdo al papel que éste cumple a la hora de jugar un juego.

¿Qué es entonces lo que parece poner el juego como con esa superioridad que atrapa al jugador? Esta calificación del concepto radica en “Su «estar encerrado en sí mismo» y su limitación” (Huizinga, 1996, p23) frente al mundo como algo distinto en función, además, de desarrollarse estructuralmente bajo su forma de darse, es también en este sentido como el individuo logra diferenciar de lo cotidiano, lo que es juego conforme a que el juego “agota su curso y su sentido dentro de sí mismo” (Huizinga, 1996, p23) como estructuralmente autoconfigurado, además de hacerle “permanecer y quedar constante” (Gadamer 2001, p145) mientras el individuo se adentra en el juego a modo de participante que se sustrae de su capacidad determinante para ser en el juego de acuerdo a esa autoconfiguración del mismo.

Hay en Gadamer una forma correlativa a sustentar el modo de ser en sí mismo del juego, esto es haciendo ver en el juego un momento metafórico a la hora de aludir, por ejemplo, “juego de luces, juego de fuerzas, etc.”. Si atendemos a este orden de ideas en cuanto al uso lingüístico del juego se inscribe a referenciar movimiento acorde a lo que queda y permanece constante que es su modo de determinarse; el juego es entonces movimiento, y la realización de ese movimiento según Gadamer no prescinde necesariamente de un factum que le ocasione, sino que “el movimiento del juego como tal carece en realidad de sustrato” (Gadamer 2001, p146) ya que, se configura de acuerdo a que es él mismo el que se juega de tal suerte que se define a sí mismo y se desarrolla como acción o dinamismo a ejercerse como verbo acabado en la exterioridad.

Vemos entonces cómo el juego se caracteriza como movimiento, como acción al ejercerse como verbo, sin embargo, si atendemos a lo siguiente, se dice que:

“Man spielt ein Spiel, «se juega un juego». En otras palabras, que para expresar el género de actividad hay que repetir el concepto contenido en el sustantivo para calificar el verbo. Esto quiere decir, según todas las apariencias, que la acción es de un género tan particular e independiente que se destaca de todos los modos ordinarios de actividad, y así spielen no es ningún tun, esto es, jugar no es ningún hacer o practicar.” (Huizinga, 1996, p57)

Esto se expresa también de acuerdo al modo distintivo en que se presenta el juego y que previamente se mencionó, ahora bien, el considerarle como movimiento, no es precisamente reconocerle desde el momento en que alguien participa de éste, ya que caeríamos en la

determinación del concepto como movimiento, sólo a partir de la necesidad de un individuo que le juegue.

El juego como la inferencia a un acontecer algo en cuanto relación, interacción o dinamismo, no es precisamente bajo condición de que haya alguien que le juegue para que sea movimiento, entonces, no es que tenga que haber un sujeto que le juegue o juzgue como un “hacer o practicar” para que se desarrolle como juego, no como Gadamer utiliza la expresión, “que algo está en juego”⁴¹, se debe aceptar el juego como movimiento de acuerdo a su moverse en como auto-significación, esto sería en el sentido de un movimiento desde el sí mismo a partir del cual se manifiesta como juego, además de ser la disposición de sucesos auto determinantes, (se infiere de nuevo a su independencia determinante al eliminar un factum como elemento iniciador para su significación).

Para comprender este factor, recordemos a partir de la mención al ordenamiento propio del juego, una estructura que se desarrolla fuera de la delimitación que el sujeto pueda darle, ahora pues, implementemos dentro de este ordenamiento el carácter de movimiento como <vaivén> en la consideración del sí mismo del juego, haciendo de éste “como si marchase solo”,⁴² como si de una u otra forma se liberase del deber de un agente que le mantenga en dicho movimiento -que le constituye y proyecta-.

Como si fuera entonces en función de un acto natural al juego el de ponerse como movimiento, Gadamer pone en acotación el juego de los animales (en tanto los participantes se siguen de este movimiento del juego) que participan también de este movimiento a causa de su vaivén, vaivén que es recíprocamente necesario para el ser del juego en cuanto se desarrolla, recordemos que “el vaivén pertenece tan esencialmente al juego que en último extremo no existe el juego en solitario” (Gadamer 2001, p148) y el ejemplo que Gadamer pone es sobre el estímulo y respuesta que debe permanecer dentro del juego en desarrollo a razón de que persiste en ser movimiento en cuanto interacción, dicho ejemplo nos pone en el papel del juego de un pequeño felino, que a pesar de éste encontrarse en solitario, decide jugar con una bola de estambre; este

⁴¹ Verdad y Método, Gadamer, le toma haciendo alusión a Huizinga, p146.

⁴² “El juego representa claramente una ordenación en a que el vaivén del movimiento lúdico aparece como por sí mismo. Es parte del juego que este movimiento tenga lugar no solo sin objeto ni intención, sino también sin esfuerzo, es como si marchase solo”. Verdad y método I. p147.

juega por el hecho de que la bola de estambre responde a sus estímulos, continuando así el movimiento de vaivén al mismo sentido en que un niño juega solo en su habitación junto con sus figurillas de acción, cumpliéndose el ciclo del vaivén al recibir respuesta de sus estímulos desde su imaginación que responde a través de la voz interna puesta en la figurilla. Con esto se asegura que el juego en cuanto es juego, también guarda relación con el movimiento de vaivén, que oscila necesariamente sobre la disposición de una respuesta para continuarse en el juego.

Atendemos nuevamente al caso en que el juego se concibe a sí mismo dentro de su propia estructuración al inferir su movimiento, en cuanto se juega a sí mismo para ser juego o lo que es lo mismo, el juego dado en sí mismo es libre de ser distinto de las consideraciones del participante en tanto es estructura de orden, reglas, sentido y puesto para un fin, sin embargo, diremos que para que el juego obtenga la completa manifestación de su ser sí debe contener un sujeto que participe de él y le haga juego en cuanto hecho expresado en la práctica y que manifieste el determinismo del mismo en cuanto estructura de significación, pero ¿en qué medida el juego requiere de otro que le haga manifestación?, pregunta tal, que ayudará a continuar la significación del concepto de juego.

2.2- ¿Qué papel cumple aquel que participa del juego?

El verdadero ser del juego en cuanto ser constituido por sí mismo, requiere de un sujeto, pero no para hacerle juego, sino para conseguir a través de este su manifestación, hacerse exterior y reconocible, a razón de que por cuenta propia sólo puede referírsele como consideración conceptual en sí mismo determinada. El sujeto que participa del juego hace del mismo algo representado, trayendo a flote la significación contenedora de un fin como sentido. Ahora bien, quien participa del juego, se dispone incondicionalmente a la organización interna del juego, esto es, a su estructura y forma de funcionar en condición de que el participante se disponga a ser enteramente en el juego, por tanto, quien participa del juego se somete a la verdad de éste y queda como lo dice Gadamer, hechizado por y para el cumplimiento (de ser en) y pertenencia en el juego.

“La atracción del juego, la fascinación que ejerce, consiste precisamente en que el juego se hace dueño de los jugadores” (Gadamer 2001, p149)

La persona que ingresa en el juego según Gadamer, llega gracias a una fascinación que se guarda sobre la disposición de las posibilidades que éste alberga, posibilidades que, en cierta medida son serias y no ajenas a la totalidad del juego como estructura, aunque, causan en el sujeto una liberación de la toma de decisiones; dichas posibilidades giran en torno a objetivos que dan el carácter estructurador de su sistema, objetivos que si se evitan, se incumplen o irrumpen, rompen con el dinamismo del proceso lúdico, “quien no sigue la seriedad del juego es un aguafiestas” (Gadamer 2001, p144) El jugador entonces se mueve entre la diversidad de posibilidades serias que en este hay bajo su capacidad de representarse a través de ellas sólo si se rige sobre el cumplimiento de dichos objetivos o la forma de moverse entre tales posibilidades.

Es pertinente aclarar en primera instancia que la intención del juego no está puesta sobre el sujeto que participa de él, pues “el verdadero sujeto del juego no es el jugador, sino el juego mismo” (Gadamer 2001, pp149-150) es por esto que su atención se dirige solamente a la propia forma constituyente de ser, pero, la consideración de un otro que participe del juego es a razón de que a través de ellos (los jugadores), se accede a su manifestación en función de la culminación de su ordenamiento como manifestación representada.

El sujeto que participa del juego se condiciona entonces a ser parte de un juego, para representarle como algo peculiar a lo común, en cierto modo por el distanciamiento que se hace

en la determinación del saber distinguirse el modo de ser del juego (como algo cerrado en sí mismo y limitado «espacialmente») de todo lo que le rodea, esta disposición a entregarse enteramente al ordenamiento estructural del juego es incondicional al sujeto que no sabe que sabe que el juego es serio, por lo cual, la persona no sabe que sabe que se predispone a entregarse al condicionamiento del juego en la medida en que: “La estructura ordenada del juego permite al jugador abandonarse a él y le libra del orden de la iniciativa, que es lo que constituye el verdadero esfuerzo de la existencia” (Gadamer 2001, p148)

Al referirse a un «abandonarse a él» afirmamos que el jugador se cancela frente a sus modos naturales de ser en su entorno, esto es dejar a un lado lo que le constituye para hacerse nuevamente en el juego, esto es yo y el no yo de Fichte que a consideración de este texto, lo presentó como la diferencia de un modo distinto del yo originario, pero que hace parte aún de su estructura como algo distinto que se evidencia en el momento en que el sujeto se predispone para -veremos más adelante como el jugador se hace nuevamente en el juego como auto representarse- aceptar el papel que se le determina a la hora de jugar, por ejemplo el niño que juega a ser un personaje de su serie favorita, se abandona enteramente para pasar a representar dicho papel en lo referencial del juego, si no acepta tal condición y su entramado de objetivos, normas y reglas, el juego no podría continuar. Es sobre las posibilidades serias donde se puede jugar y Gadamer reconoce tal caracterización sobre la imposición de objetivos que, si bien no están establecidos en el juego como tal, si está condicionado a tenerles para desarrollarse de acuerdo a las posibilidades que en este hay.

Cuando el juego se complementa a razón de objetivos, es sobre la forma de ser del juego como estructura ordenada, esto de acuerdo a que, si el sujeto que participa del juego no se dispone a una estructura ordenada en el marco de unos requerimientos no puede jugar, por ende, el adentrarse en el juego es darse a la resolución de ser de acuerdo a una forma de pertenecer a éste en cuanto “se demarca, material o idealmente, un espacio cerrado, separado del ambiente cotidiano” (Huizinga, 1996, p35) en el que “se desarrolla el juego y en él valen las reglas” (Huizinga, 1996, p35) sobre las cuales el jugador se ve puesto a cumplir.

