

**EL ARTE COMO JUEGO: ESPACIO, MOVIMIENTO Y
MEDIO. HERRAMIENTAS HERMENÉUTICAS PARA EL
ESTUDIO DE LA ONTOLOGÍA DE LA OBRA DE ARTE**

**Art as Play: Space, Movement, and Medium. Hermeneutic Tools for
the Reconsideration of the Ontology of the Work of Art**

Omar Camilo Moreno Caro

Institución educativa Enrique Olaya Herrera, Armenia, Colombia

ORCID: 0000-0002-6931-8688

E-mail: ocmorenoc@unal.edu.co

Resumen

La hermenéutica filosófica propone varias herramientas conceptuales útiles para la investigación, la crítica y el disfrute de las obras de arte. No obstante, existe una clara escasez de artículos de nivel intermedio que expliquen estos conceptos en el horizonte de su utilidad. Este artículo se enfoca en la noción de juego en la hermenéutica filosófica y realiza dos tareas: en primer lugar, interpreta la estética hermenéutica como respuesta a las necesidades teóricas y a los problemas filosóficos de su época. En segundo lugar, destaca la relevancia del juego (Spiel) como estrategia fenomenológica para explicar la ontología de la obra de arte. Se argumenta que esta reinterpretación de la ontología de la obra de arte constituye una innovación filosófica que permite reconocer aspectos de la obra de arte que quedaban ocultos en otros abordajes estéticos del momento y que todavía son pertinentes de cara a las nuevas comprensiones de la obra de arte en la medida en que permiten reinterpretar el problema de la autonomía estética.

Palabras clave: filosofía del arte; estética; ontología; crítica del arte; educación estética.

¿Cómo citar?: Moreno Caro, O. C. (2024). El arte como juego: espacio, movimiento y medio. Herramientas hermenéuticas para el estudio de la ontología de la obra de arte. *Praxis Filosófica*, (59), e20213262. <https://doi.org/10.25100/pfilosofica.v0i59.13262>

Recibido: 02 de octubre de 2023. Aprobado: 15 de diciembre de 2023.

Art as Play: Space, Movement, and Medium. Hermeneutic Tools for the Reconsideration of the Ontology of the Work of Art

Omar Camilo Moreno Caro¹

Abstract

Philosophical hermeneutics proposes various conceptual tools useful for research, critique, and enjoyment of works of art. Nevertheless, there is an evident lack of intermediate-level articles that explain these concepts within the scope of their utility. This article focuses on the notion of play in philosophical hermeneutics. It undertakes two tasks: first, it interprets hermeneutic aesthetics as a response to the theoretical needs and philosophical problems of its time. Second, it highlights the relevance of play (Spiel) as a phenomenological strategy to explain the ontology of the work of art. It is argued that this reinterpretation of the ontology of the work of art constitutes a philosophical innovation that allows for the recognition of aspects of the work of art that remained hidden in other aesthetic approaches of the time and that is still relevant in light of new understandings of the work of art insofar as they allow for a reinterpretation of the problem of aesthetic autonomy.

Keywords: *Philosophy of art; Aesthetics; Ontology; Art criticism; Aesthetic education.*

¹ Investigador independiente. Maestro en filosofía de la Universidad Nacional Autónoma de México. Filósofo de la Universidad Nacional de Colombia. Áreas de trabajo: filosofía de la educación, estética, Teoría Crítica y Hermenéutica. Hace parte del Grupo de investigación “La hermenéutica en la reflexión contemporánea” de la Universidad Nacional de Colombia.

EL ARTE COMO JUEGO: ESPACIO, MOVIMIENTO Y MEDIO. HERRAMIENTAS HERMENÉUTICAS PARA EL ESTUDIO DE LA ONTOLOGÍA DE LA OBRA DE ARTE

Omar Camilo Moreno Caro

Institución educativa Enrique Olaya Herrera, Armenia, Colombia.

I. Introducción

¿Qué relación tiene el arte con la verdad? y ¿cómo aporta la filosofía del arte a disfrutar, comprender y hacer crítica del arte? La hermenéutica filosófica de Hans-Georg Gadamer es una propuesta muy influyente en el pensamiento del siglo XX que se caracteriza por el reconocimiento de la prevalencia ontológica del diálogo, el lenguaje y la comprensión; esto tiene una importancia central en la medida en que permite entender la obra de arte más allá del su disfrute estético, como expresión de un momento de comprensión que va más allá de la mera subjetividad.

