

GADAMER: EL ARTE ENTENDIDO A TRAVÉS DEL JUEGO

Gadamer: Art Understood through Play

Sebastián Daniel ORUETA

sdorueta@yahoo.com.ar

Fecha de aceptación definitiva: 8 de noviembre de 2013.

Resumen

El presente artículo pretende abordar la manera en que Gadamer caracteriza la obra de arte y la experiencia que de ella se tiene a través del concepto de *juego*. A tales fines, se elaborará un análisis de las dos nociones fundamentales que constituyen el juego (el juego como sujeto y el juego como representación) y se establecerán sus conexiones con el campo de lo artístico. Por último, se extraerá una serie de conclusiones acerca de la configuración de la obra de arte y del espectador en el marco de las ideas gadamerianas.

Palabras clave:

Gadamer; Juego; Arte; Espectador; Representación.

Abstract

This paper examines the way in which Gadamer characterizes the object of art and the experience of it through the concept of *play*. Accordingly, two of the fundamental notions that constitute this concept (play as subject and play as representation) will be closely examined so as to establish their connection to the artistic domain. This, in turn, will lead us to a series of conclusions about the configuration of the object of art and the spectator within the Gadamerian framework.

Keywords:

Gadamer; Play; Art; Spectator; Representation.

Introducción

Los objetivos principales que guían la filosofía de Gadamer en relación al estudio de la obra de arte giran en torno a la necesidad de establecer la posibilidad de la verdad en campos que no estén sujetos a las metodologías científicas. El campo de lo artístico es recorrido a los fines de devolverle su capacidad de transmitir verdad.

Para lograr estos objetivos es necesario hacer que la obra de arte y la experiencia que de ella se realiza dejen de ser procesos entendidos como absolutamente subjetivos. En tanto la estética siga sosteniéndose en el plano exclusivo de la subjetividad, no se podrá hacer de la obra de arte portadora de verdad.

Para reconocer qué significado fundamental posee la pregunta por la esencia de la obra de arte y de qué manera está en conexión con las preguntas fundamentales de la filosofía hay que reconocer, ciertamente, los prejuicios inherentes a la concepción de la estética filosófica. Es necesario superar el concepto mismo de estética.¹

El nuevo punto de partida que propone Gadamer asume volver a involucrar a la obra de arte con dimensiones morales y cognitivas, características que, según él, le fueron arrebatadas en un proceso histórico que se inicia con la tercera *Crítica* de Kant y se solidifica, principalmente, con las *Cartas sobre la educación estética del hombre* de Schiller².

La actitud de *la conciencia estética*, entendida como el intento de abordar el fenómeno del arte a partir de lo que sucede en la conciencia del que experimenta o del que crea una obra, es el problema fundamental en el que Gadamer considera que ha caído el arte. El desarrollo de su pensamiento filosófico se entiende así en el marco general de una crítica al subjetivismo estético y un intento de arrancar la obra de arte del dominio de la conciencia³.

¹ GADAMER, H. G. «La verdad de la obra de arte», en *Los caminos de Heidegger*. Barcelona, Herder, 2002; p.99.

² Cfr. GADAMER, H. G. *Verdad y Método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Salamanca, Sígueme, 1998; pp. 75 – 120.

³ Cfr. *ib.*; pp. 31 – 142.

Gadamer elige montar su filosofía del arte a través del análisis del fenómeno del juego. Se pueden identificar al menos tres vertientes que justifican su elección. La primera es de base antropológica, y asume que el jugar es una actividad esencialmente implicada en la estructura vital del ser humano. Haciendo referencia explícita a la obra de Huizinga —quien en el terreno de la antropología estableció que hay un momento lúdico inherente a cada cultura—⁴, Gadamer afirma que «el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico»⁵. Por otra parte, Gadamer afirma que tanto el arte como el juego coinciden en sus rasgos esenciales. Debe quedar claro que el recorrido a través de la noción de juego no es un desarrollo que pretenda hacer un pensamiento por similitudes, no se trata de una demostración de parecidos entre dos esferas diferentes, sino que la coincidencia entre el juego y el arte en la que se está pensando es de carácter esencial: «cuando hablamos de juego en la experiencia del arte, [...] nos referimos con él [...] al modo de ser propio de la obra de arte»⁶. Por último, Gadamer tiene en cuenta que el concepto de juego ha caído preso de análisis subjetivistas. En Kant está presente la idea de un juego de nuestras facultades, Schiller le atribuye al juego una función importante en su proyecto de educación estética. Según Grondin, parecería que Gadamer disfruta pícaramente utilizando la noción de juego apropiada por la tradición de la conciencia estética para darle, en el marco de sus reflexiones, una significación absolutamente diferente⁷.