Gadamer pone al sujeto frente al juego como cohibido de no poder afirmar la disposición de unas posibilidades o planes que no sean fijas y por las cuales pueda abrirse a elegir que cumplir

o no, por ejemplo, el grupo de niños que juega a policías y ladrones pone como posibilidad sería la de capturar al individuo si se le ha puesto esposas imaginarias, si en determinado caso el niño que fue imaginariamente capturado irrumpe en su papel de preso y hace lo que le plazca, irrumpe con la continuidad del juego, haciendo del mismo algo desordenado y para nada juego mismo. Esto es “se disfruta de una libertad de decisión que sin embargo NO carece de peligros y que se va estrechando inapelablemente” (Gadamer 2001, p149) Esto en razón de que, al iniciar el juego informal, los jugadores tienen la libre decisión de poner el ordenamiento del juego de acuerdo a unas posibilidades, objetivos o normas; sin embargo, tal libertad no se muestra sobre el actuar precedente en el mismo.

Al afirmar esto último, concluimos que existe la inclinación del juego a la determinación subjetiva de los objetivos en cuanto es movido por un jugador que se dispone al ordenamiento del juego poniéndose a sí mismo las condiciones para su participación, en la medida en que es libre de ponerse sobre unas posibilidades para su juego -este es el único momento en que el jugador toma tal iniciativa- ahora bien, el jugador cae en este sentido en un auto encanto sobre el orden de la posibilidad de las “tareas que él mismo se ha planteado” (Gadamer 2001, p149) y su disfrute radica en la constante pregunta o factor motivacional esto es la pregunta por si, “«se podrá», si «saldrá» o «volverá a salir» (Gadamer 2001, p149)

El sujeto se pone ante el juego en la condición de efectuar en él lo determinado a ser el sentido del juego, es decir su única iniciativa radica en el impulso inicial a participar, posteriormente su productividad en el juego radica en el cumplimiento de unos objetivos que le impulsan a seguir en él. tomemos el ejemplo del niño que se pone como objetivo llegar a cierto porcentaje de puntos en su juego de basquetbol para considerarse su jugador favorito de la NBA, o supongamos el joven que deba cumplir los objetivos de acuerdo a la trama del juego de rol, sea el caso de los juegos de mesa de rol en los que el cumplimiento de objetivos radica en el incremento de habilidades de su papel.

El juego por ende atrapa al jugador bajo los objetivos que se ponen en él, a consideración de que el jugador se los pone a sí mismo sobre la estructura original del juego que se rige sobre normas y reglas de pertenencia en él, que como primera medida buscan resguardar el abandono hacia él.

Puesto que se habla en este respecto sobre el papel de quien participa en el juego, abordaremos también el puesto de quien está en el juego como espectador, quien desde “la exterioridad” del momento lúdico entre jugadores se representa el sentido del juego mismo en cuanto puede llegar a ser una trama, tragedia, comedia, competencia, lucha, representación o probabilidad, por esto, el espectador del juego es atrapado en el juego al modo de ser en el juego igualmente parte de lo que Huizinga llama:

“El tono del drama es el éxtasis dionisiaco, la embriaguez de la fiesta y el entusiasmo ditirámico, y el actor, que para el espectador se ha desprendido del mundo corriente, se siente, en este entusiasmo, mediante la máscara que lleva, colocado en el yo ajeno, que no ya representa, sino que actualiza realmente. Y con este sentimiento arrebató a los espectadores” (Huizinga, 1996, p185)

Evidentemente Huizinga habla en este respecto sobre el papel del espectador en lo que es la actuación, pero tanto éste como Gadamer, reconocen el momento teatral como simultáneo al juego en cuanto proceso lúdico, pues en la medida en que un actor toma un papel a determinar y se hace otro en el acto, el jugador lo hace igual en condición de transmitir un sentido. El representar un sentido que se ejecuta en el juego se pone en el espectador como un actualizar su modo de ser, en cuanto se representa a sí mismo en su momento de expectación.

El modelo sobre el cual el jugador y espectador se adentran en su participación lúdica gira en torno a una experimentación de una u otra manera en la propia subjetividad humana en tanto que se dispone al juego como un momento de resignificación, esto en la medida en que tanto el que juega como el que participa como espectador, se representan en el juego la significación para auto representarse, esto es en la medida en que Gadamer pone al espectador como sujeto que auto representa su significación en el juego de acuerdo al sentido que está implícito a modo de contenido dramático.

Veamos el caso del espectador de un juego de azar o de competición, la tensión que guarda el espectador en sí, radica en la seriedad con que se aborde el juego, esto es como si le hiciese algo vivido para su propia representación como espectador, y si suponemos el caso de la actuación, el espectador se sujeta al sentido y trama que el jugador al ejecutar un buen papel en la trama, llega

al espectador como si éste estuviese viviendo la tensa sensación puesta allí. ¿en qué medida se auto representa el espectador de un juego? Esto es en tanto se reconoce en el juego.

2.3- Juego como acontecimiento y significado.

Hemos presentado el juego como movimiento en tanto que fluctúa entre sus condiciones de ser en sí mismo posibilidad representativa en el mundo, en consecuencia, cuando se infiere que el juego es movimiento se reconoce su participación activa como acto generador de sentido propio para su manifestación, en este orden de ideas la interacción que se hace entre la sistematización propia de su determinación es movimiento al igual que el instante en que participa otro del juego se hace en relación de ser acción «un acontecer» y por tanto se hace evento que proclama al sujeto en condiciones del propio juego para ser representado como acontecimiento.

Con anterioridad se habló del niño que participa del juego y que se sustrae enteramente al juego como un acto para su participación en el mismo, esto es, evento que predispone en el niño la separación de su proyección cotidiana con los procesos lúdicos que encuentra en el juego y convierte el momento que da inicio a la ejecución del juego en acontecimiento, pero fuera del sujeto que se dispone a participar, es decir, fuera de toda disposición de subjetiva en tanto se entrega a reglas y la estructura normativa que se ponen en este para el correcto fluir del mismo, debe existir algo pertinente a su función de ser en cuanto acontecimiento (entiéndase el termino acontecimiento no solo como suceso histórico, sino como acción presente y persistente en un tiempo y espacio en el que se da la constante realización de algo) que se puede demostrar fuera de la condición de ser movimiento en tanto acción determinada, esto es haciendo uso de su posibilidad narrativa cercada en el juego, posibilidad que se desarrolla en torno a un contexto, condición o precondition histórica y cultural. Dicha disposición narrativa tendrá que regirse bajo una atracción de permanencia o de continuidad, que descubrimos en Ricoeur como la puesta en intriga que consiste principalmente en la selección y combinación de acontecimientos y acciones relatadas, que convierten -en este caso- a la fábula en una historia «completa y entera» (2002 p17)

Siendo entonces el juego disposición intrigante a la acción de desarrollo del mismo, reconocemos en él su desarrollo discursivo -esta es su manifestación narrativa como acontecer- sobre la combinación de acontecimientos y relatos a razón de que es intriga y “la intriga es el conjunto de combinaciones por las cuales los acontecimientos se transforman en historia, o bien -correlativamente- una historia es extraída de acontecimientos” (Ricoeur, 2002, p18) Si el juego se constituye entonces sobre la disposición a manifestar un sentido, es porque en él persiste la voluntad de expresar algo y en esta medida se requiera que sea acontecimiento, relato o discurso -

puesto en trama esta su significación- siendo esto último una de las cuantas razones por las que el sujeto que participa de un juego se sustrae a su entera participación en él; sea el caso de la maquinación de un contexto y momento específico en que se desarrolla el juego infantil imaginativo como si de una trama que le envuelve pusiese su subjetividad y ensoñación de ser en el juego como construcción de una trama, es decir, uso de acontecimientos en cuanto es narrativo o discursivo.

Ahora bien, si el juego se desarrolla como una organización de acontecimiento y le vemos en relación a la disposición del discurso bajo su elemento de trama, habrá que ver cómo es que el discurso se desarrolla como acontecer, y, en esta medida, Ricoeur expone que “el discurso aparece como acontecimiento: algo sucede cuando alguien habla” (2002, p97) En el acto de hablar y de jugar sucede un algo y esto es resultado del dinamismo causal entre dos factores, sea el caso de dos sujetos en el habla, resultando en discurso sea pues el dialogo y en el juego se da como resultado la manifestación del mismo bajo la relación de sentido o significado representacional del que participa y del espectador. En esta medida, vemos como se acogen bajo la misma función de acontecer el discurso y juego sobre la función de un factum, sea el de los papeles activos de dos o más individuos que impulsan el acontecer.

El juego se atiende paulatinamente a las formas en que el discurso se pone como acontecimiento esto es en primera medida que se “realiza en el tiempo y en el presente” (Ricoeur, 2002, p97) EL juego se realiza en un tiempo en la medida en que es acto y pertenece a la temporalidad del sujeto en cuanto es constitutivo de su modo de ser en el mundo; se presenta pues como un objeto puesto en la determinación temporal y espacial, ya en Kant le reconocíamos como condición de posibilidad para los fenómenos, y en la consideración del juego como acontecimiento implica reconocerle como elemento puesto en el mundo y por ende se somete a la constitución temporal en cuanto fenómeno, sin embargo, al ser el juego tanto como referente conceptual de una manifestación externa como el ejercicio mismo en la espacialidad, diremos que se pone como objeto que se libra de ser temporalmente limitado al constituirse de forma metafísica y presentarse en el mundo como acontecimiento en tanto es proceso para la manifestación de algo.

El discurso además se pone también en consideración de ser lo que “remite al hablante por medio de un conjunto complejo de indicadores, como los pronombres personales” (Ricoeur, 2002,

pp97-98) por tanto, entendiendo el sentido referencial al juego diremos que se presenta como acontecimiento en tanto se manifiesta desde objetivos referenciales a la persona, sea el caso del jugador y espectador en la medida en que se efectúa una relación de respuesta instaurada en la condición de relación del juego con los participantes en cuanto interactúan entre sí. por último, podemos inferir también con Ricoeur, “el acontecimiento es el fenómeno temporal del intercambio, el establecimiento del diálogo” (2002, p98) por lo cual al ser el juego determinado desde la interacción de acontecimientos en la medida en que es acontecimiento comparte relación con el discurso al ser fenómeno del intercambio a modo de diálogo, por ende si el discurso es siempre a propósito de algo, sea referir un mundo que pretende describir, expresar o representar, el juego es también bajo la forma de ser acontecimiento discursivo en cuanto se da a propósito de algo, esto es, se pretende manifestar un fin en tanto manifestación de sí mismo.

“El discurso no sólo tiene un mundo, sino que tiene otro, otra persona, un interlocutor al cual está dirigido. En este último sentido, el acontecimiento es el fenómeno temporal del intercambio, el establecimiento del diálogo, que puede entablarse, prolongarse o interrumpirse” (Ricoeur, 2002, p98)

Por ende, en la medida que hemos puesto al juego como acontecimiento y discurso, se atiende a los requerimientos del acontecimiento como el fenómeno temporal del intercambio, es decir, que el juego como acontecimiento proyecta un cambio entre partes, este es de significado, sensaciones y emociones; veamos pues el juego como significado en la medida que remite a un sentido propio y proyección del intercambio en tanto autorrepresentación.

2.4- El juego desde el distanciamiento, semejanza y desciframiento.