El hilo conductor de la primera parte de *Verdad y método* (1960) es la experiencia de la obra de arte. Gadamer encuentra en el arte una experiencia de verdad que es irreducible a otros campos de investigación como las ciencias empíricas o la filosofía práctica. Esto es así porque la experiencia que surge de la obra de arte se encuentra en un vínculo estrecho con las condiciones ontológicas de posibilidad de las experiencia del sentido propias de las ciencias del espíritu o ciencias de la comprensión. Por esto, el arte es una vía legítima para comenzar el estudio de las estructuras básicas que permiten la comprensión. El mérito de la propuesta de Gadamer fue elaborar esta experiencia de sentido desde un punto de vista fenomenológico y ontológico para luego mostrar los rasgos básicos de una hermenéutica (una praxis interpretativa) consecuente con el fenómeno de la comprensión (*Verstehen*).

En el comienzo de su investigación, Gadamer se encuentra con el parentesco del modo de ser de la obra de arte con el del juego (*Spiel*). A continuación, se mostrará cómo este punto de vista enriquece cualitativamente nuestra comprensión de la experiencia de la obra de arte. Si somos consecuentes con el modo de ser del juego, podremos reconocer en las obras de arte más que meros objetos y encontraremos en la experiencia que proponen dichas obras un *medio* en el que el espectador participa en una dinámica que deviene un acontecimiento de sentido. La obra es un *lugar lúdico* en el que el espectador se encuentra embebido lingüísticamente y no solo implicado cognitivamente. Esta profunda relación entre la obra de arte y el modo de ser del juego será la antesala para el reconocimiento de una experiencia de sentido que diferencia un juego del *verdadero* arte.

La presente investigación nace de la necesidad de llenar un vacío que existe de textos de nivel intermedio que sirvan como material de referencia sobre las propuestas centrales de la estética contemporánea que, además, son útiles a todos aquellos interesados en introducirse en este campo de investigación. Por ello, ofrece al lector una minuciosa selección bibliográfica que puede servir como estado de arte y punto de partida de posteriores indagaciones. Además, este artículo se proyecta como un insumo para las investigaciones artísticas que encuentran en la reflexión filosófica un punto de apoyo o que simplemente están en el proceso de construcción de un marco teórico adaptado a sus necesidades. Por otra parte, la presente reconsideración de los aportes de la hermenéutica filosófica a la estética sostiene que estos pueden ser útiles como herramientas para que artistas, críticos y participantes del mundo del arte se acerquen a las obras haciendo justicia a su valor estético y su sentido histórico, cultural, social y político. Finalmente, este escrito muestra que para lograrlo la hermenéutica filosófica debe ofrecer un modelo que permita entender el tipo de relaciones que existen entre el arte y la realidad cultural y natural.

Esta exposición se desarrollará en dos escritos independientes que buscan abordar los conceptos claves de la estética hermenéutica de Gadamer: *juego* y *verdad*. Este primer artículo se centrará en la noción de *juego* y se encargará de: a) situar la estética hermenéutica en el contexto de la historia de la estética como respuesta a las necesidades teóricas y los problemas filosóficos de su tiempo y b) mostrar la pertinencia del *modo de ser del juego* como estrategia fenomenológica para explicar la ontología de la obra de arte.

II. El arte como juego

II.1 El contexto de la estética hermenéutica

La estética alemana del siglo XX es decisiva para nuestra comprensión actual del arte, muestra de ello es el profundo impacto de las ideas de Benjamin (2003), Heidegger (1995), Adorno (2004) y Gadamer (1977) en las cátedras de estética de las facultades de artes de todo el mundo Guyer (2018). A diferencia de otras corrientes de pensamiento estético que se centraron en investigar el fenómeno del arte desde el punto de vista del productor, del mercado o del consumidor (por ejemplo, el importante trabajo de Pierre Bourdieu (1995) estos pensadores buscaron congeniar la *autonomía* del campo estético (la constatación de que las manifestaciones artísticas poseen criterios libres de determinaciones teóricas, prácticas, cognitivas o políticas) con su *profundo arraigamiento* en la vida cultural, natural y política de las comunidades humanas en todo el planeta y a lo largo de la historia. Es así como las estéticas alemanas de posguerra pueden leerse como un intento de mediación entre la *libertad* del arte y de los artistas y su ineludible *pertenencia y responsabilidad* con respecto a un mundo cultural y natural que cada vez se mostraba más sensible con respecto a las actividades humanas.

Como consecuencia de este enfoque, la estética alemana de posguerra se puede considerar desde dos perspectivas complementarias: primero, desde el punto de vista de autonomía de la obra de arte (lo que implica considerar en qué medida y bajo qué circunstancias el arte se da su propia pauta al margen de intereses no-artísticos) y, segundo, desde el punto de vista de la relación que existe entre el arte y la sociedad, la naturaleza y la política. Desde este punto de vista, el problema que articula las discusiones estéticas de la época es la pregunta por la relación la autonomía del arte y su evidente heteronomía; en palabras más sencillas, ¿es posible hablar de validez y objetividad de lo estético en una época donde todo aparece determinado teórica y prácticamente por las necesidades políticas, económicas o ideológicas de la sociedad?