Generalmente suele relacionarse el concepto de juego que formula Gadamer con el concepto de juego que formula Fink en su obra *El oasis de la felicidad* de 1957, con el que formula Wittgenstein en *Investigaciones Filosóficas* de 1958 y con el que formula Heidegger en *Introducción a la filosofía* de 1928/29. En este artículo

⁴ Es interesante tener presente la noción de juego que maneja Johan Huizinga para contrastarla con los elementos comunes y disímiles que Gadamer le atribuye al juego: «El juego es una acción u ocupación voluntaria, que se realiza dentro de determinados límites fijos de tiempo y espacio, de acuerdo con reglas voluntariamente aceptadas pero absolutamente obligatorias, que lleva su fin en sí misma y va acompañada por una sensación de tensión y fruición más la conciencia de ser algo *distinto* de la *vida ordinaria*» en HUIZINGA, J. *Homo ludens: el juego como elemento de la historia*. Lisboa, Azar, 1943; p.45. (Comillas en el original). Para un estudio detallado de la relación en torno al concepto de juego entre Gadamer y Huizinga se puede consultar: GRUMAN, A. «Dimensión lúdica de la existencia humana. El juego en Huizinga, Caillois y Gadamer», en *Ojo de Buey*, N° 13, 2006.

⁵ GADAMER, H. G. *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona, Paidós, 2002; p. 66.

⁶ GADAMER, H. G. *Verdad y Método. Fundamentos...* *Op. cit.*; p.143.

⁷ Cfr. GRONDIN, J. *Introducción a Gadamer*. Barcelona, Herder, 2003; p. 68.

omitiremos abordar estas cuestiones porque se encuentran fuera de nuestros intereses⁸.

1. El juego

1.1. El juego como sujeto

El concepto gadameriano de juego no se asocia estrictamente con la idea de regla. El juego se liga fundamentalmente a la realización de una acción. En vistas a esta distinción, el juego no tiene tanto que ver con un conjunto de reglamentaciones, sino más bien con el desarrollo de una actividad, con *puro movimiento*, con un comportamiento concreto que se pone en marcha, con el hecho mismo de jugar. El sentido principal del juego es el de performance⁹. Un reglamento no es un juego, sólo hay juego ahí donde la realización de una actividad se produce.

A pesar de que es característico del juego el ser movimiento, esto no implica que el desarrollo se produzca de manera absolutamente arbitraria: los movimientos en el juego poseen siempre una ordenación a la que está sujeto el jugador. En el juego hay un constante conocer y reconocer una matriz de pautas (por más simple que ésta pueda ser) que articula el desenvolvimiento de la actividad. En la acción de jugar hay un doblegarse del jugador frente a la estructura reglamentaria, una aceptación de las normas y una sistematización de los movimientos en función de ellas. Gadamer caracteriza el jugar como una actitud de *abandono* del jugador ante el juego. El jugador se somete y se deja llevar por los movimientos que en el juego se ofrecen.

⁸ Para un estudio detallado de la relación en torno al concepto de juego de Gadamer y Fink véase: ZÚÑIGA GARCÍA, J. F. «¿Qué tiene que ver el arte con el lenguaje? Juego y símbolo en Gadamer y Fink», en *Volúbilis*, N° 3, 1995. Para la relación entre Gadamer y Wittgenstein véase: AMBROGI, P.; Rossi, M. J. «Wittgenstein y Gadamer: convergencias, contraposiciones y tensiones en torno de la noción de juego de lenguaje», en *Revista Observaciones Filosóficas*, N° 10, 2010. Para la relación entre Gadamer y Heidegger véase: SOLA DÍAZ, M. «La categoría del juego en Gadamer y en Heidegger ¿un modelo de racionalidad? Virtualidad y problemática del acceso a la verdad a partir del juego», en ACERO, J. J. et al. (eds.). *Materiales del congreso internacional sobre hermenéutica filosófica*. Granada, Universidad de Granada, 2003.

⁹ Cfr. DEL CASTILLO, R. «Juegos, diálogos e historia», en *Intersticios*, N° 14 y 15, 2001. En este artículo aparece la idea de *Spiel* como *performance* a la que estamos haciendo referencia aquí. Es pertinente y esclarecedora la comparación entre *Spiel*, *Game* y *Play* que habitualmente se encuentra en toda la bibliografía especializada.

Esta característica de abandono del jugador en el jugar es entendida como una supremacía del juego sobre la conciencia del jugador. Es fundamental en la noción gadameriana de juego que el sujeto de la actividad lúdica no es el jugador, sino el juego mismo. El análisis del fenómeno del juego sufre en Gadamer un desplazamiento en el que la subjetividad del jugador pierde relevancia en detrimento de la importancia que el juego mismo adquiere al aceptarse que el jugador está completamente sometido a la estructuración que el juego le impone.

Por otra parte, es posible distinguir entre las acciones de un jugador y el juego. La elaboración del concepto de juego se torna estéril si se encara desde la perspectiva de la subjetividad de quien juega. La esencia del juego no se halla en lo que sucede en la conciencia del jugador, sino que el juego debe ser entendido a partir del juego mismo. Desde el ámbito de la conciencia lo único que podrá ser abordado es el comportamiento de un jugador, pero no el juego. Si lo que estamos buscando es la esencia del juego, nuestras preguntas deben ser enfocadas al modo de ser del juego como tal.

Gadamer insiste una y otra vez en que «el verdadero sujeto del juego no es con toda evidencia la subjetividad del que, entre otras actividades, desempeña también la de jugar [sino que] el sujeto es más bien el juego mismo»¹⁰.