El desplazamiento que hace el sujeto que participa del juego hacia el pre-condicionamiento de sí sobre las estructuras del juego en cuanto acto a ser, representa en sí el distanciamiento hacia la otredad en tanto se muestra como diferente el momento en que participa del juego, sea el caso, por ejemplo, de la persona que sabe qué hace parte de un juego o que es capaz de hacer la correcta diferenciación de lo que es y no es un juego a condición de saber percibir lo que le dista del mundo común, en la medida en que existe la realidad continuamente cotidiana y la realidad del juego que se muestra. Sobre este respecto, se dirá que el juego se transforma en algo que dista en cierto modo de lo que el mundo común representa, pues como mundo cerrado se determina a sí mismo y no desde la multiplicidad de un mundo habitual desde donde represente una verdad.

Entendamos entonces al juego como algo distinto del ordenamiento base al que pertenece la cotidianidad del sujeto, ahora bien, no solo se genera en el juego la posibilidad de distanciarse como si de la formación de un mundo distinto estuviésemos hablando, sino también en el sujeto mismo persiste dicha condición, «el sujeto se sustrae enteramente a él» (Gadamer 2001) entiéndase él como el juego que captura la totalidad del sujeto y le sustrae de su modo de ser, haciendo el ejercicio de distanciarle de los modelos que le constituyen y poniéndole ante el juego bajo las formas determinantes que necesita para ser.

La persona que participa del juego actúa de acuerdo al distanciamiento de la forma base en que se manifiesta en el mundo, pero este es para hacerse distinto a sí de acuerdo a lo que el juego exige, por ejemplo; el niño que participa de un juego de rol, en el que la finalidad como acontecimiento se desarrolla en tanto su agrupación discursiva narra una espacialidad distinta a la del mundo que vive la persona que participa, (juego de rol en la ciudad ficticia de gótica y el niño que se representa en rol de Batman) el juego como distanciamiento se evidencia al ponerse como distinto de la realidad en tanto es y en tanto hace en el sujeto la posibilidad de distanciarse de sí mismo para ser otro en el juego.

El librarse de los modos de ser del mundo y distanciarse hacia unos nuevos fruto del distanciamiento, genera el sentido de libertad en el individuo, libertad que se construye a partir de lo semejante, es decir, a partir de elementos que reflejan una emoción, incentivo o producto

beneficioso de la participación en el juego, esto es sobre el distanciamiento del mundo para hacerse diferente y punto de inflexión entre lo común y distinto, para la liberación.

“De acuerdo con todo lo que ya hemos vistos sobre la esencia del juego, esta distinción subjetiva entre uno mismo y el juego en el que consiste su representación, no constituye el verdadero ser del juego, este es, por el contrario, una transformación en el sentido de que la identidad del que juega no se mantiene para nadie. Lo único que puede preguntarse es a qué «hace referencia» lo que está ocurriendo” (Gadamer, 2001, p156)

Continuando sobre el precepto anterior, Gadamer suscita al distanciamiento que hace el sujeto de sí mismo cuando hace parte de la mismidad del juego como un factum en cuanto determina las consideraciones para la referencia del sentido del juego, en el ejemplo anterior, el niño que juega a su rol se abandona y deja de ser la voluntad adscrita su persona, sin embargo, lo hace en tanto representa una nueva significación de acuerdo al fin del juego, en este sentido, el sujeto parece negar su propia continuidad en la medida en que representa otro; empero, el hecho de sustraerse a tomar el papel asignado en el juego, no se dispone a negar su continuidad, pues sabe que está en un juego y su condición de ser en este está dispuesta al cumplimiento de la forma determinada del mismo; la proyección que hace de un nuevo papel ajeno al propio se afirma como negación de continuidad respecto de sí mismo, nada más sobre la visión de aquellos a los que se representa (Gadamer, 2001, p156) en función de ya no verle como el sí mismo que era en el mundo, si no en el sí mismo del juego. “En efecto, a toda conciencia de sentido pertenece un momento de distanciamiento, de poner a distancia lo vivido, en la medida en que adherimos a ello pura y simplemente” (Ricoeur, 2002, p56) elementos que pueden condicionar la significación original del sentido manifiesta desde el juego

El distanciamiento al no ser del todo objetivo apela a una semejanza al tener como elemento de su ser la necesidad del punto de referencia del cual insta ser diferente, sin embargo, este ser diferente es de forma paralela a la modelo en que la ficción crea sus contenidos, a saber, que reconfigura lo ya puesto en el mundo para hacerle ver como diferente y abierto a las nuevas posibilidades. (en este sentido se puede apelar al uso de la imitación, una mimesis que veremos en relación a la poiesis expuesta por Ricoeur)

La imitación es uno de los grandes reconocimientos que se le ha atribuido a la obra artística, más sin embargo ¿a qué se somete esta imitación? Esta es, según la forma de comprender del que trabaja en la construcción de la obra artística y en este sentido la obra es representación de lo representado que se dará hacia una representación póstuma en el otro, ahora bien, si recordamos a Kant dirá que la mayor capacidad artística será la de transformar algo de lo feo a lo bello, haciendo aparecer como bello lo que antes era feo (Kant, 1961, §48, p163) por ende será entonces como tomar lo natural, el entorno y hacerlo distinto sin dejar de ser lo que era, esto es transformarlo como un algo superior dirá Gadamer, ahora bien, en este sentido podremos referir que se torna un tanteo poco objetivo en el asunto, pues si el arte se maneja a través de la captura del símbolo y plasma unos que son alterados será justamente bajo la consideración de que él que imita algo de lo real le hace aparecer como lo que el que imita reconoce en lo que busca imitar, distinguiendo en lo real algo mayor a lo ya conocido (Gadamer, 2001)

En ese sentido el distanciarse permite el reconocimiento de lo inconcluso en lo que en principio se muestra como completo, sobre este precepto se fundamenta el desciframiento como revelación de los sentidos ocultos, que se distinguen en relación al reconocimiento de estos a través del distanciarse y hacer el ejercicio de imitación, tal como lo veremos con Ricoeur, “en efecto, se habla aquí de lo que nos representa un texto en función del mundo real bajo condiciones de quien expone la representación de su propia proyección para ponerle en lo escrito como una la realidad, una realidad metamorfoseada” (2002, p108) según se va formando a través de la diversidad subjetiva del carácter imaginativo del sujeto que le compone.

CAPITULO III

3- Relación ontológica: el juego y la obra de arte.

3.1- El Porqué del juego dentro de la ontología de la obra de arte.

El juego es obra en cuanto es algo que se muestra como terminado, algo dado bajo su propio fundamento, por ejemplo, y en relación con la obra de arte,

“la representación o la ejecución de la poesía y de la música son algo esencial y en modo alguno accidental. Sólo en ellas se realiza por completo lo que las obras de arte son por sí mismas: el estar ahí de lo que se representa a través de ellas” (Gadamer, 2001, p180)

Y que “sigue dándose *en ellas* una continuidad de sentido que reúne a la obra de arte con el mundo de la existencia” (Gadamer, 2001, p180) ⁴³ Existe entonces, sin requerimiento perpetuo de su creador o su puesta en escena a través de jugadores y espectadores, esto es, se conserva y confirma a sí mismo como obra constituida, constante e independiente, veremos entonces que en la perpetuidad autónoma del juego radica incluso en que:

“lo que ya no está son para empezar los jugadores -teniendo en cuenta que el poeta o el compositor deben incluirse entre ellos-. Ninguno de ellos tiene un «ser para sí» propio que se mantuviera en el sentido de que su juego significase que ellos «solo juegan». Si se describe a partir del jugador lo que es un juego, entonces no nos encontramos ante lo que es una transformación sino ante un cambio de ropaje” (Gadamer, 2001, p155)

Gadamer invita a ver el juego como transformación en una construcción, desde la cual el juego se hace arte “de forma que pueda ser pensado y entendido como él mismo” (Gadamer, 2001, p154) se muestra, siendo el caso del porque la significación propia del juego se muestra como separada “del hacer representativo de los jugadores” ya que “consistiendo en la pura manifestación de lo que ellos juegan” (Gadamer, 2001, p154) no puede atribuirse una entera referencia a la verdad del ser del juego que persiste como ajena a la subjetividad.

⁴³ Lo subrayado es modificación personal para la intención argumentativa.

Sobre este respecto, Gadamer atribuye al juego el ser en principio repetible, siendo tal aspecto como para hacerle ver no como algo dependiente de un agente participante perpetuo, pues si en todo caso es repetible, lo es en el marco de que está construido bajo su propio campo de desarrollado dado a priori y que perdura en su repetición, sea en su cualidad de jugabilidad y manifestación constante, es el caso por ejemplo de que un juego como lo es el futbol sea en todo caso repetible (no hablo aquí del enfrentamiento entre equipos clasificados de una u otra forma que se vuelven a enfrentar) sino, sobre el hecho mismo de que el concepto general que abarca el juego «futbol», es suficiente para seguirse jugando una y otra vez de la misma manera.

Con el anterior ejemplo, se muestra que el juego no recibe una caracterización para su significación de sentido solo de un otro que lo represente en cada momento en que sea ejecutado y menos aún que reciba tal sentido solo bajo consideración de su creador, Gadamer anuncia en este que solo así se demuestra que el juego mantiene frente a todos ellos una completa autonomía, siendo esto a lo que se refiere el concepto que aquí aplica como transformación.

“transformación quiere decir que algo se convierte de golpe en otra cosa completamente distinta, y que esa segunda cosa en la que se ha convertido por su transformación es su verdadero ser, frente al cual su ser anterior no era nada” (Gadamer, 2001, p154)

El juego se transforma en una construcción y Gadamer lo especifica al hacer referencia de lo que podríamos llamar la transformación del sujeto, a ser la que se realiza en quien juega a un juego al momento en que su identidad no se mantiene, por ejemplo, quien juega al juego de rol transforma su identidad y frente a los espectadores o compañeros de juego que le reconocían bajo su identidad previa, solo pueden “preguntarse a que hace referencia lo que está ocurriendo” (Gadamer, 2001, p156) tras su transformación, “Los actores (o poetas) ya no son, sino que sólo son lo que ellos representan” (Gadamer, 2001, p156)

Además, se podría pensar y afirmar, ya como lo hizo Gadamer, la posibilidad de que lo que se transforma, aparte de ser el sujeto participante que representa y se auto representación, es el mundo, es decir, se crea uno nuevo, pero se nos dice que no es un desplazamiento a un mundo distinto, a pesar de que el mundo en el que está el juego como ya se ha dicho antes, mantiene un distanciamiento como algo que se cierra solo al juego, lo que se transforma en construcción afirma Gadamer, será en cuanto se hace patrón en sí mismo y no se mide su modo de presentarse con

fuentes que sea ajena a él, sobre este respecto, el juego, una pintura, una representación teatral “está ahí como algo que reposa sobre sí mismo” (Gadamer, 2001, p156) Por lo cual, no puede comparársele o ponerle una significación bajo referencia a algo que no pertenezca a la propia representación de la cosa que se pone allí dada en sí misma, es sobre este punto en que el juego y la obra artística han quedado por encima de toda comparación “y con ello también por encima del problema de si lo que ocurre en ella es o no real” (Gadamer, 2001, p156) pues trasciende sobre las bases de un mundo cotidiano, sea el caso de la persona que sabe entra a otro mundo, un mundo cerrado en el juego, sucederá lo mismo en la participación de la obra de arte.

