

# Paola Sabrina Belén

pbelen81@hotmail.com

## Ens.hist.teor.arte

Belén, Paola Sabrina, “El juego como modo de ser de la obra de arte: consideraciones sobre la re-presentación artística en la estética hermenéutica de Gadamer”, *Ensayos. Historia y teoría del arte*, Bogotá, D. C., Universidad Nacional de Colombia, 2013, núm. 24, pp. 6-25.

## RESUMEN

En el marco de la estética hermenéutica, el artículo presenta la crítica de Gadamer a la subjetivización de la estética y su noción de juego como contraconcepto a la categoría de sujeto. Se expone además la ontología lúdica de la obra de arte, concebida como “auto-representación” y “re-presentación para alguien”, lo que posibilita además el enlace con la noción de mimesis y la reflexión acerca del valor de verdad y de conocimiento de la obra de arte.

## PALABRAS CLAVE

arte, juego, re-presentación, mimesis, Gadamer.

## TITLE

*Play as a way of being for the work of art: Reflections upon artistic representation in Gadamer's hermenutic aesthetics.*

## ABSTRACT

Within critical hermeneutics, this article presents Gadamer critique to the subjectivization of aesthetics and the notion of ‘play’ as a counterconcept to the category of subject. The ludic ontology of the work of art is also presented conceived as ‘self-representation’ or ‘re-presentation’ of someone. This provides a link to the notion of mimesis and a reflection on the value of truth and knowledge in the work of art.

## KEY WORDS

art, play, re-presentation, mimesis, Gadamer.

## Afiliación institucional

*Instituto de Historia del Arte argentino y americano, Facultad de Bellas Artes  
Universidad Nacional de La Plata*

Licenciada y profesora en Historia de las Artes Visuales (Facultad de Bellas Artes – Universidad Nacional de La Plata), Especialista en Epistemología e Historia de la Ciencia (Universidad Nacional de Tres de Febrero) y alumna del Doctorado en Epistemología e Historia de la Ciencia (UNTREF). En la actualidad se desempeña como Profesora Adjunta Ordinaria en la cátedra de Estética/Fundamentos estéticos (FBA-UNLP)

Ha recibido el Premio a la Labor científica, tecnológica y artística en la categoría: Investigador en formación. UNLP y es becaria tipo B (doctoral) en el sistema de becas internas de la UNLP. Ha presentado trabajos en diversos Congresos, Encuentros y Jornadas tanto nacionales como internacionales y publicado capítulos de libros y artículos en revistas nacionales e internacionales. Es coautora del libro *Aportes epistemológicos y metodológicos de la investigación artística. Fundamentos, conceptos y diseño de proyectos* y autora de *Ciudad de La Plata*, Provincia de Buenos Aires, Argentina.

Recibido mayo 19 de 2013

Aceptado junio 26 de 2013

# El juego como modo de ser de la obra de arte: consideraciones sobre la re-presentación artística en la estética hermenéutica de Gadamer

Paola Sabrina Belén

El juego es la noción central en el desarrollo de la ontología de la obra de arte que se encuentra en *Verdad y método* (1960), reflexión en la que la pregunta por el modo de ser de la obra de arte se relaciona directamente con el modo de ser del ser y del lenguaje. En tal sentido, a partir de dicha ontología Gadamer construye la base de su hermenéutica filosófica, al tiempo que las categorías hermenéuticas son aplicables al arte, estableciéndose así una clara unión entre estética y hermenéutica.

Pensar la obra de arte desde la categoría del juego le permite enfrentarse al subjetivismo moderno. Su estudio se centra, entonces, en la ontología de la obra de arte y de lo que ella crea, desligándose de la cuestión de cómo la obra se produce.

Gadamer sostiene que la obra de arte, en tanto es juego, se re-presenta sí misma, es decir, es auto-re-presentación, es también re-presentación para alguien y re-presentación de una verdad o un mundo común<sup>1</sup>.

En este marco, Gadamer introduce “[e]l antiquísimo concepto de mimesis con el cual se quería decir re-presentación”<sup>2</sup>. Derivada de la mimesis aristotélica, le permite dar cuenta del

<sup>1</sup> Siguiendo la traducción de González Valerio, se utiliza aquí el guión para diferenciar representación como *Vorstellung*, entendida como la representación que se hace un sujeto de un objeto, de la idea gadameriana del juego como re-presentación en tanto *Darstellung*. María Antonia González Valerio, *El arte develado. Consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer*, México DF: Herder, 2005, p. 32

<sup>2</sup> Hans-Georg Gadamer, “Arte e imitación” [1967], en *Estética y hermenéutica*, Madrid: Tecnos, 1996, p. 93.

modo de ser de la obra y de su relación con el mundo y el espectador, posibilitando además la recuperación de la verdad y el sentido cognitivo de las artes.

Partiendo de la crítica de Gadamer a la subjetivización de la estética, en este escrito<sup>3</sup> se presenta su abordaje del concepto de juego como contraconcepto a la categoría de sujeto y como modo de ser de la obra de arte en tanto auto-re-presentación, y re-presentación para alguien, enlazando a partir de allí con la noción de mimesis que permitirá exponer qué es lo que la obra de arte re-presenta en el marco de la estética gadameriana.

## La crítica a la significación subjetiva del juego y el modo de ser lúdico como re-presentación y auto-re-presentación

El concepto de juego, a partir del cual Gadamer desarrolla su “ontología de la obra de arte” en *Verdad y método*, resulta clave a la vista de los objetivos que se propone su estética hermenéutica, esto es, cumple un rol crucial tanto en la crítica al subjetivismo moderno, como en la configuración de una noción de verdad que dé lugar a una experiencia del ser diferente<sup>4</sup>.

Como señala Zúñiga, el juego es el centro que articula la reflexión estética gadameriana y aporta un punto de apoyo para mostrar el modo de conocimiento y de verdad del arte que defiende<sup>5</sup>.

Gadamer se propone utilizar el juego “como contraconcepto a la categoría de sujeto”<sup>6</sup>, por lo que el mismo es deslindado de la significación subjetiva que presentaba en Kant y en Schiller.

---

<sup>3</sup> El escrito se inscribe en un proyecto de investigación en curso dentro del Sistema de Becas Internas para la Investigación o Desarrollo Científico, Tecnológico o Artístico de la Universidad Nacional de La Plata. Proyecto: “Gadamer sobre arte y conocimiento. Implicaciones para una concepción ampliada de la racionalidad”. Director: Lic. Daniel Sánchez. Codirector: Dr. Pedro Karczmarczyk. Beca de Doctorado Tipo B. Instituto de Historia del Arte argentino y americano, Facultad de Bellas Artes, UNLP. Recoge asimismo el trabajo realizado en el marco del proyecto H653 “Lenguaje y lazo social. Subjetivación, sujeción y crítica en algunas corrientes del pensamiento contemporáneo.” Director: Pedro Karczmarczyk. Programa de Incentivos IdIHCS, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, UNLP. Recupera, finalmente, la labor efectuada en una estancia de investigación bajo la tutoría de la Dra. María Antonia González Valerio en la Universidad Nacional Autónoma de México, durante febrero de 2013. Proyecto: “Juego y mimesis en la estética gadameriana. Sus implicaciones para la recuperación del valor cognitivo del arte.” Posgrado de Filosofía, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM.