Del hecho de que el sujeto del juego sea el juego mismo se sigue que la subjetividad está colocada en una posición secundaria. La primacía del juego, las determinaciones y restricciones que exige no suponen, no obstante, la pérdida de iniciativa, libertad y decisión para quien juega. En el juego se abren siempre multiplicidad de alternativas de movimiento que demandan al jugador su comportamiento, es decir, el jugar es un hacer pleno de posibilidades, pero las posibilidades son puestas a disposición por el juego mismo. El juego no está definido en su forma y sus posibilidades, por el contrario, su forma depende de las respuestas que va dando el jugador a los movimientos que se van produciendo en el juego. El juego carece de límites fijos y es el jugador quien contribuye a darle una forma, siempre, claro está, dejándose llevar por el movimiento del juego.

¹⁰ GADAMER, H. G. *Verdad y Método. Fundamentos...* Op. cit.; p. 147.

1.2. El juego como representación

Una vez establecido que el juego es el sujeto de la actividad lúdica y que el jugador, degradado en su subjetividad, se *abandona* a las propuestas del juego, Gadamer caracteriza al juego como siendo esencialmente representación.

Los objetivos de un juego son siempre inmanentes al juego mismo. Jugar no comporta una finalidad exterior al jugar mismo. No existen proyecciones que involucren objetivos que no se encuentren en el interior del juego, no se juega por un motivo diferente al de jugar. Siempre se juega por jugar. A partir de lo dicho se puede afirmar que el juego se agota en el cumplimiento de las tareas que el mismo juego impone.

En palabras del mismo Gadamer, «podría decirse que el cumplimiento de una tarea *la representa* [...] El juego se limita realmente a representarse. Su modo de ser es, pues, la autorrepresentación»¹¹. Dado que el juego carece de objetivos externos, y que sólo existe en su ser llevado a cabo, es decir, en su ser jugado, es un constante volver a presentarse a sí mismo cada vez que la actividad de jugar se efectúa. Es en este sentido que Gadamer está pensando la esencia del juego como representación. El sucederse de un juego no es más que el representarse de ese juego a través de la realización de las tareas que en él se exigen. Los objetivos de un juego no ponen de manifiesto su modo de ser, sino que en el desarrollo de estos objetivos lo que se evidencia es que el juego se representa, «el juego es, en definitiva, autorrepresentación del movimiento del juego»¹².

El hecho de que Gadamer identifique el juego con la representación lo conduce directamente a la necesidad de plantear el rol del jugador. Los jugadores, mediante estas características que se postulan, funcionan como condición de posibilidad para que el juego alcance su representación, es decir, el rol del jugador, en última instancia, es el de representar el juego.

¹¹ *Ib.*; p. 151. (Comillas en el original).

¹² GADAMER, H. G. *La actualidad de lo bello...* *Op. cit.*; p. 68.

*La autorrepresentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo. El juego humano sólo puede hallar su tarea en la representación, porque jugar es siempre ya un representar.*¹³

La noción que corresponde al jugador elaborada por Gadamer le asigna un papel doble: por un lado, el papel de ser la ocasión para que el juego se manifieste, es decir, el jugador es el medio a través del cual se posibilita la autorrepresentación del juego, por otro lado, el jugador se representa a sí mismo en tanto que jugador jugando. El juego y el jugador convergen en estos aspectos en que ambos alcanzan su representación en el marco de una interdependencia.

2. El arte

2.1. El arte como sujeto

Las dos características centrales que definen el juego —el juego como sujeto y el juego como representación— sustentan la aplicación gadameriana del juego al arte. Además, la obra de arte caracterizada desde el juego posibilita la crítica y evasión del subjetivismo moderno, lo que torna entendible que su interés esté más en la línea de lo que «la obra de arte produce y crea, y no tanto en cómo ésta se produce»¹⁴.

Lo que en el transcurso de los análisis sobre la noción del juego ocupaba el lugar del jugador, en el traspaso del juego al fenómeno artístico ocupa el lugar del espectador. La actitud de abandono del jugador pasa a formar parte de una característica de la actitud del espectador frente a la obra de arte. A partir de este rasgo, Gadamer puede establecer una primera conexión con el arte ya que considera que las obras de arte deben ser abordadas por sí mismas y no reducidas a la conciencia de quien las experimenta. En este sentido, y alineado con el modo de ser del juego, la obra posee en sí sus propias reglas y quien sea espectador deberá tomarlas en consideración, jugar de acuerdo a ellas, *abandonarse* a lo que la obra de

¹³ GADAMER, H. G. *Verdad y Método. Fundamentos...* Op. cit.; p. 151.

¹⁴ BELÉN, P. S. «El valor cognoscitivo y la verdad en el arte a la luz de la hermenéutica de Gadamer. Sus implicaciones para una concepción ampliada de racionalidad», en BERTORRELO, A.; MASCARÓ, L. (Comp.). *Actas de las segundas jornadas internacionales de hermenéutica: La hermenéutica en diálogo con las ciencias humanas y sociales: convergencias, contraposiciones y tensiones*. Buenos Aires, Proyecto Hermenéutica, 2012; p. 137.

arte presenta¹⁵. Las obras de arte no son objetos tales que su función sea la de generar en el espectador vivencias personales, esto colocaría a la obra de arte en dependencia de la conciencia estética. Por el contrario, la obra impone con su presencia al espectador el modo en el que debe ser experimentada.