La forma en que el juego y la obra de arte se enlazan es entonces sobre este modelo independiente de existir, que estando por encima de los desciframientos que pueda dar el mundo cotidiano, crea sobre su transformación lo que es su propio ser, que como libre de una subjetividad que le signifique se determina a sí mismo para garantizar su existencia; incluso podría afirmarse que reposa la variabilidad de la propia experiencia estética sobre una obra completa, tema que se abordara en otro momento.

Continuando con lo referente a la transformación del juego en construcción concluimos en que se transforma en la verdad plena de lo que es, es decir, si el juego o la obra de arte se transforman en algo distinto del mundo común en tanto existe sobre las bases de sí misma, es para dar su propia significación sobre la verdad de sí, solo queda entonces lo que es en realidad su propia manifestación.

“De este modo el concepto de la transformación se propone caracterizar esa forma de ser autónoma y superior de lo que llamamos una construcción. A partir de ella la llamada realidad se determina como lo no transformado, y el arte como la superación de esta realidad en su verdad” (Gadamer, 2001, p157)

La «superación de esta realidad en su verdad» atribuye la cosificación de un algo distinto o descifrado de lo que en un principio paso con disimulo, Gadamer suscita a este respecto del reconocimiento de lo descifrado como el conocer más de lo ya conocido en lo puesto dentro de la obra, sea sobre el carácter de “en qué medida es verdadera, esto es, hasta qué punto uno conoce y reconoce en ella algo, y en este algo a sí mismo” (Gadamer, 2001, p158) es decir aprehender la esencia de lo allí representado en el sentido de ser este el modo de ser del juego y la obra de arte,

en tanto que, “en el sentido que la verdadera esencia de este -y por lo tanto de la obra de arte- es la autorrepresentación” (Gadamer, 2001, p158). La función que comparten sobre el autorepresentarse radica en ser en sí mismo sobre la intencionalidad de ser manifestación, o lo que es lo mismo, el de representarse ante y por el jugador, “el juego representado es el que habla al espectador en virtud de su representación” (Gadamer, 2001, p158) pero se reconoce su verdadera esencia en tanto se aplica la autorepresntación.

La relación en torno a los modos de ser de la estructura del juego junto al de la obra de arte se da acuerdo a la formas determinadas y conclusas que mantienen sobre la existencia desde su propia composición de ser en el mundo dados siempre en sí mismos, esto es atribuir en ambos casos la función de ser siempre en sí de tal modo que se hacen libres de la función determinante de otro, ahora bien, el porqué del juego dentro de la ontología de la obra de arte se responde sobre el sentido en que ésta y su hacer en obra es juego, esto a razón de que los aspectos sutiles que demarcan los modos del juego, se aplican a suerte de pertenecer a los modos de manifestarse y constituirse la obra de arte.

3.2- **Cómo se concibe el juego dentro de la obra de arte.**

Si atendemos a lo que se ha dicho en esta sección, se describe en qué sentido el juego es obra, en tanto es algo que se aleja del que se atribuye su autoría, ya al ser está terminada como algo que persiste sobre su existencia individual e independiente, sin embargo, será preciso recordar las características generales del juego para atribuírsele como semejantes a la consideración de la obra de arte para comprender el cómo del juego dentro de la obra de arte; dando como resultado el factor cualitativo para la respuesta del por qué el juego como la ontología de la obra. Atendamos primeramente que “como una de las condiciones características esenciales del juego, el campo de juego, un círculo limitado en el que transcurre la acción y donde valen las reglas” (Huizinga, 1996, p257) corresponde a la facultad de la obra artística de contener en sí y solo desde sí la acción que corresponde a la significación de su acontecer que da como resultado la puesta en escena de los testigos de la obra como significación, como completada; acción sobre su campo limitado de aplicación, desde donde el seguimiento de reglas implícitas aplanan el camino para la libertad de la consideración pura y fiel a la seriedad del evento lúdico de la obra de arte.

El juego al igual que la obra de arte tiene su propio fin en condición de tener proyección a la posibilidad siempre puesta sobre la manifestación, tienen, además de su fin en sí mismo y para la proyección, la cualidad de independencia del mundo común para la caracterización de sus acciones, razón por la cual, en secciones atrás se atribuye el entrar en el juego como un algo distinto de lo cual el sujeto no sabe que sabe está en una verdad superior, en cuyo caso atribuimos lo mismo al estado de quien posa frente a una obra de arte. “El juego no es la vida «corriente» o la vida «propiamente dicha». Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia” (Huizinga, 1996, p21) Cuando se dice además de su tendencia propia, surge también el carácter normativo que está implícito en su modo de determinarse, se inscribe así su facultad de seriedad, por ende, el arte y en general el proceso hacia la obra de arte, se concibe desde una seriedad normativa puesta desde su modo de ser, seriedad indiscutible en quien verdaderamente participa del juego y la obra de arte, esto bajo el modelo en que “juego se cambia en cosa seria y lo serio en juego” (Huizinga, 1996, p21)

En la medida en que el juego es movimiento, también lo es el arte, esto, mientras se da como acción y se realizan como acción hacia su ser en sí, todo proceso dentro de su mismidad es movimiento, esto lo comentamos ya con Gadamer, y Huizinga asintiendo en que «mientras se

juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace», por tanto, persiste una ejecución de la acción que trasciende en ambos casos a hacer referencia a una temporalidad, forma contradictoria a la explicada en el ejemplo de lo repetible, sin embargo, es posible corregir esta función temporal del juego que termina, con el proceso creativo de la obra que al ser puesta en el lienzo desde una sólida estructura le permite ser repetible, Huizinga trae el carácter cultural, como fuente de repetición, esto es:

“Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera, o transcurrido un largo tiempo. Esta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales” (Huizinga, 1996, p23)

Gadamer involucra este apartado desde la temporalidad de lo estético en donde aparece el concepto de simultaneidad como factor para la intemporalidad de lo estético, ahora bien, sobre este último concepto “intemporalidad” se arremete a la defensa de la posibilidad representativa de la obra de arte, que parece suprimir la temporalidad de la finitud interpretativa de la experiencia humana hasta trascenderla hacia una continuidad perpetua de la acción, “el destacar la verdadera temporalidad de la obra de arte como «tiempo redimido», frente al tiempo histórico efímero, no es en realidad más que un simple reflejo de la experiencia humana y finita del arte” (Gadamer, 2001, p167) Es lo mismo a afirmar que el carácter limitado de la obra de arte y el juego se da sobre la forma de comprensión finita del hombre frente a su modo de percibir la obra en tanto solo se percibe como evento momentáneo.

Es preciso aclarar la temporalidad de la obra de arte y por ende del juego, no como algo finito o delimitado en la plenitud de sus momentos de acción, es evidente que un juego empieza y termina, pero la concepción del juego como dado en sí y determinado en sí como contenedor de sentido no puede terminar, sea por factores que le traen como repetición (en tanto es y ha sido como obra), como tradición (desde el carácter cultural) o incluso desde la rememoración, (tomado desde el tiempo efímero histórico); como defensa de este traer atemporal del juego y la obra, Gadamer, comenta:

“Hemos partido de que la obra de arte es juego, esto es, que su verdadero ser no se puede separar de su representación y que es en ésta donde emerge la unidad y mismidad de una construcción. Está en su esencia el que se encuentre referida a su propia representación; sin embargo, esto significa que por muchas transformaciones y desplazamientos que experimente en sí, no por eso deja de seguir siendo ella misma” (2001, p167)

Al referir muchas transformaciones y desplazamientos, nos encontramos ante el punto en que la obra y el juego se hacen perpetuos en la función de continuar por la línea temporal que se sujeta a cimientos que la cultura establece en ellas, es decir, pese a que el juego se transforme (ya vimos uno de estos sentidos), sea el caso de aplicación de nuevas normas o se desplace dentro de un campo u otro, sucede que su esencia como juego, perdura; la obra de arte cumple este requerimiento, pues con solo echar un vistazo a las grandes obras restauradas cada cierto periodo o que en el marco del cambio cultural se desplace sobre nuevos sentidos atribuibles, no deja por ello ser la obra de arte misma, o como lo condiciona Gadamer “las condiciones de acceso a obras de arte de otro género pueden pensarse como modificable, por ejemplo, cuando frente a una obra arquitectónica uno se pregunta que efecto haría <<en aislado>> o como debiera ser su contexto” (Gadamer, 2001, p163) si sus condiciones de interpretación no se acogen por entero a la perduración de su mismidad que esta puesta en la escena de lo intemporal.

Ahora bien, justificamos en estos casos una estructuración sólida, a ser el caso del orden que se guarda en el juego, muy atrás referimos a la estructura del juego como un ordenamiento sistematizado y determinado, en el que una estructura clave, permite su desarrollo como tal, además de asegurar su necesidad como principio para el orden causal de las funciones del juego.

“En el juego exige un orden absoluto. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula. Esta conexión íntima con el aspecto de orden es, acaso, el motivo de por qué el juego, como ya hicimos notar, parece radicar en gran parte dentro del campo estético” (Huizinga, 1996, p24)

Orden que no prescribe en quien participa en ellos a una subordinación de la libertad, pues el sujeto que participa esta precisamente en busca de la completa libertad, libertad que se busca por ejemplo en la creación como en la admiración de una obra de arte. “No se considera el arte más que como un juego, es decir, como una ocupación agradable por sí misma, y no se le atribuye

otro fin”. (Kant, 1961, §43, pp 154-156) Kant condiciona en el arte cierto orden estructural que le separa de las disposiciones naturales, -sea el caso del buscar sobre su propia manifestación, un sentido claro-, es sobre este sentido, en que la participación como la producción de manifestación atribuye un orden que se muestra como agradable, tanto así, que permite en el sujeto que participa estar en cierta satisfacción sobre la validación del cumplimiento de este ordenamiento. Huizinga afirma, “la desviación más pequeña estropea todo el juego” (Huizinga, 1996, p24) esto es lo mismo en Gadamer al poner como necesaria la delimitación de un orden que determine el movimiento del juego en razón de ser este como función de transmisión de un sentido, (ya vimos esto en su cumplimiento de sí a través de su manifestarse), tal cualidad de orden yuxtapone la condición de una tensión sobre quienes participan del juego o de la obra, tal relación se expone de la siguiente forma: “El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía”. (Huizinga, 1996, p24)

El ordenamiento del juego y de la obra de arte, insiste en que el sujeto se entregue como lo dijimos en Gadamer, a modo de sustraerse de su condición natural en sentido de ser hechizado y transformado en tanto cada objetivo pertinente a su modo de ser como un «yo», pasa a modo de un «yo otro» por ende, podríamos pensar que el sujeto se sustrae enteramente en lo que pareciera ser un subyugación de todo lo que le hace ser en tanto es, sin embargo, desde Huizinga, Kant y Gadamer, se hace mención a lo fundamental del juego no desde la opresión del sujeto en tanto participante, sino, en la condición de liberación que siente al participar en este, en el sentido de la disposición de posibilidades sobre las que no necesita el valor común de la cotidianidad a la iniciativa.