En este contexto, la hermenéutica filosófica propone una visión renovada de este problema, pues ofrece una comprensión alternativa de la ontología subyacente a la obra de arte. Como señala Adorno (2013) en sus lecciones *Estética (1958/59)*, la estética moderna se rebate entre dos posiciones: la primera, el “subjettivismo trascendental” de Kant que reduce el alcance de nuestros juicios estéticos a una dinámica propia de nuestras habilidades cognitivas (un libre juego entre imaginación y entendimiento) que solo puede ser comprendida en nuestra apreciación de la belleza natural;

la segunda, el idealismo estético hegeliano que encuentra en lo bello una manifestación sensible de la idealidad de la realidad (una posición con fuertes resonancias platónicas que se encuentra sintetizada en la tesis hegeliana según la cual lo bello es “la aparición sensible de la idea”) (Adorno, 2013, pp. 42–46). Así, una obra de arte solo puede ser dos cosas: un simulacro de la naturaleza (“las bellas artes deben *ser vistas* como naturaleza, aunque se sea totalmente conscientes de ellas como arte” (Kant, 2003, Ak 306-307) o “un producto cultural necesario, y uno, que además, es una parte integral y coadyuvante de este proceso de autoconocimiento y desarrollo humano” (Huesca, 2020, p. 119). En ambos casos, es evidente la primacía de la conciencia humana con respecto a la obra de arte, en un caso como único soporte (la obra de arte no existe más allá de la conciencia estética) y en el otro como un producto del despliegue de la racionalidad intrínseca a la conciencia (por tanto, una de sus formas de autoconocimiento). Frente a este enfrentamiento de posiciones, Gadamer propone una ontología de la obra de arte que se basa en la radical *autonomía* de la obra de arte con respecto a los intereses de la conciencia y sus capacidades cognitivas.

La primera parte de *Verdad y método* es el esfuerzo por rescatar una experiencia de verdad que ha sido secuestrada por una comprensión parcial de nuestra experiencia estética. Como han señalado varios estudiosos de la *Crítica del discernimiento*, una de las consecuencias centrales de conceptualización kantiana de los juicios del gusto es la imposibilidad de asignarles un valor cognitivo o práctico (Allison, 2001; Castro, 2007; Parra, 2007). En primer lugar, porque el conocimiento solo es posible en aquellos casos en los que es posible una conjunción entre la intuición sensible y los *conceptos* y, como bien señala Kant, “Bello es aquello que sin concepto gusta universalmente” (Kant, 2016 [1790], Ak 219). Claramente no puede haber conocimiento allí donde no hay concepto. En segundo lugar, porque la vida práctica del ser humano se realiza en el mundo de los fines y “La belleza es forma de la *finalidad* de un objeto en la medida en que esta se percibe como en él sin la *representación de un fin*” (Kant, 2016 [1790], Ak 236). De nuevo es evidente que no puede haber valor práctico concreto en aquello que no tiene un fin determinado. Esta aparente autonomía relega el alcance de los juicios del gusto a nuestras habilidades cognitivas y todo aquello que pueda significar la belleza se reduce a un libre juego entre nuestras capacidades para conocer el mundo. Con esto lo bello pierde la relevancia metafísica que tuvo en pensadores modernos como Hutcheson o Shaftesbury, sin hablar de la importante tradición platónica que encontraba en lo bello una expresión de la idealidad del mundo empírico (250d).

Esta comprensión de la belleza implica que la experiencia estética no es el reconocimiento de algo autónomo con respecto al sujeto, sino la constatación de su propia vida interior, de su propia estructura subjetiva. La forma de entender la obra de arte que se desprende de esta comprensión de la belleza es bautizada por Gadamer como *distinción estética* y se caracteriza en términos generales por abstraer de nuestra experiencia del arte “todo cuanto constituye la raíz de una obra como su contexto original vital, de toda función religiosa o profana en la que pueda haber estado y tenido su significado” (Gadamer, 1977, p. 125). La distinción estética postula que el criterio adecuado para valorar una obra de arte es la vivencia de una conciencia estéticamente formada, es decir, un individuo (o sociedad) que está entrenada para liberar la obra de arte de todo su contenido espiritual o cultural y apreciar únicamente su *forma sensible*. Esta sería lo propiamente estético, todo lo demás se encuentra viciado por *intereses* ajenos al *verdadero arte*. En ese sentido, la obra de arte “pura” no es más que un objeto libre de su propio mundo cultural y social (por no decir espiritual o político) que, además, es reducido a la vivencia subjetiva de un tipo muy especial de placer. Como consecuencia, solo los objetos artísticos que han sido destilados de su pertenencia a un mundo cultural pueden aspirar a un reconocimiento universal dentro de la esfera autónoma del arte; “Del mismo modo que la obra de arte es en general un mundo para sí, también lo vivido estéticamente se separa como vivencia de todos los nexos de la realidad” (Gadamer, 1977, p. 107).