Gadamer piensa que colocar al espectador en el centro de la experiencia estética tiene como consecuencia que la obra de arte se termina fijando como un dato de la conciencia, de modo tal que la experiencia se transforma en un proceso enteramente controlable por quien la realiza¹⁶. La experiencia de la obra de arte «no es mera percepción de algo. Uno, más bien, se sumerge en ello, se absorbe en ello»¹⁷.

De lo expuesto se deduce que el juego y el arte tienen en común que los jugadores, en un caso, y los espectadores, en el otro, no son el sujeto de la experiencia, sino que el papel del sujeto lo encarna la obra de arte misma.

Esta noción de supremacía de la obra por encima del espectador se extiende también al artista, es decir, no se puede comprender una obra a partir de los motivos conscientes o inconscientes de quien la crea, la representa o la contempla, porque independientemente de todo, la obra “está” en el sentido en que ella misma se manifiesta.

*Así que es absurdo, cuando se trata de arte, preguntar al creador qué quiso dar a entender con ello. Es igualmente absurdo preguntar al que percibe una obra de arte, qué es lo que la obra le dice. Ambas cosas van más allá de la conciencia subjetiva tanto del uno como del otro.*¹⁸

La obra de arte es un elemento común al espectador y al artista pero no reducible a ninguno de ellos.

Es importante no perder de vista que —al igual que en el caso del juego— Gadamer no cancela la subjetividad en la experiencia del arte, sino que la coloca en

¹⁵ Cfr. ZÚÑIGA GARCÍA, J. F. *El diálogo como juego. La hermenéutica filosófica de Hans-Georg Gadamer*. Granada, Universidad de Granada, 1995.

¹⁶ Cfr. MARZÁN TRUJILLO, C. «Sobre el concepto de juego en Gadamer», en *Laguna, Revista de Filosofía*. N° 6, 1996; p. 318.

¹⁷ GADAMER, H. G. «Palabra e imagen (Tan verdadero, tan siendo)», en *Estética y Hermenéutica*. Madrid, Tecnos, 1998; p. 241.

¹⁸ *Ib.*; p. 242.

un lugar secundario y dependiente. La subjetividad del espectador está siempre necesariamente implicada en la experiencia artística, la subjetividad juega siempre conjuntamente en el juego del arte, pero es secundaria en tanto que se limita a responder a la oferta que la obra de arte le presenta y es dependiente en tanto que es la obra quien la dirige y posibilita. No acomodo la obra a mi subjetividad, sino que por el contrario, mi subjetividad se deja acomodar ante la imposición de la obra.

2.2. El arte como representación

La representación¹⁹ es el concepto fundamental de la caracterización gadameriana del arte. El arte es en su esencia representación, lo que hace de algo una obra de arte es el ser representación, su facultad de representar, como afirma Gadamer, «el modo de ser de la obra de arte es la *representación*»²⁰.

‘Representación’, en sentido gadameriano, se corresponde con el término alemán ‘*Darstellung*’ y significa hacer que algo se haga presente a través de una mediación sensible. En este sentido, introducimos la noción de juego, ya que en el llevarse a cabo del juego —la mediación sensible del juego— el juego se hace presente²¹.

¹⁹ Ana Agudo Aparicio y Rafael de Agapito, traductores al castellano de *Verdad y Método* en la edición que venimos citando, nos advierten que el término alemán ‘*das Spiel*’, vertido como ‘juego’, posee una serie compleja de asociaciones semánticas que no tienen correlato en el castellano y que hacen difícil seguir el razonamiento que plantea Gadamer. La principal de estas asociaciones es la que lo une al mundo del teatro: una pieza teatral también es un ‘*Spiel*’, juego; los actores son ‘*Spieler*’, jugadores; la obra no se interpreta sino que se juega: *es wird gespielt*. De este modo el alemán sugiere inmediatamente la asociación entre las ideas de juego y representación ajenas al castellano. Cfr. GADAMER, H. G. *Verdad y Método. Fundamentos... Op. cit.*; p. 143.

²⁰ *Ib.*; p. 186. (Comillas en el original).

²¹ Hay que tener presente que el término ‘representación’ traduce tres términos alemanes: ‘*Vorstellung*’, ‘*Repräsentation*’ y ‘*Darstellung*’. También hay que notar que ‘*Darstellung*’ se ha traducido al castellano en algunas oportunidades como ‘exposición’ y ‘presentación’. Para un estudio detallado acerca de los distintos sentidos de ‘representación’, véase: MANCEBO PÉREZ, P. «Hacer y experimentar arte: una interpretación de la *Darstellung* en Gadamer», en ESTEBAN ORTEGA, J. *Hermenéutica analógica en España*. Valladolid, Universidad Europea Miguel de Cervantes, 2008; y LEAL, J. «Problemas de la representación: Gadamer y el arte contemporáneo», en ACERO, J. J. *et al.* (eds.). *El legado de Gadamer*. Granada, Universidad de Granada, 2004.

La característica de ser representación del juego consiste en que su ser se muestra en su ejecución tal cual es, se presenta a sí mismo, esto es, se representa como juego en la totalidad de sus posibilidades y potencialidades. En el jugar, el juego se hace presente. Del mismo modo, en la experiencia artística, lo que acontece no es la mera percepción de datos sensibles, sino que lo que en ella se muestra alcanza su representación, lo representado en ella accede a su *presencia*, en la representación, lo representado se *expone*.