<sup>4</sup> Gadamer mismo subraya este punto: “Traté de superar desde el concepto de juego las ilusiones de la autoconciencia y los prejuicios del idealismo de la conciencia.” Hans-Georg Gadamer, “Autopresentación”, [1977], en *Verdad y método II*, en *Verdad y método II*, Salamanca: Ed. Sígueme, 1992, p. 390.

<sup>5</sup> Agrega además: “La originalidad de Gadamer consiste en pensar la verdad del arte, la verdad del ser que se muestra en el arte, a partir del fenómeno del juego.” José Francisco Zúñiga, *El diálogo como juego. La hermenéutica filosófica de Hans-Georg Gadamer*, Granada: Universidad de Granada, 1995, p. 199.

Cabe destacar, asimismo, el énfasis que este autor pone en la función directiva que tiene el arte en la hermenéutica gadameriana, ya que desde él fundará Gadamer sus ideas de ser y verdad. Cf. Zúñiga, p. 190

<sup>6</sup> González Valerio, *El arte develado*, p. 25

En la *Crítica del juicio* (1790), Kant define el juicio de gusto como el libre juego de las facultades cognitivas (entendimiento e imaginación) del sujeto. Vale decir que, el juicio de gusto está referido exclusivamente al sujeto, no dice nada sobre el objeto, sino sobre el modo en que el sujeto se representa el objeto. Esto es, la base determinante del juicio de gusto es meramente subjetiva.

En el juicio de conocimiento, determinante, la imaginación se halla al servicio del entendimiento, el cual ordena y conforma el objeto de conocimiento bajo las reglas de la subjetividad trascendental, mientras que en el juicio de gusto, reflexionante, el entendimiento está al servicio de la imaginación. La base de este último no puede entonces ser objetiva, sino subjetiva, y como tal, el juicio de gusto no aporta conocimiento sino sólo juzga las facultades de representación del sujeto. El sentimiento de placer, constitutivo de este juicio, surge así del libre juego de las facultades cognitivas.

En *Verdad y método*, Gadamer lleva a cabo una crítica a la subjetivización de la estética a partir de Kant. En tal sentido, sostiene que<sup>7</sup>:

el precio que paga por esta justificación de la crítica en el campo del gusto consiste en que arrebatara a este cualquier significado cognitivo. En él no se conoce nada de los objetos que se juzgan como bellos, sino que se afirma únicamente que les corresponde *a priori* un sentimiento de placer en el sujeto.

Asimismo, el concepto kantiano de genio, a través del cual se enlazan las obras de arte con la belleza natural, permite a Gadamer atribuir a Kant un protagonismo en la deriva subjetivista de la estética.

Kant otorga primacía a la consideración de la belleza natural, que en tanto belleza libre no reconoce ningún concepto del objeto. Frente a ella, la belleza adherente presupone un concepto de qué sea la cosa y su perfección. Puesto que el arte parece quedar reducido al ámbito de la segunda, en tanto es producto de una voluntad, la solución kantiana consiste en sostener que el arte es bello cuando, a la vez, parece ser naturaleza.

Esto implica que la intención del artista no debe ser visible, es decir, la obra debe producirse según reglas únicas. En este punto Kant introduce el concepto de genio: “Genio es el talento (don natural) que da la regla al arte”<sup>8</sup>, considerando que esta capacidad innata del artista pertenece a la naturaleza.

Vemos entonces que la belleza libre, propia del juicio de gusto puro, contribuye a desplazar a la estética hacia el terreno de una pura subjetividad que se manifiesta libremente en la creación artística del genio<sup>9</sup>: “El significado sistemático del concepto de genio queda

---

<sup>7</sup> Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica* [1960], Salamanca: Ed. Sígueme, 1991, p. 76

<sup>8</sup> Immanuel Kant, *Crítica de la facultad de juzgar* [1790], Caracas: Monte Ávila, 1992, p. 215

<sup>9</sup> Cf. Pedro Karczmarczyk, “La subjetivización de la estética y el valor cognitivo del arte según Gadamer”, en *Analogía Filosófica*, XXI, 1, (2007), p. 145. Como señala Karczmarczyk, para Kant

así restringido al caso especial de la belleza en el arte, en tanto que el concepto de gusto continúa siendo universal”<sup>10</sup>.

La obra de arte bella es producto de la unión del gusto y del genio y, como aduce García Leal siguiendo a Gadamer, “sólo hará falta, después, que el neokantismo, para refrendar el papel constituyente de la subjetividad, establezca la *vivencia* como el hecho central de la conciencia, como el elemento original en el que puede descomponerse y al que remite toda significación”<sup>11</sup>.

Entiende Gadamer, entonces, que la reflexión kantiana lleva a cabo una subjetivización de la estética que da lugar tanto a la pérdida del valor cognitivo del arte como a la pérdida de la tradición humanista en cuanto los conceptos de gusto y sentido común se desvinculan de la comunidad y de su sustrato histórico<sup>12</sup>, enraizándose sólo en un tipo particular de sub-

---

no es el arte el que puede motivar la idea de nuestra determinación moral, sino únicamente la belleza natural. Es ésta la que nos posibilita pensar que ocupamos un lugar especial en el orden del mundo, existiendo una orientación de la naturaleza hacia nosotros.

<sup>10</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 88

<sup>11</sup> José García Leal, “Problemas de la representación: Gadamer y el arte contemporáneo”, en Acero, Juan J., et al., *El legado de Gadamer*, Granada: Universidad de Granada, 2004, p. 89. Las cursivas son de García Leal.

<sup>12</sup> La presentación que realiza de la cuestión de la verdad en el arte funciona como un preludio de la elucidación de la verdad en las ciencias del espíritu (*Geisteswissenschaften*) emancipada de la verdad modelada por la ciencia moderna. Sostiene Gadamer que “el verdadero problema que plantean las ciencias del espíritu al pensamiento es que su esencia no queda correctamente aprehendida si se las 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, *Verdad y método*, p. 33

En tal sentido, la reflexión sobre las características de las ciencias del espíritu lleva al filósofo a indagar en la tradición humanista. La noción de *Bildung* (formación) engloba para Gadamer las nociones humanistas de tacto, gusto, sentido común y juicio, y considera que a través del examen de esas capacidades es posible llegar a una mejor comprensión de la naturaleza y la experiencia de la verdad propia de las ciencias del espíritu: “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, *Verdad y método*, p.47

La noción de formación designa tanto el proceso que conduce a las capacidades con las que el individuo está dotado de manera natural como el resultado permanente que consiste en una cualidad que un individuo obtiene tras haber atravesado tal proceso. No hay un resultado de la formación que no presuponga el proceso y tampoco un proceso que no esté orientado a la producción de un individuo formado relativamente autónomo. Esto quiere decir que, en el proceso de formación se realizan actos que corresponden al ideal de formación de una determinada cultura y el resultado de la formación es la realización de los actos que se corresponden con tal ideal.

Su rasgo más notable entonces es que “la formación no conoce objetivos que le sean exteriores”, “en la formación uno se apropia por entero aquello en lo cual y a través de lo cual uno se forma” y lo externo pasa a formar parte de uno mismo. Gadamer, *Verdad y método*, p. 40

Estas capacidades se encuentran así próximas al modelo de saber propio de la ética de Aristóteles. Cf. Gadamer, *Verdad y método*, pp. 51-52

Como señala Karczmarczyk, las nociones que Gadamer recupera del humanismo refieren a ciertas capacidades humanas que no pueden concebirse como meras dotaciones naturales, sino

jetividad: “Lo bello en la naturaleza o en el arte tiene un único y mismo principio *a priori*, y éste se halla por entero en la subjetividad”<sup>13</sup>.