“No se debería aplicar propiamente el nombre de arte más que las cosas producidas con libertad, es decir, con una voluntad que toma la razón por principio de sus acciones. En efecto; aunque se quiera llamar obras de arte las producciones de las abejas (los surcos de cera regularmente contruidos), no se habla así más que por analogía; porque desde que nos apercibimos que su trabajo no está fundado sobre una reflexión que les sea propia, se dice que es una producción de su naturaleza (del instinto) y se aplica el arte a su criador.” (Kant, 1961, §43, pp 154-156)

La peculiaridad que se concibe en ambos casos sobre la seriedad del ordenamiento y la entrega del sujeto sobre la tensión en que se pone a prueba sus habilidades como jugador hacen parte del ramaje normativo, en este sentido, la correlación entre, seriedad, orden, normatividad, es siempre sobre el sí mismo que condiciona el darse el juego y la obra de arte, ordenamiento que se aplica sobre quienes desean participar en ellos, como necesario para construirse como obra, es decir que, sin el cumplimiento de estas partes, no se concibe la posibilidad de ser enteramente como manifestación o lo que es lo mismo, obra.

Respecto a la libertad que se posa en la categorización de que todo juego se concibe como un transformar en construcción, que radica en las nuevas formas que se disponen para la participación del otro, estas son las nuevas posibilidades de las que se habló en la sección del papel del participante en el juego; y esto radica en la condición de poder servirse de la potencia, «podría ser», ahora bien, el juego como obra es obra de arte, el por qué, se sujeta a la relación dinámica de los modos de ser de ambas partes, por tal razón se condicionan sobre lo mismo en tanto es su forma de ser.

Cuando se hace mención del juego como ontología de la obra de arte se da en la medida en que toda producción artística es juego, tomar la obra de arte como juego es atribuirle el carácter de serio, libre, lúdico, cambiante, irónico, liberador, perdurable, de manifestación, de autorrepresentación, de puesto en la escena de la trama del acontecer algo sobre el desciframiento de su sentido, producto del distanciamiento y la significación adherida en este, vemos además, el como del juego hace parte de la ontología de la obra de arte.

3.3- El hacer de la obra artística a partir del juego como su modo de ser.

Luego de haber construido un largo camino sobre la proyección de la obra de arte y su modo de ser que es juego, podemos pensar en cómo se hace la obra de arte, desde su desarrollo, hasta la manifestación exterior a partir del juego que es esencialmente su forma de ser. El por qué y el cómo de esta relación ya es reflejo de lo referente al hacer de la obra, así que sin caer nuevamente en las retroalimentaciones de lo que es y cómo es en el arte, solo se insta a hacer las inferencias básicas para evidenciar este hacer, en tanto que, solo con preguntarnos sobre el hacer de la obra desde el juego, equivale a simplemente reconocer lo que es juego y su modo de ser, en tanto es arte ontológicamente constituida.

Como punto de partida, me permito tomar el acto introductorio de Gutiérrez (2009, p52) en que el cuestionamiento sobre el sentido del proceso lúdico de las obras de arte.

¿Es el juego una manifestación, entre otras, del hecho artístico? o, por el contrario, ¿pensamos que el arte es la parte más creadora que manifiesta la parte lúdica del ser humano? Es difícil posicionarse ante sólo una de las dos cuestiones planteadas, ya que el arte se puede desarrollar “en” el juego y “como” juego”.

¿El arte manifiesta el juego? O ¿el juego manifiesta el arte?, bien sabemos a lo largo de esta investigación que ambos planteamientos se responden sobre el reconocimiento del valor ontológico, por tanto, es correcto reconocer que el arte se desarrolló en el juego y como juego. Ahora bien, tal afirmación requiere aceptar que lo que prima en esta relación es primordialmente su punto en común, este es su modo de ser en sí, “tienen su fin en sí mismo” (Gutierrez, 2009, p53) y como tal, no disponen esencialmente del sujeto⁴⁴, sin embargo, el cuestionarnos el hacer de la obra de arte a partir del juego requiere necesariamente el reconocimiento no solo de la comprensión conceptual del juego, sino también de su modo de ser para la exterioridad, en su manifestarse hacia lo otro.

⁴⁴ Aclarar sobre la finalidad que aparenta tener, se lo debemos a Gadamer, en tanto argumenta que “Merece la pena tener presente el hecho elemental del juego humano en sus estructuras para que el elemento lúdico del arte no se haga patente sólo de un modo negativo, como libertad de estar sujeto a un fin, sino como un impulso libre”. La actualidad de lo bello, Gadamer. p66

El hacer de la obra de arte, sea el momento en que surge o se mantiene en la exterioridad, subsiste esencialmente desde la interacción lúdica entre ella, que es objeto⁴⁵, y el sujeto que se pone frente a la obra como dispuesto a participar de ella en lo que es un proceso abstractivo tanto de la obra, como de sí, reconozcamos entonces, que el desarrollo de la obra se da siempre desde su modo de ser que es juego y se juega tanto en su mismidad, como automovimiento y como en el movimiento exterior de vaivén que es acontecer con el otro en el dinamismo lúdico, que como se explicó con anterioridad, va estrechamente ligado sobre el proceso de autorreconocimiento, autorrepresentación y transformación, ligado sobre la conducta de libertad que experimenta tanto la obra, sobre su posibilidad, como el que le experimenta.

Se sobreentiende en este punto que “una determinación semejante del movimiento de juego significa, a la vez, que al jugar exige siempre un «jugar-con»”⁴⁶. La obra de arte que se hace desde su identidad como juego, requiere este movimiento, en que se reconoce la participación de otro, en tanto se desplaza todo un proceso de interacción, fundamento integro para posibilidad de ese experimentar a obra (o el juego) bajo el autorreconocimiento, autorrepresentaciónn y transformación.

Al hablar desde la identidad de lo que se muestra como obra, sea como o desde el juego, se funda sobre el reconocer un contenido, recordemos como con anterioridad se trabajó el requerimiento de ser manifestación en tanto alberga un contenido el cual manifestar hacia la exterioridad su mundo, en este sentido, se; “Quiere decir claramente que su identidad consiste precisamente en que hay algo «que entender», en que pretende ser entendida como aquello a lo que «se refiere» o como lo que «dice». Es éste un desafío que sale de la «obra» y que espera ser correspondido” (Gadamer, 1991, p73)

⁴⁵ Entra aquí el planteamiento de la cosa “¿Qué es verdaderamente la cosa en la medida en que es una cosa? Cuando preguntamos de esta manera pretendemos conocer el ser-cosa (la coseidad) de la cosa. Se trata de captar el carácter de cosa de la cosa. A este fin tenemos que conocer el círculo al que pertenecen todos los entes a los que desde hace tiempo damos el nombre de cosa”, que se trabaja en Heidegger, “El origen de la obra de arte”, sin embargo, no se profundizara en el asunto de esta investigación.

⁴⁶ La actualidad de lo bello. G Gadamer. P69. Gadamer fundamenta este movimiento, que cabe aclarar se experimenta incluso en el hacer de la obra de arte, desde el ejemplo del niño que juega con la pelota. “*cuando un niño va contando cuántas veces bota el balón en el suelo antes de escapársele*” y que este sujeto a una racionalidad libre de fines, “*El niño se apena si el balón se le escapa al décimo bote, y se alegra inmensamente si llega hasta treinta*”, también se inscribe un jugar con... “. Incluso el espectador que observa al niño y la pelota no puede hacer otra cosa que seguir mirando” pp 68-69.

Heidegger dirá que, “La obra, en tanto que obra, levanta un mundo. La obra mantiene abierto lo abierto del mundo”. Y aun que él mismo aclara que, “Un mundo no es una mera agrupación de cosas presentes contables o incontables, conocidas o desconocidas” sino algo que meramente se puede insinuar como mundo, al ser este “lo inobjetivo a lo que estamos sometidos mientras las vías del nacimiento y la muerte, la bendición y la maldición nos mantengan arrobados en el ser” (Heidegger,1996 p12) se entiende que en tanto posibilidad de apertura de la espacialidad sobre la posibilidad del levantamiento del mundo, lo inscribe en el sujeto sobre su reflexión en tanto ente puesto sobre posibilidades de ser en el mundo, sin embargo, cabe la posibilidad de pensarle desde el campo reflexivo del sujeto en cuanto se autorreconoce y representa sobre la intención lúdica de la transformación, podríamos marcar este proceso si atendemos al efecto que se sigue luego de la visita de un museo, pues, “no se sale de él con el mismo sentimiento vital con el que se entró: si se ha tenido realmente la experiencia del arte, el mundo se habrá vuelto más leve y luminoso” (Gadamer,19961p73), en tanto se ha elevado un nuevo mundo desde el arte, “la obra sostiene y lleva a la propia tierra⁴⁷ a lo abierto de un mundo” (Heidegger,1996 p13)

Es la obra de arte en todo caso, contenedor, refugio y manifestación de un contenido que en cierto modo atrapa al que le es de espectador, al mismo tiempo en que el espectador y no solo el, sino también el jugador, es atrapado por el fin en sí del juego, en este sentido, es factible que:

“El concepto de juego se ha introducido precisamente para mostrar que, en un juego, todos son co-jugadores. Y lo mismo debe valer para el juego del arte, a saber, que no hay ninguna separación de principio entre la propia confirmación de la obra de arte y el que la experimenta” (Gadamer, 1991, p77)

La relación entre la obra de arte y el sujeto, se desarrolla de forma arbitraria en tanto, la obra se dispone a su manifestación como fin, en tanto es juego y el sujeto se pone ante ella que en funcionalidad de ciertos procesos, (que ya se vieron con el papel del que participa del juego) y participa de forma tal que no sale de esta experiencia completamente indemne, este es el hacerse a partir del juego en tanto el sujeto-jugador, culmina el juego de forma tal que concluye en un determinismo dinámico que dista de su estado inicial.