Como resultado de la abstracción estética, el arte tiene una autonomía absoluta frente a otras esferas como la moral y la política, sin embargo, en el proceso pierde su integración espaciotemporal con la experiencia humana (Gadamer, 1996). El arte no puede ser más que arte, no tiene lugar más allá de los espacios para el arte, además, el mundo también se queda sin arte. Adicionalmente, el tiempo real de la obra es una simultaneidad absoluta (un presente eterno) que solo puede ser considerada de forma histórica desde el punto de vista de los problemas técnicos. El verdadero tiempo del arte es el tiempo de la galería. Para la distinción estética, la historia del arte no es más que la historia de las diferentes técnicas utilizadas para lograr objetos “artísticos”, objetos que producen experiencias estéticas. Como consecuencia, la historia del arte no tiene nada que ver con el arte, pues no aporta nada a la vivencia estética; “La fundamentación de la estética en la vivencia conduce al absoluto puntualismo que deshace tanto la unidad de la obra de arte como la identidad del artista consigo mismo y la del que comprende y disfruta” (Gadamer, 1977, p. 137). ¿Para qué hablar de la historia del arte si lo que verdaderamente importa es la vivencia subjetiva

de cada consumidor? Desde el punto de vista de la conciencia estética no aporta nada a la vivencia del arte entender la continuidad entre el *art nouveau* y el expresionismo o comprender el contexto histórico de la *Iliada* y la *Odisea*. Para la distinción estética la realidad del contenido no enriquece nuestra experiencia de la obra, pues la diferencia entre realidad y ficción no es significativa cuando no procure un determinado efecto en la audiencia (Muñoz, 2012). Desde este punto de vista, para evaluar una obra de arte basta con considerar los efectos de la obra sobre cada audiencia al margen de su contenido político o moral: lo esencial es el impacto o la vivencia que genera la obra.

Como comenta Guyer (2018, p. 45), esta forma de entender la estética se encontraba latente en los movimientos neokantianos que dominaban la escena filosófica del sureste germano en los años de formación de Gadamer, especialmente las propuestas de Wilhelm Windelband y Heinrich Rickert. Llama la atención, como veremos más adelante, que *Verdad y método* no haya tenido como foco de atención las propuestas de los neokantianos de Marburgo como, por ejemplo, Natorp o Cassirer. En este contexto, la hermenéutica filosófica es una reacción a una ontología estética que limita la experiencia de la belleza y de lo sublime a la esfera subjetiva y que, por tanto, es incapaz de reconocer el profundo valor espiritual y cognitivo que tiene la experiencia del arte más allá de la subjetividad². Para Gadamer, esta es una visión sumamente pobre del arte que debe ser superada en los diferentes ámbitos del arte³.

² Gadamer comparte su preocupación por la fundamentación de las ciencias del espíritu con Ernst Cassirer (1874-1945). No obstante, ambas teorías son radicalmente opuestas porque articulan ontologías muy diferentes del lenguaje, lo que en cierta medida determina diferencias con respecto al objeto de la estética. Por una parte, en la hermenéutica filosófica de Gadamer podemos apreciar una declinación hegeliana de la analítica existencial de Heidegger, pues por medio de existenciarios como el lenguaje y la historicidad se construye un punto de referencia general que dialécticamente condiciona y al mismo tiempo posibilita la subjetividad. Para la hermenéutica filosófica, la tradición es un punto de referencia sustantivo e ineludible al que pertenecemos. Por otra parte, en la filosofía de las formas simbólicas de Cassirer es posible observar una radicalización del proyecto trascendental kantiano, pues las formas simbólicas son estructuras trascendentales que organizan (sintetizan) nuestra experiencia social y cultural de forma coherente. Es así como las ciencias del espíritu no son más que una exploración empírica de estas regularidades, cuyos resultados revelan estructuras *a priori* que posibilitan la experiencia de nuestra vida cultural y social (Cassirer, 1967; Guyer, 2018, p. 339).