Volvamos ahora al concepto de juego, y veamos por qué Gadamer también se separa de la concepción esbozada por Friedrich Schiller en sus *Cartas sobre la educación estética del hombre* (1795). Según Gadamer –como señala García Leal–, es Schiller quien da “el salto por el que lo estético se abisma en el subjetivismo”<sup>14</sup>.

Este sostiene que el hombre está conformado por dos instintos antagónicos, pero interdependientes: el sensible, que ata al hombre al mundo, y el racional, caracterizado por la afirmación de la libertad ante el mundo sensible. Mas, para que surja la armonía, salvando la separación entre lo nouménico y lo fenoménico, “Schiller introduce un tercer instinto: el instinto lúdico, que es poder de reconciliación [...] El instinto formal representa la ley y la forma; el instinto sensible representa el mundo y la vida; el instinto lúdico es la forma viva, i.e., la belleza como armonía de los dos instintos”<sup>15</sup>.

Al “impulso lúdico que despliega su propia y libre posibilidad en medio del impulso de la materia y el impulso de la forma,”<sup>16</sup> atribuye Schiller el comportamiento estético.

En este punto Gadamer analiza la transformación de la estética kantiana en Schiller. A diferencia de Kant, para quien la naturaleza es lo realmente bello, Schiller sostiene que se trata de lo artístico. Su punto de vista inaugura una nueva visión del arte, la cual concibe al arte y a la naturaleza como esferas separadas<sup>17</sup>:

Ahora el arte se opone a la realidad práctica como arte de la apariencia bella, y se entiende desde esta oposición. En el lugar de la relación de complementación positiva que había determinado desde antiguo las relaciones entre arte y naturaleza, aparece ahora la oposición entre apariencia y realidad [...] El arte se convierte en un punto de vista propio y funda una pretensión de dominio propia y autónoma.

---

sino que presuponen una formación, es decir, un trato social específico. En tal sentido, estos comportamientos pueden adquirir formas variables de comunidad en comunidad. Cf. Pedro Karczmarczyk, *Gadamer: aplicación y comprensión*, La Plata: Edulp, 2007, p. 68

En definitiva, la recuperación gadameriana de estos conceptos, en su sentido prekantiano, le permite dar cuenta de que en las experiencias relacionadas con estas capacidades tiene lugar una verdad y un contacto con una realidad que se manifiesta a partir de la modelación comunitaria y socialmente compartida de dichas capacidades, las que posibilitan la percepción de rasgos salientes en situaciones que no llegan a ser disponibles en una generalidad conceptual o un conjunto de preceptos. Sólo siendo parte de una comunidad es posible adquirir este tipo de conocimiento unido a la situación particular en la que se ejerce. Cf. Gadamer, *Verdad y método*, pp. 38-74

<sup>13</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 90

<sup>14</sup> García Leal, p. 89

<sup>15</sup> González Valerio, *El arte develado*, pp. 29-30

<sup>16</sup> Hans-Georg Gadamer, “El juego del arte” [1977], en *Estética y hermenéutica*, p. 133

<sup>17</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 122

Tal contraposición entre la obra de arte y la realidad da lugar a que la obra, si bien se considera autónoma, no es lo real, manteniendo una posición de segundo grado respecto de ello, en tanto es apariencia.

Contra ello, Gadamer enfatiza que “lo jugado en el juego del arte no es ningún mundo sustitutorio o de ensoñación en el que nos olvidemos de nosotros mismos”<sup>18</sup>, señalando además que, tal contraposición entre arte y realidad deja la vía libre a la constitución de la “conciencia estética”, dada con el “punto de vista del arte” que Schiller fundó por primera vez”<sup>19</sup>.

Se trata de una conciencia enajenada de la realidad, que se enfrenta a la obra de arte percibiéndola desde una actitud puramente estética que prescinde de toda dimensión moral o cognitiva.

Desde esta perspectiva, la obra rompe sus lazos con el mundo histórico, deja de decirlo, puesto que no se reconoce en ella un *sensus communis* -como el sentido que funda y nos liga con la comunidad<sup>20</sup>- sino solamente sus “atributos estéticos”. Al pensarla “sólo como arte” para ser contemplado estéticamente, se olvida que es una creación histórica que nos vincula con lo que históricamente hemos sido y en la que nos podemos reconocer gracias a la comprensión de los contenidos que ahí se revelan y emergen.

Sostiene Gadamer: “la idea de formación estética tal como procede de Schiller consiste en no dejar valer ningún baremo de contenido, y en disolver toda unidad de pertenencia de una obra respecto a su mundo”<sup>21</sup>.

La conciencia estética produce, además, la “distinción estética”, entendida como el proceso de abstracción que separa de la obra todo lo que no es estético, lo extraestético, por considerarlo inesencial, se trata de “la abstracción que sólo elige por referencia a la calidad estética como tal”<sup>22</sup>.

Como alternativa Gadamer propone, entonces, la metáfora del juego, la que, según González Valerio, lo conduce frente al desafío de superar no sólo el dualismo subjetivismo-objetivismo, sino además los referidos a esteticismo-historicismo<sup>23</sup> e imitación-ilusión<sup>24</sup>.

---

<sup>18</sup> Gadamer, “El juego del arte,” p. 136

<sup>19</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 124

<sup>20</sup> Cf. Gadamer, *Verdad y método*, p. 50

<sup>21</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 125

<sup>22</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 125

<sup>23</sup> Si “el esteticismo olvida que la obra de arte es parte de la historia [...] el historicismo se olvida de que la obra es “arte” y que por ende rebasa cualquier determinación histórica y que sus transformaciones no se pueden simplemente explicar como consecuencia directa de los cambios socio-políticos”. Antonia González Valerio, *Un tratado de ficción. Ontología de la mimesis*, México DF: Herder, 2010, p. 60

<sup>24</sup> Aquí “el punto medio de Gadamer consistirá en pensar la obra como mimesis para vincularla al mundo, pero sin que mimesis sea mera copia o imitación de la realidad, sino una transformación creadora”. González Valerio, *Un tratado de ficción*, p. 60

Gadamer buscará deslindar su concepción de toda significación subjetiva, aseverando al respecto: “Nuestra pregunta por la esencia misma del juego no hallará por lo tanto respuesta alguna si la buscamos en la reflexión subjetiva del jugador. En consecuencia tendremos que preguntar por el modo de ser del juego como tal”<sup>25</sup>.

Parte, para ello, de su crítica a la oposición serio/lúdico, según la cual el juego no es algo serio sino que se contrapone a la seriedad de la vida. En tal sentido, se pregunta el filósofo: “¿No es, siempre, entonces, una falsa apariencia separar juego y seriedad, consentir el juego sólo en ámbitos limitados, en zonas al margen de nuestra seriedad, en el tiempo libre que, como un vestigio, testifica nuestra libertad perdida?”<sup>26</sup>.

Busca así librarse de esta oposición no sólo porque concibe la capacidad lúdica como un ejercicio serio, sino porque entiende que tal antagonismo se concibe a partir del comportamiento del jugador, en función de cómo éste asume el juego, quedando así el juego definido por la subjetividad.