Mientras que en el juego es sencillo entender qué es lo que se representa, a saber, el juego mismo, en la obra de arte resulta un poco más complejo. Para Gadamer, en la obra de arte, lo que accede a su representación es un conjunto de posibilidades y aspectos del mundo. La formulación gadameriana asume que la representación no remite originariamente a un objeto particular y concreto²². El contenido de la representación, lo representado, no necesariamente está limitado a aquello que posee un correlato sensible, lo que Gadamer llama una *imagen original*²³. Por el contrario, cuando Gadamer propone que el contenido de la representación es el mundo, está pensando en un contenido amplio e irrestricto.

*En un plano anterior y más abarcante, el que corresponde a su dimensión originaria, la representación trae a presencia [...] algo que ya estaba ahí [...] sin ser necesariamente esto o aquello [...]. La representación tiene como objeto lo abierto de la realidad. Aquello que la representación representa, lo representado, es un conjunto abierto de posibilidades de lo real, unas líneas de sentido indefinidas, las expectativas indeterminadas que despierta la realidad.*²⁴

Normalmente, en el concepto de representación se entiende una supuesta prioridad de lo representado sobre la representación, es decir, la representación comportaría una función subordinada a lo que en ella se representa. Lo representado detentaría y determinaría la validez de la representación²⁵. Visto de este modo, representar es un término sinónimo de reproducir, copiar, doblar, imitar; una realidad

²² Que no remita originariamente a un objeto concreto no quiere decir que no pueda hacerlo, es decir, la *Repraesentatio* es un caso de la *Darstellung* pero no es su modo de ser originario. Cfr. GADAMER, H. G. *Verdad y Método. Fundamentos...* Op. cit.; pp. 190 y ss.

²³ Cfr. *ib.*; p. 185.

²⁴ GARCÍA LEAL, J. «Problemas de la representación: Gadamer y el arte contemporáneo», en ACERO, J. J. *et al.* (eds.). *El legado de Gadamer*. Op. cit.; pp. 106 y 107. (Comillas en el original).

²⁵ Esto se entiende en el marco general de una verdad como adecuación.

de segundo orden, degradada y dependiente siempre de su referencia²⁶. Una copia se mide por su capacidad de evocar o remitir al original. La copia es un modo de acceso al original y, en este sentido, agota su función en la pura referencia directa a lo copiado²⁷. La reelaboración teórica propuesta por Gadamer del concepto de representación consiste en asignar y enfatizar la independencia y el carácter activo de la representación.

Así como la obra no es una copia de la realidad, tampoco es un sustituto, es decir, no se puede pensar la obra como aquello que de un modo mediato permite experimentar lo representado, pero que lo representado también se podría experimentar de un modo inmediato. Hay que pensar la obra de arte por sí misma, como pura afirmación de su presencia; no puede ser reductible a aquello que apunta —a lo representado—. La obra es una presencia que es representación y, a la vez, una representación que es presencia. Es una representación que no media, en este sentido Gadamer la llama *mediación total*.

2.3. Más allá del juego

Nos hemos movido hasta ahora en un terreno en el que el juego y el arte comparten sus rasgos más característicos. El rendimiento que nos entregó el análisis de la noción de juego permitió que dos de los elementos esenciales de la obra de arte quedaran a la vista: la obra de arte comporta el papel de sujeto en la experiencia que de ella se realiza y la obra de arte es representación. A través del concepto de representación estamos en condiciones de traspasar los límites del concepto de juego y abordar las características principales que definen al arte y a la experiencia artística.

Lo que permite dar el salto desde la noción de juego hacia la noción de arte y destacar su diferencia es que en el concepto de representación, cuando se aplica a la obra de arte, está incluida necesariamente una referencia al espectador.

²⁶ Cfr. RAMÍREZ, M. T. «El legado estético de Gadamer», en ACERO, J. J. et al. (eds.). *El legado de Gadamer. Op. cit.*; p. 131- 134.

²⁷ Cfr. LIÑAN OCAÑA, J. L. «Representación, concepto y formalismo: Gadamer, Kosuth y la desmaterialización de la obra artística», en *Ideas y Valores: Revista colombiana de filosofía*. N° 140, 2009; p. 208.

Toda representación es por su posibilidad representación para alguien [...]. La referencia a esta posibilidad es lo peculiar del carácter lúdico del arte [...]. Esta remisión propia de toda representación obtiene aquí su cumplimiento y se vuelve constitutiva para el ser del arte.²⁸

En la obra, toda representación de algo, es necesariamente representación para alguien.

El arte es al igual que el juego una representación, pero en un sentido más genuino, porque lo esencial de toda representación es que siempre se representa para alguien. Mientras que el juego se representa para los jugadores mismos, en el arte la representación lo es para un espectador²⁹. En este *giro completo* que encontramos en el arte, que conduce inevitablemente desde la representación de hacia la representación para, y que muestra que la representación incluye siempre al espectador, se produce lo que Gadamer llama *transformación en una construcción*³⁰.