³ Existe una importante variedad de trabajos que han explorado las consecuencias de la distinción estética sobre la forma en que se investiga, se hace y se disfruta el arte. Por ejemplo, Anderson Rojas (2021) muestra la pertinencia de la propuesta de Gadamer para reinterpretar la crítica del arte como una reflexión sobre el contenido significativo de la obra y su relación con el mundo, superando así la loa al virtuosismo o a la mera materialidad

II.2 La descripción del modo de ser del juego como innovación metodológica en la comprensión de la obra de arte

Basta mostrar que las obras de arte contienen una experiencia de verdad diferente a la de otros ámbitos para derribar la evidencia incuestionable de la distinción estética y, con ello, devolver el arte al mundo. Como consecuencia, Gadamer debe reconocer en alguna medida la autonomía de la obra de arte; además, hay evidencia fenomenológica de su independencia con respecto a la esfera científica, moral y conceptual (Cfr. Gadamer, 1977, p. 139). De hecho, *Verdad y método* tiene como propósito señalar que hay experiencias de verdad diferentes a las que se manifiestan en las esferas de verdad reconocidas en la modernidad, que se caracterizan por ser guiadas por el método y la determinación *a priori* de su validez por medio de técnicas de investigación. Sin embargo, su investigación no buscará desenmarañar los discursos relacionados con el arte o esclarecer el discurso de los artistas; el camino de la hermenéutica consistirá en interrogar fenomenológicamente el modo de ser de la obra de arte. Este procedimiento se basa en la constatación hermenéutica de que el *ser* es más que el *saber*, lo que significa en este contexto que el arte (y el artista) *es* mucho más de lo que el arte *sabe* (y dice) de sí mismo.

De este modo, la superación de la distinción estética implica una reconsideración ontológica de la experiencia de la obra de arte que es imposible si nos limitamos a examinar las estructuras subjetivas o psicológicas que hacen posible apreciar o experimentar la belleza. Pero su propuesta tampoco pasa inicialmente por el reconocimiento del desarrollo de la conciencia humana en la formación de objetos artísticos, es decir, la obra de arte tampoco se va a limitar a ser una evidencia del desarrollo del espíritu humano. Para Gadamer es necesario un punto de partida que haga justicia al carácter objetivo de la obra de arte sin reducir su existencia a la conciencia humana en sus diversas manifestaciones (tanto objetivas como subjetivas): “este es precisamente el punto en el que se vuelve significativo el modo de ser del juego. Pues este posee una esencia propia, independiente de la conciencia de los que juegan” (Gadamer, 1977, p. 145).

de la obra. Karczmarczyk (2007) profundiza en el aspecto epistemológico de la distinción estética para mostrar que, una vez superada la distinción estética, se puede reconocer en el arte un tipo muy especial de conocimiento que puede ser explorado por diferentes ciencias sociales. En habla inglesa, por otra parte, Nicholas (Davey, 2013) ha propuesto una relectura de la hermenéutica filosófica que buscar responder a una nueva manifestación de la distinción estética en la filosofía del presente, a saber, las propuestas de excedencia de sentido. Finalmente, el campo de la crítica literaria y en la crítica del arte, vale la pena señalar la influencia que tuvo este problema en la crítica literaria de George Steiner (2017).

Con esto Gadamer inicia un examen fenomenológico-hermenéutico del modo de ser del juego. Aquí vale la pena detenerse un momento a considerar la pertinencia metodológica del concepto de juego y cómo justifica Gadamer su punto de partida. En *La actualidad de lo bello*, Gadamer (1991) comenta su adhesión a ciertas posturas antropológicas que ven en el juego un rasgo decisivo en la conformación de la cultura como las sostenidas, por ejemplo, por Huizinga, lo cual parece ser una constatación empírica de su propuesta fenomenológica. No obstante, esta forma de entender el lugar del juego en la hermenéutica gadameriana podría llevar a un error que comprometería el sentido fenomenológico de su propuesta. Con el examen de la ontología del juego no está desarrollando filosóficamente una constatación antropológica; por el contrario, está señalando las condiciones de posibilidad de dicha constatación. Como veremos en la siguiente sección, la ganancia fundamental del análisis del modo de ser de juego para el arte es ontológica: por su modo de ser, el arte se encuentra radicalmente diferenciado de la artesanía: su objetivo no es construir un *producto* terminado y comercializable, sino proponer un juego (o una *dinámica*). De este modo, el filósofo alemán no deduce su análisis del juego de una constatación antropológica o cultural, más bien propone un modelo ontológico que permite comprender las consecuencias de que la cultura se encuentre fundamentada en juegos y no al revés. Si el juego es una forma pura del movimiento, entonces la cultura no existe eminentemente como objeto cultural, sino como movimiento y dinámica cultural.

Esto nos lleva a considerar una posible autonomía ontológica del juego con respecto a las actividades humanas. Cuando Gadamer examina los diferentes usos metafóricos de la palabra *Spiel* en su idioma (“hablamos de juego de luces, del juego de las olas, del juego de la parte mecánica en un abolera, del juego articulado de los miembros, del juego de fuerzas, del ‘juego de las moscas’, incluso del juego de palabras” (Gadamer, 1977, p. 146))⁴ da cuenta de un movimiento de vaivén que se ejecuta independientemente de quiénes o qué lo desarrollan. En este sentido, es claro que existe el juego (*Spiel*) más allá de las actividades humanas. Así, la distinción que propone Chun Szeto (2021) entre *play* y *game* resulta relevante para entender la dimensión ontológica de la propuesta de Gadamer. Por una parte, existe juego (*play*) en el movimiento de los pájaros que vuelan juntos; por otra, los seres humanos elegimos juegos de mesa (*board games*) para pasar una tarde. El juego (*Spiel*) corresponde a la dinámica misma de jugar, del ir y venir de los