Agrega además que “el modo de ser del juego no permite que el jugador se comporte respecto a él como respecto a un objeto”<sup>27</sup>. Los jugadores tienen que abandonarse al juego para que éste pueda jugarse, “a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación”<sup>28</sup> y, si bien hay una elección cuando se “quiere jugar” a algo, los sujetos no determinan la esencia del juego, sino que son más bien llevados por él, en tanto es un acontecer en el que lo que acontece es el juego mismo.

No hay una primacía de la conciencia del jugador sino del juego, en virtud de lo cual “todo jugar es un ser jugado”<sup>29</sup>. De esta manera, “el verdadero sujeto del juego no es con toda evidencia la subjetividad del que, entre otras actividades, desempeña también la de jugar; el sujeto es más bien el juego mismo”<sup>30</sup>.

Gadamer analiza diferentes tipos de juegos -el de la naturaleza, el infantil, el cultural- hasta llegar al juego del arte. El juego de la naturaleza se caracteriza por presentar un movimiento que se realiza de manera repetitiva sin ninguna finalidad, es un vaivén<sup>31</sup>. De esta manera “se hace referencia a un movimiento de vaivén que no está fijado a ningún objeto

---

<sup>25</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 144

<sup>26</sup> Gadamer, “El juego del arte,” p.136

<sup>27</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 144

<sup>28</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 145

<sup>29</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 149. Las cursivas son de Gadamer.

<sup>30</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 146

<sup>31</sup> “Piénsese, sencillamente, en ciertas expresiones como, por ejemplo “juego de las luces” o el “juego de las olas” donde se presenta un constante ir y venir, un vaivén de acá para allá, es decir un movimiento que no está vinculado a fin alguno.” Hans-Georg Gadamer, *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta* [1977], Buenos Aires: Paidós, 2005, p. 66



en el cual tuviera su final”<sup>32</sup> resultando además “indiferente quién o qué es lo que realiza tal movimiento”<sup>33</sup>.

Respecto del juego humano, éste adquiere otras características sin abandonar las antes mencionadas. Supone la existencia de reglas y prescripciones de por sí vinculantes para poder ser jugado, aunque las mismas sólo tienen validez al interior del espacio lúdico, fuera de ese mundo cerrado carecen de sentido y validez<sup>34</sup>.

En su obra *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta* (1977) agrega que el elemento de la racionalidad es lo que distingue el juego propiamente humano del animal y del que tiene lugar en la naturaleza; y de ella deriva el orden, las reglas y los fines<sup>35</sup>:

lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir en sí mismo a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente, y puede burlar lo característico de la razón conforme a fines. Pues la humanidad del juego humano reside en que, en ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por así decirlo, sus propios movimientos de juego como si tuviesen fines. [...] Eso que se pone reglas a sí misma en la forma de un hacer que no está sujeto a fines es la razón.

En virtud, entonces, de las reglas se crea un orden, mediante el cual el espacio lúdico y lo que ocurre dentro de él son demarcados, emergiendo así un espacio-tiempo diferentes de la existencia cotidiana<sup>36</sup>.

En tanto para Gadamer jugar es siempre jugar a algo, todo juego plantea al jugador una tarea, pero el verdadero objetivo del juego no consiste tanto en el cumplimiento de las tareas particulares como en la ordenación de su mismo movimiento. Gadamer lo ejemplifica con el juego de pelota infantil, en el cual la verdadera tarea no es tirar la pelota sin perderla un cierto número de veces sino más bien el movimiento del juego, es decir, la configuración del espacio lúdico definido por el movimiento que sólo tiene como objetivo el puro movimiento.

Y esta “estructura ordenada del juego permite al jugador abandonarse a él y le libra del deber de la iniciativa, que es lo que constituye el verdadero esfuerzo de la existencia”<sup>37</sup>.

---

<sup>32</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 146

<sup>33</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 146

<sup>34</sup> Cf. Gadamer, “El juego del arte”, p. 130

<sup>35</sup> Gadamer, *La actualidad de lo bello*, pp. 67-68

<sup>36</sup> En este punto Johan Huizinga constituye un relevante precedente en el estudio del juego y de él Gadamer retoma parte de su análisis. “El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. Johan Huizinga, *Homo Ludens* [1938], Madrid: Alianza, 2004, p. 27.

<sup>37</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 148

Como señala Georgia Warnke, al entrar en el espacio lúdico los jugadores dejan a un lado sus propias preocupaciones y deseos y se entregan a los requerimientos y objetivos que impone el juego<sup>38</sup>.

Aunque cada acción y movimiento es prescripto con antelación ningún juego es jugado dos veces de la misma manera, y a pesar de ello sigue siendo el mismo, agrega Weinsheimer siguiendo a Gadamer<sup>39</sup>.

Si bien no hay juego sin reglas cabe destacar, entonces, la posibilidad de elección al interior del espacio lúdico, aunque la misma depende de la configuración y determinación de dicho espacio. No sólo se da un “querer jugar” por parte del jugador en el momento en que decide jugar, sino que esta elección es constante, puesto que al estar jugando se elige hacer esto o aquello, lo que permite que el mismo juego pueda ser enteramente diferente cada vez que es jugado.

En vista del carácter especial que reviste el cumplimiento de tareas u objetivos dentro del juego, Gadamer definirá su modo de ser como auto-re-presentación (*Selbstdarstellung*), la que tiene lugar a través de los jugadores, puesto que son ellos quienes, jugándolo, lo hacen ser.

En tal sentido afirma que: “el cumplimiento de una tarea la re-presenta”<sup>40</sup>, ésta solamente se cumple al interior del juego mismo siendo re-presentada y no por referencia a objetivos exteriores.

“La auto-re-presentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, re-presentándolo”<sup>41</sup>, afirma Gadamer. Se trata, entonces, de una doble re-presentación ya que, por un lado, el jugador se re-presenta jugando; es decir, aparece como jugador adoptando las características requeridas por el juego y, por otro, el jugador re-presenta el juego al jugarlo.

En el juego humano siempre algo se re-presenta, emerge y se determina como algo, “aunque no sea nada conceptual, útil o intencional, sino la pura prescripción de la autonomía del movimiento”<sup>42</sup>.

---

<sup>38</sup> Cf. Georgia Warnke, *Gadamer. Hermeneutics, Tradition and Reason*, Stanford: Stanford University Press, 1987, p. 48

<sup>39</sup> “Every move is prescribed in advance –by the task to be performed, by the game plan, by the moves of the opponent, and by the rules. Yet there is such freedom that no game is ever played twice identically, and for all this variety it is still the one game. To every game there belongs an element of unpredictability that one no more wishes to get rid of than one does its boundaries and restrictions. This freedom for variety of interpretation belongs to the artwork as well.” Joel Weinsheimer, *Gadamer’s Hermeneutics: A Reading of Truth and Method*, New Haven: Yale University Press, 1985, pp. 104-105.

<sup>40</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 151

<sup>41</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 151

<sup>42</sup> Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 70. Las cursivas son de Gadamer.

La auto-re-presentación, mediada por el jugador, se vincula con la alteridad que analiza Gadamer<sup>43</sup>. En lo que sigue veremos cómo, conservando las características del juego explicadas, Gadamer define el paso del juego hacia el juego del arte a partir de la introducción del espectador. Aquí, la representación dramática constituye el punto de partida para clarificar el carácter general del arte.