Gadamer explica que con

transformación quiere decir que algo se convierte de golpe en otra cosa completamente distinta, y que esta segunda cosa en la que se ha convertido por su transformación es su verdadero ser, frente al cual su ser anterior no era nada.³¹

Mientras que la copia simplemente se limita a reproducir un original, pero dejándolo tal cual es, la transformación implica un desborde en el que el ser anterior de lo representado es excedido respecto a la nueva realidad que adquiere en la representación. Lo representado en la representación se transforma produciendo un *incremento de ser*, es decir, de «cara al conocimiento de la verdad el ser de la representación es más que el ser del material representado, el Aquiles de Homero es más que su modelo original»³².

El concepto de transformación es clave para terminar de entender cuál es el contenido de la representación y cuál es el rol del espectador. La representación es

²⁸ GADAMER, H. G. *Verdad y Método. Fundamentos...* Op. cit.; p. 152.

²⁹ *Vid. ib.*; pp. 152 y ss. Gadamer estudia el caso en que los juegos ocasionalmente pueden devenir en exhibiciones y representarse para espectadores.

³⁰ La expresión castellana traduce el alemán 'die Verwandlung ins Gebilde'.

³¹ GADAMER, H. G. *Verdad y Método. Fundamentos...* Op. cit.; p. 155.

³² *Ib.*; p. 159.

siempre representación de algo, como dijimos, de lo *abierto del mundo* pero, con la particularidad de que lo representado del mundo adquiere su manifestación como *una construcción* a través de un proceso transformativo en la obra de arte. A través de la representación o, más bien, en ella, lo representado nos muestra un nuevo rostro, incrementa su ser. «El mundo de la obra de arte, en el que se anuncia plenamente el juego en la unidad de su decurso, es de hecho un mundo totalmente transformado»³³. En la obra de arte, lo que se representa es siempre *un nuevo aspecto de un nuevo mundo*³⁴. La realidad queda determinada entonces como lo no transformado, y la obra de arte se coloca como una superación de esta realidad en tanto que representada en su verdad.

En *La actualidad de lo bello*, Gadamer propone el concepto de construcción como candidato para reemplazar al de obra. Argumenta que el reemplazo evitaría los equívocos que se asocian a dicho concepto y que normalmente se vinculan a lo que una persona ha producido intencionalmente. La construcción no es el resultado de un proceso de elaboración material de alguien, sino que es el resultado de lo que hemos llamado transformación³⁵.

Si bien no será abordado en el presente artículo, debemos mencionar que Gadamer hace uso del concepto de *símbolo*. En el tratamiento que hace del concepto en *Verdad y Método*, la representación y el símbolo coinciden en que en ambos está presente lo representado, pero hay un marcado contraste entre ambos ya que el símbolo no proporciona una transformación hacia la verdad y, por tanto, no hay incremento de ser: «cuando el símbolo está ahí, lo simbolizado no lo está en un grado superior»³⁶. Si bien ambos hacen que algo esté inmediatamente presente, traen a presencia, el símbolo tiene simplemente una función sustitutiva, hace que algo esté presente sólo en la medida en que lo sustituye, pero «no dice nada sobre lo simbolizado»³⁷. Sin embargo, en *La actualidad de lo bello*, el símbolo ocupa un lugar esencial en lo artístico.

³³ *Ib.*; p. 157.

³⁴ Cfr. OKOLOVA, M. «La construcción de sentidos como forma de manifestación del ser», en *Intersticios*. N° 14 y 15, 2001; p. 69.

³⁵ Cfr. GADAMER, H. G. *La actualidad de lo bello... Op. cit.*; pp. 87 y 88.

³⁶ GADAMER, H. G. *Verdad y Método. Fundamentos... Op. cit.*; p. 205.

³⁷ *Ibidem*.

[El símbolo] remite a algo que no está de modo inmediato en la visión comprensible como tal [...]. El símbolo, la experiencia de lo simbólico, quiere decir que este individual, este particular se representa como un fragmento de Ser que promete completar en un todo íntegro al que se corresponda con él [...]. Es la evocación de un orden íntegro posible, donde quiera que éste se encuentre.³⁸

El espectador está implicado en toda representación. La representación alcanza su verdadera esencia —la de ser una construcción— en la asimilación que el espectador realiza de ella, es decir, en la interpretación que se efectúa en la experiencia artística. Es sólo a partir de la intervención del espectador que la obra de arte se completa en tanto que tal. La obra de arte alcanza su cumplimiento como representación en la recepción activa que el espectador hace de ella.

Hay en el arte un espacio en el que el espectador interviene “creativamente”, siempre goza de una libertad en la que se involucran sus iniciativas. Gadamer caracteriza el rol del espectador como «un continuo ser-activo-con»³⁹ la obra. Afirma que sólo habrá «una experiencia artística real de la obra de arte, para aquel que *juega-con*»⁴⁰, es decir, para aquel que con su actividad realiza un trabajo interpretativo propio. Aceptado esto, no existe la experiencia artística pasiva, sino que, por el contrario, cada encuentro con el arte demanda al espectador una participación activa.

Cabe destacar que para Gadamer el espectador no construye la obra de arte, sino que en la experiencia que efectúa, la obra *se construye*. Es decir, la participación del espectador es un elemento que funciona como condición de posibilidad de la construcción de la obra, pero no es su causa. Si asumiéramos que el espectador es causa de la obra, estaríamos en una posición subjetivista contraria a la posición gadameriana. Esta aclaración se pone de manifiesto en la siguiente cita:

El objeto estético no se constituye en la vivencia de la recepción estética, sino que en virtud de su concretización y constitución es la obra de arte misma la que se experimenta en su cualidad estética.⁴¹

En este sentido, la noción de juego también resulta instructiva: el jugador no es la causa del juego, sino que a través de su jugar el juego se manifiesta.