⁴ “Wir reden vom Spiel des Lichtes, vom Spiel der Wellen, vom Spiel des Maschinenteils in einem Kugellager, vom Zusammenspiel der Glieder, vom Spiel der Kräfte, vom Spiel der Mücken, ja sogar vom Wortspiel” (Gadamer, 1999, p. 109).

diferentes participantes del juego (humanos, animales no-humanos y cosas); el juego (*game*) es una actividad humana que se encuentra determinada por reglas decididas por seres humanos.

Este examen es fundamental para la superación de la conciencia estética, pues es la explicitación y la puerta de entrada a un ámbito de objetividad que no se fundamenta en el sujeto, sino que goza de una interesante autonomía con respecto a él. A continuación, nos centraremos en un examen pormenorizado de esta fenomenología a la luz de lo propuesto en *Verdad y método* y en otras publicaciones posteriores que tematizan este asunto.

II.2.1 Fenomenología del juego (*Spiel*)

En la hermenéutica filosófica es habitual partir de una consideración del uso que hacemos de una palabra y de su evolución histórica para develar el modo de ser de aquello que designa. Como hemos visto, los usos de la palabra *juego* (*Spiel*) suelen referirse a una dinámica organizada que no consiste en lograr un objetivo externo, sino que, como movimiento de vaivén, es *auto-teleológica*. En los usos que acabamos de examinar, el movimiento no termina en un objetivo exterior (como sí ocurre, por ejemplo, en el trabajo o la fabricación, donde el objetivo, el producto, es diferente a su producción). Estos usos de la palabra apuntan a una tesis ontológica que se presenta en un escrito posterior de Gadamer titulado “Palabra e imagen (‘tan verdadero, tan siendo’)”, a saber, que el modo de ser del juego no es el de un *ergon*, es decir, el de un producto terminado de un hacer, sino que es pura *energeia*. En palabras de Gadamer esto significa que “Lo movido [la *energeia*] está todavía de camino, no ha llegado aún” (Gadamer, 1996, p. 294). Desde el primer momento, Gadamer (1977) distingue el modo de ser de juego emparentando su estructura con el movimiento, pero radicaliza su naturaleza afirmando que “Es juego la pura realización del movimiento” (p. 146). En ese sentido, los objetivos que movilizan el juego se encuentran en él mismo y tienen como consecuencia la movilización de su dinámica; algo que contrasta radicalmente con lo que ocurre en la fabricación o en los proyectos, donde el cumplimiento del objetivo implica el final del movimiento⁵.

⁵ En la historia de la estética el concepto de juego ha tenido una importante resonancia por diversos motivos. Kant (2003), por ejemplo, caracteriza el fundamento del juicio de lo bello como un libre juego entre imaginación y entendimiento donde las estructuras formales propuestas en la sensación proponen a la imaginación una articulación formal no-conceptual que se desarrolla gracias a la estructura lógica del entendimiento. Este será el momento fundacional del problema de la autonomía de la estética, pues, en la medida en que se trata de un juego (una dinámica autodeterminada) que, además, es caracterizado como *libre*, el

Como consecuencia, el modo de ser del juego debe ser explicado a la luz de la dinámica que encarna y no de los elementos que componen cada juego como, por ejemplo, las reglas, los aditamentos del juego (las fichas, los tableros, los balones) o los jugadores (humanos o no-humanos). Este esclarecimiento ontológico permite comprender cuál es el verdadero soporte o fundamento del juego o, en otras palabras, cuál es el *subjectum* del juego. Desde el punto de vista de la distinción estética se podría pensar que el verdadero soporte del juego son los jugadores que intersubjetivamente constituyen una dinámica basada en las reglas que aceptan deliberadamente cuándo deciden jugar. Así, el juego estaría del lado de las prácticas humanas que se realizan con un objetivo en mente que se ha de desarrollar en el juego como, por ejemplo, divertirse, desestresarse o simplemente pasar el tiempo. El punto de partida de Gadamer es diferente, pues parte de reconocer que, en la medida en que un juego es esencialmente su dinámica, los jugadores del juego no hacen más que responder a ella. Si bien deben aceptar subjetivamente las reglas para poder jugar, esto no significa que sea posible anticiparse a los resultados del juego. Cuando alguien entra al juego da lugar a lo que tenga que pasar en el juego: se entrega a su dinámica, a su movimiento (González-Valerio, 2005).