⁴⁷ En tanto su producción es tierra, dirá Heidegger, “Desde el momento en que la obra levanta un mundo, crea la tierra, esto es, la trae aquí.” El origen de la obra de arte. p13

El que el sujeto se ponga en el proceso lúdico del arte, requiere que se reconozca a sí mismo en la obra de arte,

“un continuo ser-activo-con. Y es claro y manifiesto que, precisamente la identidad de la obra, que invita a esa actividad, no es una identidad arbitraria cualquiera, sino que es dirigida y forzada a insertarse dentro de un cierto esquema para todas las realizaciones posibles” (Gadamer, 1991, p75)

El apelativo «con» es ambivalente, en el sentido en que la obra se muestra desde su ser que es juego, como en un continuo activarse con el otro en su manifestación, a la vez, que el que participa de la misma, se relaciona con un «con» que es el juego mismo de la obra que mantiene un contenido, e incluso, en su autorreconocimiento, podría reconocer el «con» en su inflexión de autocomprensión. Gadamer nos pondrá un ejemplo que aclare el asunto a partir de la obra de arte lingüística, en que el ser activo, crea una proyección a través de un con:

“Piénsese en la literatura, por ejemplo. Fue un mérito del gran fenomenólogo polaco Roman Ingarden haber sido el primero en poner esto de relieve.⁴⁸ ¿Qué aspecto tiene la función evocativa de una narración? Tomemos un ejemplo famoso: Los hermanos Karamazov. Ahí está la escalera por la que se cae Smerdiakov. Dostoievski la describe de un modo por el que se ve perfectamente cómo es la escalera. Sé cómo empieza, que luego se vuelve oscura y que tuerce a la izquierda. Para mí resulta palpablemente claro y, sin embargo, sé que nadie ve la escalera igual que yo. Y, por su parte, todo el que se haya dejado afectar por este magistral arte narrativo, «verá» perfectamente la escalera y estará convencido de verla tal y como es. He aquí el espacio libre que deja, en cada caso, la palabra poética y que todos llenamos siguiendo la evocación lingüística del narrador. En las artes plásticas ocurre algo semejante. Se trata de un acto sintético. Tenemos que reunir, poner juntas muchas cosas. Como suele decirse, un cuadro se «lee», igual que se lee un texto escrito. Se empieza a «descifrar» un cuadro de la misma manera que un texto” (Gadamer, 1991, p75)

⁴⁸ Gadamer lo toma de, INGARDEN, Das Literarische Kunstwerk, Tubinga, 41972

Con este ejemplo, no solo se identifica la inflexión del ser activo en tanto se transforma e incluso se forma la proyección, ni tampoco desde el apelativo con, dispuesto aquí con el modo de ponerse la obra sobre el fin de ser manifestado el contenido, sino que se proyecta el principio fundamental del juego y desde el cual se ha manifestado, a saber, el de la libertad, “He aquí el espacio libre que deja, en cada caso, la palabra poética y que todos llenamos siguiendo la evocación lingüística del narrador” (Gadamer, 1991, p75) Entiéndase entonces esta libertad referente solo en el momento de experimentar la obra de arte, es decir su cualidad en cuanto es juego, y como el sujeto “no puede abandonarse a la libertad de su propia expansión más que trasformando los objetivos de su comportamiento en meras tareas del Juego” (Gadamer, 2001, p161) en cuanto se entrega enteramente a la participación del juego que hace uso el arte, pues al hacerse desde su modo de ser que es juego, requiere expresamente de la libertad, libertad requerida tanto en la obra, como en el sujeto que paradójicamente se entrega a la obra.

Sobre esto último, se insiste en reconocer en el arte ese proceso lúdico en que alberga contenido y que, “Lo que realmente se experimenta en una obra de arte, aquello hacia lo que uno se polariza en ella. es más bien en qué medida es verdadera, esto es, hasta qué, punto uno, conoce y reconoce en. ella algo, y en este algo a sí mismo” (Gadamer, 2001, p158)

En continuar con lo que prosigue del hacer de la obra de arte a partir del juego, sería volver, como ya se evidencio hasta este punto, a los modos de ser del arte y del juego, cosa que durante gran parte de este trabajo se ha venido observando, por tal razón, sería de gran ayuda el traer lo relevante de una breve lista de Gutiérrez sobre los apartados en que el arte puede desarrollarse como juego, en tanto ambos se desarrollan como:

1. Tienen su fin en sí mismo.
2. En el juego y en arte se encuentra el concepto de placer funcional, debido al placer que proporciona la propia actividad, independientemente de su finalidad.
3. La cualidad que determina ambas acciones es que se diferencia de la vida corriente.
4. Son ante todo una actividad que se desarrolla libremente.

5. Ambas actividades se practican con la mayor seriedad y que escapen de lo que consideramos la vida productiva no supone tomarlas a broma.
6. Las reglas que las articulan propician el impulso de crear de forma acorde con unas premisas aceptadas por los participantes, que no admiten dudas.
7. La primera regla para el juego y para el arte es querwringresar en el ámbito correspondiente, ya sea como autores o espectadores.
8. Muestran interés y arraigo en lo primitivo.
9. Los dos poseen una función didáctica reconocida.
10. Propenden a ser bellos en el desarrollo de sus formas y pueden elevarse por encima de lo serio.
11. La ironía, el humor y la sátira pueden formar parte del juego y del arte.
12. El individuo del grupo de iniciados que infringe las reglas o se sustrae es un aguafiestas que debe ser apartado del mismo.
13. Tienen el carácter propio de las fiestas de lo excesivo y superabundante, de lo ritual y del intercambio personal. (2009, p53)

La autora determina estas relaciones en lo que respecta a la obra de arte junto al juego en un intento de verles como iguales, intento que se sigue de la intención de ver la producción artística a partir del juego y como juego, evidentemente tales puntos que presenta, mantienen cierta conexión con lo que se ha trabajado a lo largo de este trabajo, y es que el arte que se desarrolla como y a partir del juego, comprende en el mundo cotidiano cierta afección que se intentó ver no solo en lo que lleva de esta sección, sino a lo largo del trabajo.

Sabemos ya, que, para el desarrollo de la obra de arte, se distinga como parte fundamental, la superación tradicional puesta sobre el juego, esta es la que sugiere que el juego es mero puente de entretenimiento, satisfacción, diversión, falsedad o de ingenuidad en su poca seriedad, atribuyendo además un modelo intrascendente en lo que es el juego, en el sentido en que devalúa

el sentido de una realidad que se inscribe socialmente como seria. El arte, vista como una realización desde los procesos lúdicos, no puede entonces, verse afectada, en un sentido de desvalorización tanto de su modo de ser, ni de su modo de presentarse.

El hacer de la obra de arte persiste desde un acto lúdico que es serio y atender a su ejecución es pensar en el juego, considero aquí que para este hacer artístico en tanto es juego, basta con abstraer lo que el juego es, en tanto en su forma de ser, se inscribe igualmente la forma de ser del arte, en este sentido, es de valor, recordar no solo las posturas respecto al juego que se han hablado hasta el momento, veamos por ejemplo la apreciación de Bruner Jerome, que divide en tres la clasificación conceptual del juego, las cuales, grosso modo, son aplicables en nuestro fin, en primer lugar, encontramos que,

“En el fondo, el juego es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes para el niño. Se trata, en suma, de una actividad que se justifica por sí misma. En consecuencia, el juego es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo. (...) En segundo lugar, el juego se caracteriza por una conexión bastante débil entre los medios y los fines, (...) En tercer lugar, a pesar de su variedad, el juego rara vez es aleatorio o casual, sino más bien, por el contrario, parece como obedecer a un plan (...) En cuarto lugar, se dice que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos.”. (Bruner, 1986, pp79-85)

Como vemos, en ambos casos en que se describe sea la relación del juego con el arte o solo se intenta descifrar el concepto de juego, se lleva hacia un camino parecido, sea que ambos se dan sobre su fin en sí mismo, sea en tanto se da como afección hacia la exterioridad, este es también el caso de J Bruner, que en sus cuatro puntos, describe el juego dándole primacía en las afecciones externas que alberga desde su modo de ser para afectar al sujeto que participa de ellas, postura que parece apuntar siempre sobre el desarrollo del sujeto, sea desde la influencia al estímulo creativo.

La autora, Isabelle Alfandary expone sobre François Zourabichvili en lo referente a la afección del juego, lo siguiente: “se interesa e insiste en que el juego no está en la «intersección» (2020, p121) entre lo interno y lo externo: el juego es transformativo, desplaza, informa, moldea la realidad del niño, del jugador; responde a un hacer, a un *poein* completamente originario:

«En el juego, el imaginario tiene bien asido el mundo, aunque no directamente: lo hace por intermedio de un espacio transicional. El juego abre entonces un espacio particular, que convoca a la vez al sueño y a lo real, donde el sueño no está allí solamente para proporcionar una satisfacción ilusoria, sino para controlar lo real» (2020, p121)

En tanto el juego se pone en la exterioridad a partir del juego, influye en los procesos, creativos, subjetivos, psicológicos y de desarrollo del individuo como ser social, trayendo desde su mismidad una afanosa funcionalidad que se ha rescatado desde la contemporaneidad, veamos por ejemplo el caso en que:

“La función del arte - una de las funciones del arte - consiste en llevar la espiritualidad (geistigen) a la humanidad. Creo que uno no puede caracterizar el estado de conciencia en el arte contemporáneo mejor que diciendo: más y más personas están tomando conciencia de que la paz espiritual no es suficiente porque nunca ha prevenido ni podría jamás prevenir luchas reales, y que quizás una de las funciones del arte hoy en día es también contribuir a la paz - una función que no puede imponerse al arte, sino que debe estar en la esencia del arte en sí” (Marcuse, 2007, p123)⁴⁹

Evidenciamos entonces que en la relación de arte y juego se proyecta en gran mayoría de casos, que la afección en el sujeto imprime siempre un efecto sobre su modo de ser como individuo y en este sentido de reflexión, se ve marcado para la intención de desarrollo individual y social. Sea entonces comprendido que el hacer de la obra de arte a partir del juego, se inscribe, valga la redundancia, sobre la forma de ser el juego, en tanto se inscribe desde la explicación ontológica de la obra, por tal motivo, el que la obra de arte se desarrolle a partir del juego cae en un valor redundante, pues tomarle desde el imperativo «a partir de» atribuye en el juego un distanciamiento, como si fuese herramienta, en esa medida, se ha reconocido a lo largo de esta sección que, el darse

⁴⁹ Traducido de: “The function of art – one of the functions of art – consists in bringing spiritual (geistigen) peace to humanity. I believe one cannot characterize the state of consciousness in contemporary art any better than by saying: more and more people are becoming conscious that spiritual peace is not enough because it has never prevented nor could it ever prevent real strife, and that perhaps one of the functions of art today is also to contribute to real peace – a function that cannot be foisted upon art, but must lie in the essence of art itself”. Marcuse, 2007, p123.

a partir del juego es, desarrollarse desde su mismidad, que es en sí, juego y no del juego como una herramienta.

Determinando entonces lo que este proceso lúdico es y su afección en el otro, se reconoce que el hacerse de la obra, desde esa libertar, esa abstracción, esa nula imitación del mundo exterior que impulsa esa sensación de autorreconocimiento en el que le experimenta, entre otras facultades en que se desarrolla su mismidad, abre la posibilidad del hacer de la obra de arte a partir del juego como punto de inflexión para furos procesos intelectuales al respecto de la afección del sujeto que experimenta la obra.

Conclusiones.

La propuesta investigativa sobre la explicación ontológica de la obra de arte a través del juego que Gadamer trae desde sus meditaciones sobre la recuperación por la pregunta por la verdad de la obra de arte, por un lado, inicia la apertura intelectual de un análisis sobre las dificultades de las ciencias del espíritu y su estudio eminentemente humano mientras se enjuicia desde el sistema predominantemente nominalista de un positivismo científicista que perdura durante toda la época moderna, he ahí el intento gadameriano de poner en pie de criterio de verdad las ciencias del espíritu, frente las de la naturaleza, hecho que paulatinamente se explica en tanto se retoma las consideraciones de una experiencia estética, y que, a modo de introspección, se proyecta una necesidad ontológica que resuelva el modo de ser de la obra de arte en tanto contenedora de conocimiento, por otro lado, desde aquel intento explicativo de la ontología de la obra de arte, aparece el contraste entre el concepto de juego y el de la obra de arte, en tanto esta se explica ontológicamente desde el juego.