## El juego del arte: transformación en una conformación y apertura al espectador

Tanto el juego del arte como el juego cultural se caracterizan por ser “re-presentación para un espectador”<sup>44</sup>:

Aquí el juego ya no es el mero re-presentarse a sí mismo de un movimiento ordenado, ni es tampoco la simple re-presentación en la que se agota el juego infantil, sino que es “re-presentación para...” Esta remisión propia de toda re-presentación obtiene aquí su cumplimiento y se vuelve constitutiva para el ser del arte.

Como totalidad de sentido, el juego es un mundo cerrado en sí mismo, pero se trata también de un mundo abierto en tanto no hay juego sin espectador: “Sólo en él alcanza su pleno significado”<sup>45</sup>.

Es en el espectador donde culmina y se cumple el modo de ser del juego como re-presentación; sólo en él, el jugar de los actores cobra su sentido<sup>46</sup>:

el que lo experimenta de manera más auténtica, y aquél para quien el juego se re-presenta verdaderamente conforme a su <<intención>>, no es el actor sino el espectador. Es en él donde el juego se eleva al mismo tiempo hasta su propia idealidad.

En el juego escénico el espectador ocupa el lugar del jugador, y es él quien lleva al cumplimiento efectivo y total el re-presentarse del juego, pero a pesar de la “primacía metodológica” del espectador, esta prioridad se da respecto al actor-artista y no en relación al juego, puesto que éste interpela y envuelve al espectador en la totalidad de sentido que se

---

<sup>43</sup> Cf. González Valerio, *El arte develado*, p. 46. Esta alteridad que es explicada a partir del espectador, es introducida por Gadamer además de la del jugador que deviene “otro” cuando juega y del “jugar-con”.

Respecto del “jugar-con”, afirma Gadamer que, sin que sea necesario que haya otro jugador real “siempre tiene que haber algún “otro” que juegue con el jugador y que responda a la iniciativa del jugador con sus propias contrainiciativas”. Gadamer, *Verdad y método*, pp.148-149.

Incluso quien mira el juego de otro, es algo más que un simple observador; es parte de él, participa: “Me parece, por lo tanto, otro momento importante el hecho de que el juego sea un hacer comunicativo también en el sentido de que no conoce propiamente la distancia entre el que juega y el que mira el juego.” Gadamer, *La actualidad de lo bello*, p. 69

<sup>44</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 152.

<sup>45</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 153.

<sup>46</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 153.

revela con su participación<sup>47</sup>. De este modo, Gadamer buscará evitar la caída en un nuevo subjetivismo ya que la apertura forma parte del carácter cerrado del juego: “el espectador sólo realiza lo que el juego es como tal”<sup>48</sup>.

Cuando el juego humano se convierte en el juego del arte, alcanzando su perfección, se transforma, dice el filósofo, en una conformación (*Gebilde*)<sup>49</sup>. Utiliza aquí la expresión “transformación en una conformación” para explicar que la obra, el juego, mantiene frente a los jugadores una completa autonomía puesto que ya no es el puro movimiento de vaivén sino algo formado y permanente.

En el término “conformación”, para Gadamer, “va implícito el que el fenómeno haya dejado tras de sí, de un modo raro, el proceso de su surgimiento, o lo haya desterrado hacia lo indeterminado, para representarse totalmente plantada sobre sí misma, en su propio aspecto y aparecer”<sup>50</sup>.

Según esta idea, lo que permanece y queda constante no es ya la subjetividad del que experimenta, como sucede en la estética kantiana, sino la misma obra de arte. En tal sentido, como señala Weinsheimer, la obra de arte no es algo que exista en la conciencia de un sujeto<sup>51</sup>.

En virtud de esta autonomía de la obra, el filósofo sostiene que ésta lleva su propio sentido, es una totalidad de sentido que en cada caso es actualizada, ejecutada, por aquel que experimenta el juego, mas sin depender exclusivamente ni del espectador ni de su creador.

Respecto de la transformación<sup>52</sup>:

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

---

<sup>47</sup> Cf. González Valerio, *El arte develado*, p. 49

<sup>48</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 153

<sup>49</sup> Como propone González Valerio, *Gebilde* es traducido aquí, a diferencia de la edición castellana, como conformación en lugar de construcción (*Aufbau*), para distinguir entre la construcción de la obra que lleva a cabo el intérprete y el hecho de que ésta sea algo formado. González Valerio, *El arte develado*, p. 51

Respecto del término *Gebilde* es interesante, asimismo, la observación que introduce Weinsheimer afirmando que en tal término resuena la reflexión de Gadamer sobre el concepto de formación (*Bildung*): “When a person undergoes Bildung, he is gebildet; he learns to detach himself from his immediate desires und purposes. And this process is for Gadamer a figure of the change that occurs when play becomes a play –that is, when it becomes Gebilde.” Weinsheimer, p. 107. Véase la nota 12 acerca de la noción de formación.

<sup>50</sup> Gadamer, “El juego del arte”, p. 132

<sup>51</sup> “The important point is that a painting or poem or fugue does not exist in the consciousness of a subject. Its way of being is not as a subject. But neither is the artwork of an object (...) The experience of art is not experience by a subject, because the subject is altered, has an experience, only if it does not objectivity the artwork. Play is the mode of being of the work itself. That means: the artwork is itself when it is no longer an object for a subject, but rather when the two are reunited.” Weinsheimer, p. 103

<sup>52</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 155

su ser anterior no era nada [...] Nuestro giro <<transformación en una conformación>> quiere decir que lo que había antes ya no está ahora. Pero también quiere decir que lo que hay ahora, lo que se re-presenta en el juego del arte, es lo permanentemente verdadero.

Y lo que desaparece, según Gadamer, son los jugadores, quienes se abandonan al juego en el que éste accede a su re-presentación. De este modo, gana el juego su autonomía de toda subjetividad, en la medida en 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”<sup>53</sup>.

También el mundo de la cotidiana existencia desaparece en la transformación, puesto que el mundo en el que se desarrolla el juego es una conformación que no se mide o valida con nada que esté fuera de él. En la ontología hermenéutica de Gadamer no hay una realidad dada, sino creada, interpretada y comprendida, y no hay entonces, ningún parámetro de “realidad real” que implique que el juego del arte sea “ilusión”, desapareciendo de esta manera la diferencia<sup>54</sup>.

### La mimesis artística como acontecimiento ontológico

Frente a la abstracción de la conciencia estética, a Gadamer le interesa recuperar la vinculación de la obra con el mundo, relación que es pensada en términos ontológicos.

En este punto resulta crucial su recuperación de la noción aristotélica de mimesis, entendida por Gadamer como re-presentación: “El antiquísimo concepto de mimesis con el cual se quería decir re-presentación (*Darstellung*)”<sup>55</sup>.

Si bien el Estagirita pone la vista en la tragedia, de modo soslayado y analogizante se ocupa de las artes plásticas, en particular de la pintura. En su caracterización, la mimesis, central en la crítica platónica a los poetas, “gana un significado positivo y fundamentador”<sup>56</sup>.

Según Gadamer, para apoyar la afirmación de que el arte es mimesis, Aristóteles se remite en primer lugar, al hecho de que imitar es un impulso humano natural<sup>57</sup>, que produce

---

<sup>53</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 156.