¿En qué consiste esta dinámica? Reconocer en el juego una estructura ontológica que no depende de la subjetividad y que, además, debe poder ser pensada más allá de la actividad humana es un reto para todos los intentos de describirla, pues generalmente entendemos los juegos como actividades regladas por seres humanos. Pero el juego (*Spiel*) propiamente dicho no se refiere exclusivamente a categorías propias del juego humano (*game*) como, por ejemplo, “regla”, “objetivo”, “jugador”, entre otras; ni tampoco las necesita para ser descrito. El juego (*Spiel*) es un movimiento que surge en un espacio que posee una normatividad ajustada por las condiciones que lo hacen posible. En otras palabras, la dinámica propia de un juego (*Spiel*)

ámbito de la estética tiene una validez propia que se distingue de otros dominios como el conocimiento del mundo (razón teórica) o la vida moral del ser humano (razón práctica). Sin duda esto es posible gracias a la estructura ontológica del juego, pues gracias a esta es posible *apreciar* la determinación del arte como un campo que posee una normatividad que se encuentra contenida sobre sí misma y que está claramente diferenciada de otras esferas de la experiencia humana. A esto, Gadamer agrega otra determinación muy valiosa del juego que además es prometedora para entender la obra de arte y su relación con la naturaleza: “El automovimiento es el carácter fundamental de lo viviente en general. Esto ya lo describió Aristóteles, formulando con ello el pensamiento de todos los griegos. Lo que está vivo lleva en sí mismo el impulso de movimiento, es automovimiento. El juego aparece entonces como el automovimiento que no tiende a un final o una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento, que indica, por así decirlo, un fenómeno de exceso, de la autorrepresentación del ser viviente” (Gadamer, 1991, p. 67).

depende de las condiciones del espacio en el que se desarrolla y de lo que se mueve en él. Esto aplica tanto a una pelota como a las moscas o las olas del mar y a las palabras, ciertamente también a los juegos humanos: su movimiento no es arbitrario, reposa en una serie de condiciones que crean un espacio en el que es posible generar una dinámica que, si bien puede ser distinta, siempre se encuentra ajustada a una serie de condiciones que ajustan de una u otra forma el movimiento. Cabe aclarar que este espacio no es propiamente un espacio físico; el hecho de que se hable de juegos de palabras nos indica que el espacio lúdico son justamente las diferentes posibilidades a las que un movimiento se puede ajustar para consolidar un movimiento de vaivén.

Asimismo, la dinámica de un juego determina sus propios límites, como consecuencia, el modo de ser del juego es auto-teleológico. El movimiento que llamamos juego (*Spiel*) no se encuentra articulado desde su origen por un destino, más bien es una dinámica que surge de una normatividad concreta (la física de las olas en el caso de las olas, la aerodinámica y el cuerpo de las moscas, la física del balón y la superficie en la que rebota, las reglas de un juego de mesa, entre otros). Es decir, el juego tiene fines internos que se malogran cuando son determinados por necesidades externas al juego. De hecho, Gadamer (1977) señala que “Los mismos niños se plantean sus propias tareas cuando juegan al balón, y son tareas lúdicas, porque el verdadero objetivo del juego no consiste en darles cumplimiento sino en la ordenación y configuración del movimiento del juego” (p. 151). El sentido del juego es presentarse a sí mismo, es decir, presentarse en su propio movimiento. Esto no solo es característico de los juegos humanos, de hecho, Gadamer (1977) es enfático al afirmar que esta dinámica de autopresentación se da en la configuración misma de la naturaleza⁶.

Otro aspecto importante que vale la pena precisar es que el juego además es una dinámica responsiva. No se trata de un movimiento programable que sea el resultado de, por ejemplo, las leyes de la física. Dificilmente calificaríamos el movimiento de los astros celestes como un juego, aunque ciertamente podríamos afirmar que es un movimiento articulado normativamente. Por el contrario, el tipo de movimiento que llamamos

⁶ “Ahora bien, autorrepresentación es un aspecto óntico universal de la naturaleza. Hoy en día sabemos que en biología basta con una reducida representación de objetivos para hacer comprensible la forma de los seres vivos” (Gadamer, 1977, p. 144). Aunque a primera vista esta idea pueda parecer un poco extravagante, de hecho, se trata de una de las ideas centrales la biosemiótica, una rama de la biología que se encarga de examinar en la estructura de los seres vivos la estructura de un signo que, además, permitiría entender su organización interna y su relación con los demás organismos de su entorno. Un ejemplo de investigaciones actuales que se acercan a este enfoque puede verse en Schult et al. (2021).

juego, aunque es posible solo sobre una normatividad previa, no está programado ni es programable (Nielsen, 2021, p. 140). Esto es así porque el juego propone una dinámica flexible con respecto a las circunstancias y a los movimientos de otros, es decir, propone una especie de libertad de movimiento (*Spielraum*). Según Nielsen (2021), reconocer este aspecto del juego es esencial para entender su importancia como base ontológica de las obras de arte, pues sin esta libertad el juego pierde toda posibilidad de sorpresa y se convierte en un movimiento monótono o mecánico. Con ello, las obras de arte no serían mucho más que un documento de una cultura que ya se ha consolidado y que no puede ser interpretada más que como un documento unívoco, una información.