Cuando se evidencia el trabajo epistemológico que Gadamer trae para la explicación, no solo de la pregunta por la verdad del arte, sino en todo el entramado de su obra verdad y método, aparece como eminentemente notable su postura crítica sobre el tradicionalismo del idealismo alemán, hecho que se evidencia incluso en el análisis de Grondin (1961) “El núcleo de la parte introductoria de Verdad y método consiste, por tanto, en una «Crítica de la abstracción de la conciencia estética»⁵⁰. (Grondin, 1996, p161) Crítica que se postula desde lo que el mismo autor permite evidenciar.

“Puesto que la subjetivización kantiana del concepto de gusto «desacreditaba cualquier otro conocimiento teórico que no fuera el científico natural, obligó a las ciencias del espíritu a apoyarse en los principios metodológicos de las ciencias naturales»⁵¹. De esta manera se abandonó la tradición humanista con la que podrían haberse identificado las ciencias del espíritu y se tomó el camino a la estetización y la subjetivación de la facultad de juicio” (Grondin, 1996, p161)

⁵⁰ Grondin lo toma textualmente: “Así reza el título del capítulo en cuestión VM p. 84 (GW 1, p. 94).

⁵¹ Grondin lo toma de Verdad y método I de Gadamer, afirmándolo así; “Ibíd., p. 38 (= GW 1, p. 47)”.

Partir entonces del problema sobre el cual radica la labor crítica de Gadamer y desde la cual se cuestiona la dificultad de la experiencia estética frente a la obra de arte, permite dilucidar no solo el entramado histórico, sino el punto de inflexión a partir del cual se sigue la posterior afirmación de que “la obra de arte es juego” (Gadamer, 2001, p167)

Ahora bien, el reconocimiento de la necesidad de una proyección histórica que se sigue para la defensa de la afirmación de que la obra de arte inscribe una verdad en su mismidad, se hace en función de contemplar la posibilidad comparativa que permita un distanciamiento sobre lo que podríamos denominar es paradigma dominante, la proyección dominante de las ciencias naturales sobre los problemas del conocimiento estético no es nada nuevo e incluso trabajar sobre la distinción de esta frente a la estética tampoco lo es, incluso Schopenhauer realiza tal asimilación.

“-Mientras que la ciencia, al seguir la continua corriente de razones y consecuencias en sus cuatro formas, con cada objetivo que consigue es remitida a otro sin que pueda nunca alcanzar un fin último ni una completa satisfacción, del mismo modo que no podemos alcanzar andando el punto donde las nubes tocan el horizonte, el arte, por el contrario, alcanza siempre su fin. Pues arranca el objeto de su contemplación fuera de la corriente del curso mundano y lo tiene aislado ante sí: y ese objeto individual, que era una parte diminuta de aquella corriente, se convierte en un representante del todo, en un equivalente de los infinitos que hay en el espacio y el tiempo: por eso se queda en ese ser individual: la rueda del tiempo se para: las relaciones desaparecen: solo lo esencial, la idea, es su objeto. -De ahí que podamos calificar el arte como la forma de considerar las cosas independientemente del principio de razón, en oposición a la consideración que sigue directamente ese principio, y que constituye la vía de la experiencia y la ciencia”. (2009, §36, p239)

Como se puede evidenciar, la labor de Schopenhauer es la de diferenciar o distanciar, las vías tanto de la labor afectiva como del estudio de ambas facciones, por ende, la ciencia como el arte se han percibido desde el choque de sus formas de ser experiencias del mundo.

Como la proyección no persiste solo en el distanciamiento, sino en el resultado de esta que es la crítica de Gadamer sobre la abstracción estética y de la cual se trae el problema de la obra de arte se prosigue entonces en el necesario ensimismamiento de lo que se experimenta como vivencia, en tanto se proyecta hacia una conciencia estética y de lo cual se proyecta la necesidad

de formación, concepto tal que Gadamer instauro desde Schiller para sustentar el modelo sobre el que se guía la ciencia del espíritu y no solo esta, sino todo el entramado del sujeto que guarda en sí, una conciencia estética.

Volviendo entonces sobre el problema que radica en la investigación, el de la explicación ontológica de la obra de arte a través del juego, se rescata la necesidad del concepto de juego que explica tal ontología en virtud del afán de demostrar las afecciones de quien participa de este. En este sentido, el hacer de la obra de arte a partir del juego se proyecta en tanto causal de eventos en la total proyección de posibilidades en el sujeto, en condición de que el juego es a fin al individuo natural.⁵² En cuanto el juego es común a la posibilidad del ser humano se proyecta su natural participación, por ejemplo, E Fink comenta que:

“El juego del ser humano que todos conocemos desde dentro como una posibilidad realizada ya con frecuencia en nuestra existencia, es un fenómeno existencial de tipo muy enigmático. Huye de la importunidad del concepto racional hacia la ambigüedad de las máscaras” (Fink, 1966, p17)

Esa natural participación que se inscribe en el sujeto que reconoce el juego proyecta ese fenómeno existencial que, como se dijo a lo largo de la presente investigación, hace un ejercicio de reconocimiento no solo de lo competente al juego, sino a toda su interioridad en función del autorreconocimiento, función que no solo garantiza la determinación abstractiva del sujeto en sí mismo, sino también de la proyección exterior que hace lo otro -en tanto cosa dada- en el individuo y viceversa. Se reconoce entonces el valor relacional con lo otro que se presenta como la necesidad de la alteridad. Es entonces, que cuando Gadamer infiere a una ontología de la obra de arte desde el juego; reconoce el valor afectivo de las mismas, en el sujeto que se pone frente a un cuadro y se dispone a las afecciones que la obra presupone.

Sobre el carácter activo de las afecciones del juego y de la obra de arte, podemos rescatar lo siguiente de Eugen Fink:

⁵² Surge de esta idea el cuestionamiento sobre si el juego es inherente a la naturalidad del ser humano en un sentido pulsional o es arbitrario al desarrollo del sujeto como ente social; cuestionamiento tal que posibilita una labor investigativa que escapa del fin de la presente investigación.

“El jugar es una posibilidad fundamental de la existencia social. Juego es compañía, jugar con otros, una forma entrañable de la sociedad humana. Estructuralmente, el juego no es una acción individual, aislada —está abierto al prójimo como compañero de juego. El señalar que, a pesar de ello, muchas veces los jugadores "solos", separados de otros prójimos, realizan sus propios juegos, no significa una objeción. Pues, en primer lugar, la apertura a otros jugadores posibles está ya implícita en el sentido del juego y, en segundo lugar, tal solitario juega frecuentemente con compañeros imaginarios” (1966, p18)

Podemos reconocer el valor de las afirmaciones de Gadamer (2001) sobre la necesidad de la otredad para la manifestación tanto del juego, como de la obra de arte, a razón de que este, -bien podría afirmar-, culmina con la forma de ser de la obra que se proyecta a ser manifestada, sin embargo, se sabe que este otro, no es un principio necesario para que el juego y la obra sean algo en el mundo. este es un hacer exterior como expresión y representación para la autorrepresentación. Con lo anterior no se reconoce nada más la existencia de la obra como lo comprendía G. Steiner “El lenguaje existe, el arte existe, porque existe «el otro»” (1992, p169) La obra de arte existe como cosa dada en la exterioridad que se dispone al recibimiento de la abstracción del sujeto en ella, tan similar al juego, que persiste a la espera de ser jugado.

La obra de arte y el juego se proyecta de igual manera, como un otro contenedor de sentido independiente de agente externo, y, que en relación con el yo del sujeto, causa un efecto, en tanto el individuo y la obra no son estáticos, se proyecta entonces acción dentro de su mismidad un proceso de reconocimiento, autorreconocimiento y significación de sentido, que tanto viniendo de la obra hacia el sujeto o del sujeto hacia la obra, trasforma y no deja como inalterado, en este sentido se puede afirmar que el que realmente experimenta una obra no sale inalterado, esto es, crea, sueña, imagina, cuestiona, siente, etc. Gadamer (2001) lo dirá así: “En la experiencia del arte vemos en acción a una auténtica experiencia, que no deja inalterado al que la hace, y preguntamos por el modo de ser de lo que es experimentado de esta manera” (2001, p142). Si bien, se ha hablado de la afección del sujeto mediante la obra de arte que es como la otredad que afecta al yo al estar repleta de contenido propio, es pertinente reconocer su función de acuerdo al campo relacional con el otro que es sujeto, esta proyección se ha tomado en favor de las afirmaciones de Ricoeur:

“La paradoja de una constitución que sería a la vez constitución en mí y constitución de otra toma un significado totalmente nuevo si se aclara mediante el papel de la explicitación; el otro está incluido, no en mi existencia como algo dado, sino como ésta comporta un “horizonte abierto e infinito” (132, 85), un potencial de sentido que no abarco con la mirada. Puedo afirmar, a partir de esto, que la experiencia del otro no hace más que desarrollar mi propio ser idéntico, pero lo que despliega era ya más que yo mismo, puesto que lo que aquí llamo mi propio ser idéntico es un potencial de sentido que desborda el alcance de la reflexión. La posibilidad de la transgresión del yo hacia el otro está inscrita en esta estructura de horizonte que requiere una explicitación, o, con palabras del propio Husserl, una “explicitación de los horizontes de mi propio ser” (132, 85).” (2002, p70)

El reconocimiento de la otredad implica la alteridad en tanto se sale del solipsismo, sin embargo, implica al mismo tiempo la vuelta al yo en tanto existe esa comunicación en la imbricación solitaria del hombre. La constitución del yo del sujeto y la constitución de la obra de arte como otredad, y su relación experimental, implica más que el solo reconocimiento de lo otro como existencia dada, pues en lo que respecta al campo relacional, Ricoeur afirma “el otro está incluido, no en mi existencia como algo dado, sino como ésta comporta un “horizonte abierto e infinito” (132, 85)” (2002, p70) afirmación tal que da apertura a ese potencial productor en el yo que experimenta la otredad, será éste, un potencial de sentido que no se aborda con la simple mirada puesta en la cosa dada en la exterioridad, pues en tanto se muestra como otredad que alberga sentido, incita y potencializa el desarrollo en el propio ser del sujeto y como esta es relación de alteridad, se despliega más allá del yo y posibilita la reflexión, sea esta el camino de la autorreflexión que se proyectó a lo largo de la investigación como pilar en los efectos del sumergimiento en la obra de arte y el juego.