³⁸ GADAMER, H. G. *La actualidad de lo bello...* Op. cit.; pp. 84 y 85.

³⁹ *Ib.*; p. 74.

⁴⁰ *Ib.*; p. 72. (Comillas en el original).

⁴¹ GADAMER, H. G. *Verdad y Método. Fundamentos...* Op. cit.; p. 163.

Concluimos resumiendo la tesis de Gadamer de la siguiente manera: El arte es un juego que consiste en la representación transformadora que construye lo representado proporcionándole un incremento de ser y descubriéndolo en su verdad. Este desvelamiento de la verdad sólo es alcanzado en el transcurrir de la experiencia que el espectador efectúa con y en la obra.

Conclusión

A pesar de que en *Verdad y Método* la noción de juego sólo aparezca formulada expresamente en la primera parte y en el último párrafo de la tercera, orienta las tres secciones a los fines de establecer el modo de ser de la obra de arte, el modo de ser de la experiencia histórica, el modo de ser del lenguaje y el modo de ser de la verdad⁴². El concepto de juego y su aplicación al estudio del arte permite diversas lecturas, de las cuales solamente hemos propuesto una que nos permitiera poner de manifiesto algunas cuestiones que consideramos que revisten importancia.

El modo de caracterizar la obra como una representación transformadora da cuenta de una capacidad inagotable de proporcionar multiplicidad de construcciones posibles. Esta multiplicidad de contenidos que puede —y debe— adquirir la obra de arte le confieren un carácter de novedad constante, de vigencia, de renovación permanente.

El sistema filosófico de Gadamer permite entender la obra de arte más allá de su pura aspectualidad, pero siempre en un camino que parte de ella. La fisicalidad de una obra es necesariamente condicionante del modo en el que la obra debe ser experimentada, pero en el transcurrir de la experiencia el aspecto físico es superado. Lo representado en la representación artística nunca queda anclado a las cualidades materiales que se manifiestan en la obra. La experiencia de la obra es un estar *entre* la obra como objeto sensible y la obra como construcción. Esta tensión garantiza que la obra sea siempre capaz de portar nuevos sentidos y que la experiencia sea siempre intento por develarlos.

⁴² Cfr. GADAMER, H. G. «Entre fenomenología y dialéctica. Intento de autocrítica», en *Verdad y Método II*. Salamanca, Sígueme, 1994.

El espectador participa en la constitución de la obra. Para Gadamer hay una convergencia entre la interpretación que un espectador realiza en la experiencia con la obra y la construcción que en ella se manifiesta. La experiencia de la verdad que la obra posibilita es un producto del trabajo interpretativo de quien asume jugar con la obra el papel de espectador. Puesto que construcción y experimentación convergen, el espectador queda establecido como una instancia constitutiva de la obra.

Asumir que el espectador es un elemento constitutivo de la obra, tiene como consecuencia que su experiencia esté cargada de responsabilidad en al menos dos sentidos. Por un lado, el espectador es responsable de la existencia de la obra en tanto que sin su interpretación la obra de arte no alcanza su construcción de sentido. Por otro lado, el espectador es responsable de la interpretación que realiza. No es admisible pensar desde las propuestas de Gadamer que la interpretación puede ser una conjetura del espectador desvinculada de la obra, sino que su labor interpretativa siempre debe ser guiada por la presencia de la obra misma.

A partir de estos dos sentidos de responsabilidad se puede concluir, también, que la ingenuidad queda excluida. Dado que el espectador está regido por lo que la obra ofrece en el momento de ser interpretada, éste debe “saber mirar”. El espectador ingenuo no puede formar parte de una construcción de sentido. Si no se sabe interpretar en la obra aquello a lo que la obra remite en su representación transformadora, no se puede ser verdaderamente espectador desde la óptica gadameriana.

La responsabilidad y la exclusión de la ingenuidad radican en una dimensión cognoscitiva del espectador. El espectador debe saber qué y cómo es lo que tiene ante sí, para, reconociéndolo como instancia artística, interpretarlo adecuadamente. Esta concepción de la experiencia de la obra de arte tiene una consecuencia grave.

Gadamer parece ignorar el cuerpo como condición de posibilidad de toda experiencia del arte y el resultado de este desinterés es que la dimensión propiamente estética, la carne sensible, queda relegada.

Como vimos, la obra de arte trasciende su fisicalidad cuando se *transforma en una construcción* produciéndose una unidad de sentido. Esta unidad de sentido, en tanto que verdadera representación de la obra, es su modo de ser propio. La aspectualidad de la obra opera como un factor condicionante de la interpretación, pero

sólo en la medida en que su función es condicionar la experiencia. Creemos que el olvido de Gadamer de la cuestión corporal puede radicar en esta concepción, ya que, si se coloca a la materialidad de la obra de arte en un plano de importancia secundaria, consecuentemente, la experiencia que de ella se tenga no incluirá como fundamentales a las categorías sensoriales. Otro motivo posible de la omisión gadameriana puede explicarse a partir del marco de sus críticas y objetivos. La necesidad de sacar a la obra del dominio puramente subjetivo y de devolverle su capacidad de transmitir verdad parecen operar de manera tal que el filósofo ancla demasiado la cuestión en el ámbito cognitivo.