<sup>54</sup> Cf. González Valerio, *El arte develado*, p. 57. Como se indicó antes, las reglas de un juego sólo tienen validez dentro del espacio lúdico, fuera de ese mundo cerrado carecen de sentido.

<sup>55</sup> Gadamer, “Arte e imitación”, p. 93

<sup>56</sup> Gadamer, “Arte e imitación”, p. 87. Cf. Hans-Georg Gadamer, “Poesía y mimesis” [1972], en *Estética y hermenéutica*, pp. 123 y 126

<sup>57</sup> Al respecto, Suñol sostiene que el gran aporte de Aristóteles respecto de la mimesis, “consiste en haber descubierto su carácter ingenito como habilidad predominantemente humana de aprendizaje mediante la identificación de semejanzas, y por ende de diferencias, a partir de la cual surgen como formas derivadas las artes miméticas.” Viviana Suñol, *Más allá del arte: mimesis en Aristóteles*, La Plata: Edulp, 2007, pp. 32-33.

una alegría, también natural, en el hombre. Y esta “alegría por la imitación es la alegría por el reconocimiento”<sup>58</sup>, aduce Gadamer.

Esto último puede reconocerse en la alegría de los niños por el disfraz. En tal caso, que se reconozca al niño que se ha disfrazado, y no a quien está re-presentando con su disfraz es, siguiendo al filósofo griego, motivo de ofensa para el pequeño<sup>59</sup>.

Esto permite a Aristóteles afirmar que la pretensión de todo comportamiento y re-presentación mímica es reconocer lo que está re-presentado, pero esto no significa que su sentido estribe en que observemos el grado de semejanza o parecido con el original.

Este re-conocer, agrega, no quiere decir volver a ver una cosa que ya se ha visto sino reconocerla como lo que ya se ha visto una vez<sup>60</sup>:

cuando *re-conozco* a alguien o a algo, veo a lo *re-conocido* libre de la casualidad del momento actual, o de entonces. Forma parte del *re-conocer* el que se mire en lo visto lo permanente, lo esencial [...] Lo que se hace visible en la imitación es, precisamente, la esencia más propia de la cosa.

Lo mímico establece una relación originaria entre la obra y el mundo, en la que no sucede tanto una imitación, sino más bien una transformación. En la medida en que el poeta relata las cosas como sucedieron o podrían haber sucedido, la obra es una reelaboración y transformación de lo que aparece en el mundo para hacerlo aparecer en su forma esencial, “purificada del encuentro casual.”

Esto implica considerarla como posibilidad de comprensión del mundo a partir de una abstracción que tiende a la universalización al representar las cosas de un modo en que podrían ser, y no lo que es<sup>61</sup>.

En el re-conocimiento, sostiene Gadamer, no solamente se hace visible el universal, sino que además se re-conoce uno a sí mismo, lo que presupone la existencia de una tradición en la que todos puedan comprenderse y encontrarse a sí mismos<sup>62</sup>:

---

<sup>58</sup> Gadamer, “Arte e imitación”, p. 87.

<sup>59</sup> Cf. Gadamer, “Poesía y mímesis”, p. 126: “La alegría por el disfraz, la alegría de re-presentar a otro distinto del que se es y la alegría del que reconoce lo re-presentado en el que re-presenta, muestran cuál es el sentido auténtico de la re-presentación imitativa: en modo alguno comparar y juzgar cuánto se aproxima la re-presentación a lo que se quiere re-presentar en ella.”

<sup>60</sup> Gadamer, “Arte e imitación”, p.88. Las cursivas son de Gadamer. Cf. “Poesía y mímesis, p. 127: “Allí donde algo es *re-conocido*, se ha liberado de la singularidad y la casualidad de las circunstancias en las que fue encontrado. No es aquello de entonces, ni esto de ahora, sino lo mismo e idéntico. Comienza así a elevarse hasta su esencia permanente, y a desatarse de la casualidad del encuentro.” Las cursivas son de Gadamer.

<sup>61</sup> Cf. González Valerio, *Un tratado de ficción*, p. 91. Aristóteles considerará a la poesía “más filosófica” que la historia, puesto que ésta al describir las cosas de un modo en que podrían ser, tiene parte en la verdad del universal.

<sup>62</sup> Según Gadamer, tal tradición vinculante era, para el pensamiento griego, el mito, contenido común de la representación artística: “Este reconocer del “ese eres tú”, que acontece en el espectáculo del teatro griego ante nuestros ojos, este conocerse en el *re-conocerse*, estaba sostenido

Todo *re*-conocimiento es experiencia de un crecimiento de familiaridad; y todas nuestras experiencias del mundo son, en última instancia, formas con las cuales construimos nuestra familiaridad con ese mundo. El arte, en cualquier forma que sea –tal parece decir, con todo acierto, la doctrina aristotélica-, es un modo de *re*-conocimiento en el cual, con ese *re*-conocimiento, se hace más profundo el conocimiento de sí, y con ello, la familiaridad con el mundo.

A partir del pensamiento de Aristóteles, Gadamer concibe la mimesis como “categoría estética universal”<sup>63</sup>. Esto quiere decir que no es una categoría válida solamente para un determinado momento de la historia del arte o para ciertas artes, ni limita al arte a re-presentar la naturaleza, sino que es pensada como una categoría con un sentido ontológico y no histórico, que permite considerar además a la pintura abstracta y a la música como mimesis.

“El sentido de la mimesis consiste únicamente en hacer ser ahí a algo”<sup>64</sup>, no quiere decir, entonces, ni la representación que un sujeto se hace de un objeto (la *Vorstellung* moderna), ni se trata de volver a presentar lo ya presentado, sino la emergencia o manifestación de lo que antes no era y que desde ese momento es, por y en el lenguaje.

Dirá Gadamer: “En la obra de arte acontece de modo paradigmático lo que todos hacemos al existir: construcción permanente del mundo”<sup>65</sup>. En tal sentido, cuando la obra de arte re-presenta algo, lo hace emerger, lo hace ser. En esta acepción, como señala González Valerio, re-presentación/mimesis es creación; se relaciona así con *poiésis*, en tanto hacer aparecer algo es crearlo<sup>66</sup>.

¿Qué es, entonces, lo que la obra de arte re-presenta o, lo que es lo mismo, de qué es mimesis?<sup>67</sup>. En el juego del arte, la obra como auto-re-presentación y conformación, en primer lugar, se re-presenta a sí misma, puesto que ella hace emerger un mundo con un sentido propio, que sólo existe en y por la obra, regulándose autónomamente a partir de reglas válidas sólo dentro de ese mundo cerrado.

En segundo lugar, entonces, la obra re-presenta un mundo. Para Gadamer, “el mundo que aparece en la re-presentación no está ahí como una copia al lado del mundo real, sino que

---

sobre todo el mundo de la tradición religiosa de los griegos, sus dioses y las leyendas de sus héroes, porque su presente se derivaba de su pasado mítico-heroico.” Gadamer, “Arte e imitación”, p. 89

<sup>63</sup> Gadamer, “Arte e imitación”, p. 92.

En tanto “categoría estética universal” la mimesis, aduce Gadamer, encierra en sí las categorías de expresión, imitación y signo, las que si bien consiguieron imponerse en diferentes momentos de la formación de las teorías estéticas “no resultan suficientes para responder específicamente a la pregunta por lo nuevo que experimentamos en el arte de nuestro siglo.” Gadamer, “Arte e imitación”, p. 85.