Sigue siendo pertinente reconocer la implicación de la obra como puesta allí en la exterioridad, con una existencia autónoma, pero que implica una relación de alteridad con quien le experimenta y se adentra en la posibilidad de verse afectado que permita y llegue a ese «“horizonte abierto e infinito” (132, 85)» (Ricoeur, 2002, p70). La percepción de lo exterior se muestra como posibilidad en quien le experimenta y en tanto la obra persiste como exterior, lo hace en el sujeto. Husserl:

“También la percepción exterior (que no es apodíctica, ciertamente) es sin disputa experiencia de la cosa misma —«ella misma está ahí»—, pero estar ahí ella misma tiene para el sujeto de la experiencia un horizonte abierto sin término e indefinidamente universal, de realidades propiamente no percibidas ellas mismas, pero franqueables —tal está implícito en ella como presunción en una experiencia posible” (1996, §9)

Ese «estar ahí ella misma para el sujeto», se reconoce en la obra que se proyecta significativamente en el mundo y ese mundo que se abre a realidades se proyecta en la imbricación abstractiva de la conciencia del sujeto y se exterioriza eminentemente desde su capacidad de emitir juicios.

Ahora bien, el aspecto histórico del desarrollo del individuo se vincula precisamente en la recopilación relacional de lo semejante a mí, y, como sujeto puesto en ese «horizonte abierto» que se pone frente a lo otro que a su vez se muestra como un yo, lo encuentro semejante a mí, pues guarda la posibilidad referencial y de sentido que en cierto modo autoproyecta y proyecta ese estado activo e inquietante en que se pone el sujeto frente a la disposición experimental de lo que «está ahí». Al referenciar lo semejante a mí, se dispone según Ricoeur, desde el acoplamiento relacional de lo yo y el yo otro, infiriendo que “Es el principio trascendental según el cual el otro es un yo semejante a mí, un yo como yo” (2002, p209) Y bajo ese mismo precepto, se puede reconocer que, “cada uno de nosotros puede, en principio, ejercer *como cualquier otro* la función del yo e imputarse a sí mismo su propia experiencia” (Ricoeur, 2002, p209)

Reconocer la interioridad de las facultades relacionales de la alteridad del sujeto con el otro es respecto de la obra de arte que se enlaza en estos mismos principios y que expuestos desde Ricoeur se muestran siempre y cuando haya una situación, esto, n función de la acción que si bien se predispone desde lo otro como exterior, también se dispone de ese solipsismo, que permite el volverse sobre uno mismo que se presenta como un yo otro, pero que a la vez soy yo y que solo se comprende en necesidad del dialogo. Con esto no solo se imparte la posibilidad del autorreconocimiento en la representación de lo que complementa al sujeto, sino en la autorrepresentación de la obra que se imparte como cosa existente que libra la autonomía frente la determinación externa.

El poner el juego como explicación ontológica de la obra radica en contener los principios clave para la relación con lo otro, y en el marco de una relación con la obra de arte, ambas partes influyen en el desarrollo, reflexión y autorreflexión que persiste en el reconocimiento del sí mismo de lo uno en la obra de arte que se dispone a experimentar, en este orden de ideas, toda interacción con lo otro que es obra de arte y juego, es en idoneidad a la relación del sujeto con el otro que a su vez es un sujeto que se experimenta como distinto, pero que en cierto modo es semejante a mí.

Se rescata otro factor en lo que respecta al experimentar la obra reconociendo en ella su contenido como un otro dispuesto a la alteridad con el sujeto, esto es de acuerdo a la promoción de acción en el sujeto que se dispone desde el reconocer la obra como distinta a cualquier otra acción; en este sentido y desde el juego, vemos que con E Fink

“no se inserta el juego como cualquier otra acción. Por el contrario, se destaca de manera notable de todos los rasgos vitales futuristas. Tampoco se puede incorporar sin más en la compleja arquitectura de los fines, no sucede por mor al "último fin", no se inquieta ni perturba, como nuestras restantes acciones, por la profunda inseguridad de nuestra interpretación de la felicidad. El juego tiene —en relación con el curso vital y su inquieta dinámica, su oscura inseguridad y su futurismo acosante— el carácter de un "presente" tranquilizador y un sentido autosuficiente, es semejante a un "oasis" de felicidad que nos sale al encuentro en el desierto de nuestra brega por la felicidad y nuestra búsqueda tantálica. El juego nos rapta. Al jugar nos liberamos, por un momento, del engranaje vital — estamos como trasladados a otro planeta donde la vida parece ser más fácil, más ligera, más feliz.” (1966, p14)

Eminentemente en este apartado E Fink se toma el juego como ese punto de inflexión hacia la liberación de la perpetua incertidumbre de una vida afanada en un futuro borroso, lo que es el arte ontológicamente constituida por el juego es entonces como el autor sugiere; que no es nada que se «inquiete o perturbe» con y como los restantes aconteceres del mundo común. Frente a esa «oscuridad inseguridad» del «curso vital» el juego y por ende la obra de arte se opone en tanto arroja esa «tranquilidad y un sentido de satisfacción», será entonces el despedirse hacia la liberación en tanto contiene en ella como obra y juego, el «“oasis” de felicidad», este será Schopenhauer “El consuelo que procura el arte” (2009, p323)

Queda demostrado que el valor de traer la explicación ontológica de la obra de arte a través de la argumentación gadameriana, no se cierra sobre la posibilidad fenomenológica de estar puesta allí en la exterioridad la obra de arte, sino que abstrae y reacondiciona la posibilidad de apertura para ciertas proyecciones en la interioridad del sujeto. El problema de Gadamer sobre la “abstracción de la conciencia estética, la pregunta por la recuperación de verdad de la obra de arte, y, la ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico”⁵³; es evidentemente perdurable y vigente en tanto que el resultado no va a dejar inalterado al sujeto que, puestos sobre las agitadas aguas de afecciones intelectivas, cuestiona y se pregunta por lo presentado.

El estudio monográfico aquí presente, manifiesto una apertura hacia la profundización de los postulados hermenéuticos de Gadamer y más allá que el ser un ejercicio compilatorio, es un «horizonte abierto» para las incertidumbres del sujeto que experimenta la alteridad. Por ende, cabe esperar que, como resultado de la proyección investigativa aquí presente, cumpla su función expositiva y de promulgación a la incertidumbre.

⁵³ Tomado de Verdad y método I, títulos de contenido. Gadamer.

Referencias bibliográficas.

Citadas y consultadas.

- Alfandary, I. (2020). Lo que quiere decir jugar según François Zourabichvili y Donald Winnicott. *Aesthetika: Revista Internacional De Estudio E Investigación Interdisciplinaria Sobre Subjetividad, Política Y Arte*, 6(1), 79–85.
<https://www.aesthetika.org/Lo-que-quiere-decir-jugar-segun-Francois-Zourabichvili-y-Donald-Winnicott#nb22>
- Crescenciano, G. (2002, diciembre). Schelling: Filosofía de arte y tragedia. *Signos filosóficos*, 8(1), 71-80.
- D Valdenebro, X. (2001). El Arte y el Juego. *Educación Y Educadores*, 4(4), 61–70.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2041592.pdf>
- Díaz, S. C. (2011). Juego, Arte y Belleza. Deleuze y la “Ludosofía.” *A Parte Rei: Revista De Filosofía*, 75(75), 11. <http://serbal.pntic.mec.es/AParteRei/diaz75.pdf>
- Diaz, S. J. (2014). Arte y pensamiento en Gilles Deleuze. una experiencia lúdico-estética más allá de la interpretación. *Fedro: Revista De Estética Y Teoría De Las Artes*, 13, 70–78. <http://institucional.us.es/fedro/uploads/pdf/n13/diaz.pdf>
- Dilthey, W. (1963). *Introducción a las ciencias del espíritu: en la que se trata de fundamentar el estudio de la sociedad y de la historia* (2nd ed.). Fondo de cultura económica.
- Fink, E. (1966b). *Oasis de la felicidad: Pensamientos para una ontología del juego* (1st ed.). Centro de estudios filosóficos, Universidad Autónoma de México.
- Freud, S. (1976). *Obras completas: V. 18*, “Más allá del principio de placer”.
- Friedrich Hegel., G. W. (n.d.). Escritos pedagógicos. [LIBROdot.com].
<http://www.afoiceemartelo.com.br/posfsa/Autores/Hegel,%20Friedrich/Hegel%20-%20Escritos%20pedag%C3%B3gicos.pdf>
- Gadamer, H. G. (1991). *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta* (1st ed.). Paidós.

- Gadamer, H.-G. (1999). *Verdad y Método I* (Octava edición). Editorial Sígueme.
- Galiussi, R. (2008b). DESCIFRAMIENTO, ARTE Y VERDAD. *XV Jornadas De Investigación Y Cuarto Encuentro De Investigadores En Psicología Del Mercosur*. <http://www.aacademica.org/000-032/549.pdf>
- Grondin Jean. (2003). Introducción a la hermenéutica filosófica (versión castellana 1991). Editorial Herder.
- Hegel, G. W. F. (1984). *Propedêutica Filosófica*. UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO. <http://www.rebeldemule.org/foro/biblioteca/tema8194.html>
- Heidegger, M. (1996). Caminos de bosque: el origen de la obra de arte. (1st ed.). Alianza Editorial Sa.
- Huizinga, Johan. (2007) *Homo ludens*. (primera ed). Alianza.
- Husserl, E. (1996). *Meditaciones cartesianas*. Fondo de cultura económica. México.
- Ivars Pineda Joaquin, Madrid (2009) Relaciones transversales entre los conceptos artísticos de juego (Gadamer), ironía (Rorty) y ritornelo (Deleuze y Guattari). Universidad complutense de madrid.
- J. Bruner (1986) juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas: Revista Trimestral De Educación Comparada*, 1, 79–85.
- Kant, I (1961). *Critica del juicio, (kritik der Urteilkraft)*. Losada S.A. Buenos Aires.
- Marcuse, H. (2007). *Art and Liberation: Collected Papers of Herbert Marcuse* (Vol. 4). Routledge.
- Párraga, T. G. (2009). El juego en el arte moderno y contemporáneo. *Arte Individuo Y Sociedad*, 21(21), 51–72. <https://doi.org/10.5209/aris.6601>
- Renero, A. (2007). María Antonia González Valerio, El arte develado. Consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer, Herder, México, 2005, 170 pp. *Diánoia*, 59, 232–241. <http://www.redalyc.org/pdf/584/58433531017.pdf>
- Ricoeur, P. (2002). *Del texto a la acción*. (Segunda ed, Vol. 1). Fondo de cultura económica México.

- Ricoeur, P. (2006). *Sí mismo como otro* (3rd ed.). Siglo XXI editores S.A.
- Schiller, Friedrich. (1990) *Cartas sobre la educación estética del hombre – de lo sublime – sobre lo sublime*. Anthropos.
- Schopenhauer, A. (2009b). *El mundo como voluntad y representación I*. Trotta Editorial S A.
- Steiner, G. (1992). *Presencias reales* (Vol. 1). Ensayos/Destino.
- Villaseñor Valadez, L. B. (2019). *Otra forma de habitar el mundo: Consideraciones del concepto de juego a partir de la ontología de Gadamer* [Tesis pregrado.]. Universidad Nacional Autónoma de México.