Sin el cuerpo se torna imposible situar cuestiones del orden del placer en la experiencia de la obra. El gozo en la experiencia del arte, tratado por Gadamer de manera extremadamente marginal, es descrito en *Verdad y Método* de la siguiente manera: «el gozo que produce la representación [...] es el gozo del conocimiento»⁴³. El gozo, en lugar de alojarse en la corporeidad del sujeto espectador, se aloja en una capacidad absolutamente cognoscitiva.

No se puede hacer un abordaje completo del fenómeno artístico sin incluir la dimensión corporal de la experiencia, ya que la vinculación de la obra con el espectador está mediada y determinada por su sensibilidad —mediación y determinación aceptadas pero no tratadas por Gadamer—. Es a través del cuerpo que el espectador se posiciona en la obra y es en su cuerpo donde se imprimen sus características. Reflexionar sobre el gozo que proporciona la experiencia ante la obra debe ser necesariamente reflexionar, entre otras cosas, sobre el cuerpo que es condición de posibilidad incuestionable de toda experiencia.

BIBLIOGRAFÍA

- ACERO, J. J.; NICOLÁS, J. A.; TAPIAS, J. A. P.; SÁEZ, L.; ZÚÑIGA, J. F. (eds.). *El legado de Gadamer*. Granada, Universidad de Granada, 2004.
- AGUILAR RIVERO, M. Y GONZÁLEZ VALERIO, M. A. (Coord.). *Gadamer y las Humanidades I. Ontología, Lenguaje y Estética*. México, UNAM, 2007.

⁴³ GADAMER, H. G. *Verdad y Método. Fundamentos...* *Op. cit.*; p. 156.

- AMBROGI, P.; ROSSI, M. J. «Wittgenstein y Gadamer: convergencias, contraposiciones y tensiones en torno de la noción de juego de lenguaje», en *Revista Observaciones Filosóficas*. N° 10, 2010.
- BERTORRELO, A.; MASCARÓ, L. (Comp.). *Actas de las segundas jornadas internacionales de hermenéutica: La hermenéutica en diálogo con las ciencias humanas y sociales: convergencias, contraposiciones y tensiones*. Buenos Aires, Proyecto Hermenéutica, 2012.
- CASTILLO DEL, R. «Juegos, diálogos e historia», en *Intersticios*. N° 14 y 15, 2001.
- ESTEBAN ORTEGA, J. *Hermenéutica analógica en España*. Valladolid, Universidad Europea Miguel de Cervantes, 2008.
- GADAMER, H. G. «¿El fin del arte?», en *La herencia de Europa*, Barcelona, Península, 1990.
 - «La verdad de la obra de arte», en *Los caminos de Heidegger*. Barcelona, Herder, 2002.
 - *Estética y Hermenéutica*. Madrid, Tecnos, 1998.
 - *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona, Paidós, 2002.
 - *Verdad y Método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Salamanca, Sígueme, 1998.
 - «Entre fenomenología y dialéctica. Intento de autocrítica», en *Verdad y Método II*. Salamanca, Sígueme, 1994.
- GRONDIN, J. *Introducción a Gadamer*. Barcelona, Herder, 2003.
- GRUMAN, A. «Dimensión lúdica de la existencia humana. El juego en Huizinga, Caillois y Gadamer», en *Ojo de Buey*. N° 13, 2006.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: el juego como elemento de la historia*. Lisboa, Azar, 1943.
- LIÑAN OCAÑA, J. L. «Representación, concepto y formalismo: Gadamer, Kosuth y la desmaterialización de la obra artística», en *Ideas y Valores: Revista colombiana de filosofía*. N° 140, 2009.
- LORCA, O. «Arte, juego y fiesta en Gadamer», en *A Parte Rei*. N° 41, 2005.
- MARZÁN TRUJILLO, C. «Sobre el concepto de juego en Gadamer», en *Laguna, Revista de Filosofía*. N° 6, 1996.
- OKOLOVA, M. «La construcción de sentidos como forma de manifestación del ser», en *Intersticios*. N° 14 y 15, 2001.
- OÑATE Y ZUBÍA, T.; GARCÍA SANTOS, C. Y QUINTANA PAZ, M. Á. *Hans-Georg Gadamer: Ontología estética y hermenéutica*. Madrid, Dykinson, 2005.
- PEGUEROLES MORENO, J. «Presencia y representación (Hermenéutica y metafísica, en Gadamer)», en *Espíritu*. N° 42, 1993.
- RÍOS ESPINOSA, M. C. «El juego del arte como liberación», en *Konvergencias Literatura*. N°7, III, 2008.

- ZÚÑIGA GARCÍA, J. F. «¿Qué tiene que ver el arte con el lenguaje? Juego y símbolo en Gadamer y Fink», en *Volúbilis*. N° 3, 1995.
- ZÚÑIGA GARCÍA, J. F. *El diálogo como juego. La hermenéutica filosófica de Hans-Georg Gadamer*. Granada, Universidad de Granada, 1995.