<sup>64</sup> Gadamer, “Poesía y mimesis”, p. 126

<sup>65</sup> Gadamer, “Arte e imitación”, p. 93

<sup>66</sup> Cf. González Valerio, *Un tratado de ficción*, p. 110.

<sup>67</sup> González Valerio, *Un tratado de ficción*, p. 103.

es ésta misma en la acrecentada verdad de su ser”<sup>68</sup>, recupera así para la obra una autonomía y una verdad propia. Liberada de toda carga platónica, la obra de arte<sup>69</sup>:

no admite ya ninguna comparación con la realidad, como si ésta fuera el patrón secreto para toda analogía o copia. Ha quedado elevada por encima de toda comparación de este género –y con ello también por encima del problema de si lo que ocurre en ella es o no real-, porque desde ella está hablando una verdad superior.

Esta “transformación hacia lo verdadero” que constituye el juego del arte posibilita a Gadamer no sólo no pensar la obra de arte como imitación de la realidad sino además replantear su estatuto ontológico reivindicando su verdad<sup>70</sup>.

Desaparece la realidad, lo no transformado, y acontece así el mundo del arte como re-presentación en la que “emerge lo que es”, como “forma de ser autónoma y superior” en tanto es “superación de esta realidad en su verdad”<sup>71</sup>.

Mas este mundo que la obra re-presenta lo vivimos como propio, reconociéndonos en ella. Es este el “sentido cognitivo” que para Gadamer existe en la mimesis, el cual es entendido como re-conocimiento. Sin embargo, no se trata de una confirmación de lo ya conocido, sino que “se conoce algo más de lo ya conocido”<sup>72</sup>.

La obra mimetiza el mundo, lo transforma, lo hace aparecer de otro modo, de uno que sólo está en la obra. Es un “poner de relieve” aquello que en la cotidiana existencia se pasa de largo<sup>73</sup>:

La relación mímica original que estamos considerando contiene, pues, no sólo el que lo re-presentado esté ahí, sino también que haya llegado al ahí de manera más auténtica. La imitación y la representación no son sólo repetir copiando, sino que son conocimiento de la esencia [...] verdadero “poner de relieve”.

La mimesis hace visible y hace aparecer, manifiesta la esencia más propia de la cosa. En tal sentido, enfatiza Gadamer: “el ser de la re-presentación es más que el ser del material re-presentado, el Aquiles de Homero es más que su modelo original”<sup>74</sup>.

Esto significa que lo re-presentado alcanza su verdadero ser, se conoce más, bajo una luz diferente. La obra de arte no es una copia del ser, sino que lo acrecienta.

---

<sup>68</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 185

<sup>69</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 156

<sup>70</sup> Al respecto, Karczmarczyk resalta la importancia que Gadamer atribuye a la experiencia del arte para una correcta interpretación del fenómeno de la experiencia de la verdad, experiencia cuya elucidación busca extender los conceptos de conocimiento, verdad y realidad. Cf. Karczmarczyk, *Gadamer: aplicación y comprensión*, p. 139.

<sup>71</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 157

<sup>72</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 158

<sup>73</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 159

<sup>74</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 159



La mimesis, afirma Gadamer, es “testimonio de orden”, ya que por medio de ella la obra construye y ordena el mundo; lo configura dándole sentidos. El arte establece nexos de sentido, pone de relieve, enfatiza, dota a la “realidad” de significaciones que previamente no tenía, hace surgir algo que antes no resultaba visible, que se ocultaba a la mirada rutinaria, convencional y lo extrae así del montón indiferenciado de las cosas<sup>75</sup>:

Mientras una obra eleve aquello que re-presenta, o aquello como lo que se re-presenta, a una nueva conformación, a un nuevo y diminuto cosmos, a una nueva unidad de lo tensado en sí, de lo unido en sí, de lo ordenado en sí, es arte; ya sea que lleguen a hablar en ella contenidos de nuestra formación, figuras de nuestro entorno más íntimo, ya sea que sólo se re-presente en ella la entera mudez –sin embargo, originariamente familiar- de las puras armonías pitagóricas de la forma y el sonido.

En el reconocimiento, lo que ya conocíamos emerge bajo una nueva luz que lo saca del azar y la contingencia de las circunstancias, es decir, posibilita aprehender su esencia. “Se lo reconoce como algo”<sup>76</sup>, dice Gadamer.

Mas esa re-presentación nunca supone un descubrimiento total de la verdad, Gadamer la concibe como un juego de ocultación y mostración que remite a la concepción heideggeriana de la pugna entre tierra y mundo: “Su verdad no consiste en un significado que está llanamente al descubierto, sino más bien en lo insondable y profundo de su sentido. Por esto, según su esencia, es una disputa entre mundo y tierra, entre el surgir y el quedar resguardada”<sup>77</sup>.

La obra no puede ser aprehendida en su totalidad. En tanto cada actualización oculta sentidos al tiempo que devela otros, no podemos apropiarnos de su sentido total, comprendiéndolo y reconociéndolo. En la *Actualidad de lo bello*, afirma Gadamer, que sobre tal insoluble juego de contarios, de mostración y ocultación, estriba el carácter simbólico del arte<sup>78</sup>.

La obra es una conformación que “está ahí”; al estar ahí tiene el carácter de algo pasado y de alguna manera fijado de modo tal que es traído a este presente a través de la re-presentación, es actualizada en este presente.

“Comprender es siempre también aplicar” un sentido al presente. Si la obra ha de ser entendida adecuadamente, de acuerdo con las pretensiones que mantiene, ha de ser comprendida “en cada momento y en cada situación concreta de una manera nueva y distinta”<sup>79</sup>.

---

<sup>75</sup> Gadamer, “Arte e imitación”, p. 92

<sup>76</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 158

<sup>77</sup> Hans-Georg Gadamer, “La verdad de la obra de arte” [1960], en *Los caminos de Heidegger*, Barcelona: Herder, 2002, p. 106. La verdad acontece en el lenguaje, en la obra de arte, porque ésta desoculta sentidos al tiempo que reserva otros. La obra de arte es lenguaje en un sentido ontológico porque ambos son desocultamiento del ser, porque el ser acaece en el lenguaje.

<sup>78</sup> Cf. Gadamer, *La actualidad de lo bello*, pp. 86- 87

<sup>79</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 380 Sostiene Gadamer que en la tradición de la hermenéutica para abordar la problemática hermenéutica se distinguía la comprensión de la interpretación y, durante el pietismo se añadió la aplicación. Con el romanticismo la interpretación ya no era un

La mediación en la actualidad hace hablar a la obra al tiempo que la interpretación se hace una, se fusiona con ella. Toda comprensión es de determinada tradición, la de lo que se quiere comprender, y se da en el marco de otra, no objetivable, la del intérprete<sup>80</sup>. Ambos horizontes se fusionan al momento de la actualización de la obra.

La tradición, que es lenguaje -esto es, condición de posibilidad de toda experiencia, apertura del mundo- es lo que nos permite comprender la “cosa misma”, pero ella no es algo distinto de la tradición. Es un círculo, un proceso dialógico, en el que comprendemos la tradición desde la tradición, por ello comprender es fusión horizontal. Y, una vez comprendida la obra, no habría una manera de distinguir entre lo que el intérprete pone y lo que ella dice por sí misma. Lo que queda es el sentido que emerge<sup>81</sup>:

En realidad el horizonte del presente está en un proceso de constante formación en la medida en que estamos obligados a poner a prueba constantemente todos nuestros prejuicios. Parte de esta prueba es el encuentro con el pasado y la comprensión de la tradición de la que nosotros mismos procedemos. El horizonte del presente no se forma al margen del pasado. Ni existe un horizonte

---

acto posterior a la comprensión, sino su forma explícita, dando lugar esta fusión entre comprensión e interpretación a la desconexión del tercer momento, la aplicación. Gadamer, por su parte, se propone ir más allá de la hermenéutica romántica, “considerando como un proceso unitario no sólo el de la comprensión e interpretación sino también el de la aplicación”, puesto que “en la comprensión siempre tiene lugar algo así como una aplicación del texto que se quiere comprender a la situación actual del intérprete.” Gadamer, *Verdad y método*, p. 379.

<sup>80</sup> “Todo presente finito tiene sus límites. El concepto de la situación se determina justamente en que representa una posición que limita las posibilidades de ver. Al concepto de la situación le pertenece esencialmente el concepto de *horizonte*. Horizonte es el ámbito de visión que abarca y encierra todo lo que es visible desde un determinado punto.” Gadamer, *Verdad y método*, p. 372. Las cursivas son de Gadamer.

El horizonte no es objetivable porque no es posible, reflexivamente, llegar a hacer consciente todos los rasgos subjetivos que se ponen en juego cuando comprendemos. No se trata de un horizonte cerrado y creado de una vez y para siempre, “es más bien algo en lo que hacemos nuestro camino y que hace el camino con nosotros. El horizonte se desplaza al paso de quien se mueve.” Gadamer, *Verdad y método*, p. 375

<sup>81</sup> Gadamer, *Verdad y método*, pp. 376-377. Las cursivas son de Gadamer.

La fusión de horizontes, se halla en relación con el concepto de “historia efectual” (*Wirkungsgeschichte*) introducido por el filósofo para dar cuenta de que un fenómeno histórico o un texto incluye en su significado a sus efectos, ya que éstos no se distinguen del mismo, son su modo de existir. Afirma Gadamer: “Cuando intentamos comprender un fenómeno histórico desde la distancia histórica que determina nuestra situación hermenéutica en general, nos hallamos siempre bajo los efectos de esta historia efectual. Ella es la que determina por adelantado lo que nos va a parecer cuestionable y objeto de investigación (...) La conciencia de la historia efectual es en primer lugar conciencia de la *situación* hermenéutica. Sin embargo, el hacerse consciente de una situación es una tarea que en cada caso reviste una dificultad propia (...) Tampoco se puede llevar a cabo por completo la iluminación de esta situación, la reflexión total sobre la historia efectual; pero esta inacababilidad no es defecto de la reflexión sino que está en la esencia misma del ser histórico que somos. *Ser histórico quiere decir no agotarse nunca en el saberse*”, Gadamer, *Verdad y método*, pp.371-372. Las cursivas son de Gadamer.

del presente en sí mismo ni hay horizontes históricos que hubiera que ganar. *Comprender es siempre el proceso de fusión de estos presuntos “horizontes para sí mismos”.*

Concebida entonces desde su relación con el espectador, la mimesis implica que sólo en cuanto la obra es comprendida e interpretada por alguien, es. La obra como conformación que lleva dentro de sí una totalidad de sentido, queda inserta en un diferir histórico, por el cual “sigue siendo siempre la misma obra, aunque emerja de un modo propio en cada encuentro”<sup>82</sup>, puesto que “le dice algo a cada uno, como si se lo dijera expresamente a él, como algo presente y simultáneo”<sup>83</sup>.

La mediación por el receptor vía re-presentación y la simultaneidad con el presente aparecen así como condición de posibilidad del diálogo, de la interpretación y la comprensión.

El mundo que la obra presenta posibilita al espectador reconocerse en ella, al tiempo que éste asume su inscripción en la tradición. Al comprender la obra el que la comprende se comprende a sí mismo, “en último extremo toda comprensión es un comprenderse”<sup>84</sup>.

La experiencia del arte no es “una mera recepción de algo. Más bien, es uno mismo el que es absorbido por él. Más que un obrar, se trata de un demorarse que aguarda y se hace cargo: que permite que la obra de arte emerja [...], y el interpelado está como en un diálogo con lo que ahí emerge”<sup>85</sup>.

Se trata de un demorarse en el que el espectador no sólo construye y actualiza la obra sino que construye también su propio ser, experimentando su historicidad y su finitud, puesto que reconocer la situación, el horizonte, es reconocer los límites en los que se da cada presente. La intimidad con que nos afecta la experiencia del arte: “No es sólo el “ese eres tú”, que se descubre en un horror alegre y terrible. También nos dice: “¡Has de cambiar tu vida!”<sup>86</sup>.

## Consideraciones finales

El esfuerzo teórico de Gadamer está encaminado a devolver la primacía a la obra de arte, de forma que la conciencia estética, despojada de sus pretensiones constituyentes, deje de ser tal para convertirse en conciencia hermenéutica.

Gadamer procura que el punto nodal de su estética, que se encuentra íntimamente imbricada con su propuesta hermenéutica, no sea ni la subjetividad del creador ni la del receptor, sino la obra misma concebida como conformación, como totalidad de sentido transformadora del mundo y posibilidad de emergencia del ser. En tal sentido, su interés

---

<sup>82</sup> Hans-Georg Gadamer, “Palabra e imagen” [1992], en *Estética y hermenéutica*, p. 297.

<sup>83</sup> Gadamer, “Estética y hermenéutica”, p. 59.

<sup>84</sup> Gadamer, *Verdad y método*, p. 326.

<sup>85</sup> Gadamer, “Palabra e imagen”, pp. 294-295

<sup>86</sup> Gadamer, “Estética y hermenéutica”, p. 62.

en la restauración de la dimensión cognitiva del arte depende, según él cree, de una nueva fundamentación de la estética, no subjetiva.

Precisamente, el concepto de arte como juego es introducido en *Verdad y método* como una manera de superar la subjetividad de la estética y, como contraconcepto de la categoría de sujeto, está diseñado para captar el sentido por el cual nuestra experiencia del arte es un acontecimiento que nos sucede más allá de la conciencia estética.

Sin embargo, considerando la función cognitiva del arte en el auto-reconocimiento y la auto-comprensión del ser humano, en la medida en que es a través del arte como juego que “nos avistamos a nosotros mismos (...) cómo somos, cómo podríamos ser, lo que pasa con nosotros”<sup>87</sup>, más que superar la subjetividad Gadamer pareciera equilibrarla, ofreciendo una concepción que establece para la obra de arte, un punto medio entre el subjetivismo y el objetivismo.

El sujeto no es entendido como agente y causa última de la determinación del sentido, puesto que el sentido rebasa la disposición subjetiva al acontecer, acaecer, pero es condición de posibilidad de su emergencia.

De este modo, en el pensamiento gadameriano tiene lugar una reconfiguración de la idea de subjetividad delineada en la modernidad, que posibilita que ésta deje de ser una subjetividad abstracta, alienada en la forma de la conciencia estética, para convertirse en una subjetividad históricamente situada.

---

<sup>87</sup> Gadamer, “El juego del arte”, p. 136