Si pasamos ahora a los juegos humanos (*games*), podríamos agregar que el juego es un *medio* (un espacio o un lugar reglado) que *motiva y organiza* la dinámica de los jugadores para consolidar un tipo especial de movimiento: “La función de representación del juego no es un capricho cualquiera, sino que, al final, el movimiento del juego está determinado de esta y aquella manera” (Gadamer, 1991, p. 68). Entonces, el juego no es solo un grupo de objetos y de personas que realizan un consenso sobre determinadas reglas; es principalmente un espacio reglado en el que quienes están dispuestos a entrar acatan el movimiento del juego. La ludicidad no es un resultado de la voluntad de los jugadores, más bien es este o aquel juego el que permite a los participantes participar en esta o aquella dinámica. En consecuencia, el juego (entendido como medio) es su propio *subjectum*, su propio soporte o fundamento. Los jugadores, si bien participan en esta dinámica, son solo incidentales y no constituyen el verdadero motor del movimiento.

Como consecuencia de lo anterior, el juego no es un esfuerzo del sujeto por traer algo a la realidad o un esfuerzo de la voluntad de alguien por realizar un propósito⁷. Por el contrario, la dinámica del juego es experimentada por el jugador como un movimiento sin esfuerzo ya que su situación es

⁷ Considero que estas observaciones resultan pertinentes con respecto a la tendencia actual de gamificación de la educación y el trabajo. Existe la idea de que agregar elementos lúdicos al aprendizaje y al trabajo para involucrar y motivar a los usuarios (Borrás, 2015), no obstante, cabe señalar que, desde el punto de vista ontológico, lo que ocurre no es una ludificación del trabajo, sino un aumento del trabajo. No hay juego porque no hay automovimiento, lo que hay es trabajo con pasos extra. Lo mismo pasa con la educación, si la gamificación se basa en el principio citado, se trata de procesos pedagógicos con pasos extra. No obstante, esto no significa que los juegos no puedan ser usados para aprender o para trabajar, por el contrario, pueden ser muy útiles. El asunto es que, si se toma en serio la ontología del juego, la gamificación debe ser más la exploración de nuevos y diferentes juegos dentro de la vida laboral y educativa que la introducción forzada de elementos de los juegos humanos (*games*) en algo que definitivamente no es, ni puede ser, un juego (*Spiel*).

la de estar *lanzado* al juego. De este modo, la situación de un jugador es la de *ser-jugado*. Como lo que ocurre en un juego no es producto de la iniciativa del jugador, siempre puede estar en peligro y *entrar* en situaciones verdaderamente indeseables. Las mecánicas del juego son *autónomas*, por lo tanto, el desarrollo del juego no responde a una voluntad externa al movimiento. Cuando esto ocurre, no hay juego. Sin embargo, en un juego “Se disfruta de una libertad de decisiones que sin embargo no carece de peligros y que se va estrechando inapelablemente” (Gadamer, 1977, p. 149). Esto significa que quien participa de un juego no está atrapado en el movimiento, no es como si estuviera preso del juego, sino que *participa* en su desarrollo. En ese sentido, el juego no es más que la presentación o manifestación (*Darstellung*) de una dinámica o un movimiento determinado en sí mismo y para sí mismo en el que pueden participar los jugadores.

Para terminar, vale la pena reflexionar un momento sobre las consecuencias de este giro lúdico como punto de partida de la indagación sobre el modo de ser de la obra de arte. Lo que se encuentra detrás de esta reconsideración ontológica del juego es la necesidad de proponer un punto de vista objetivo para la consideración de la experiencia del arte. Desde el punto de vista del pensador alemán, toda propuesta estética que encuentre su soporte en las capacidades subjetivas de enjuiciamiento lleva irremediabilmente a aceptar la distinción estética y sus consecuencias. Su insistencia en el juego como el hilo conductor de la explicación del modo de ser de la obra de arte tiene como propósito asegurar, por una parte, la autonomía de la obra de arte y, por otra parte, su objetividad. Esto es muy valioso desde un punto de vista filosófico porque, como veremos, aquí lo que en realidad está en juego es una nueva ontología del sentido que no reposa en la agencia del individuo, sino en su *pertenencia* a un orden previo y que se encuentra regulado por sí mismo.

II.2.2 El tránsito a la obra de arte: transformación (*Verwandlung*) en una construcción (*Gebilde*)

Todas estas caracterizaciones son válidas también para la obra de arte. No obstante, para Gadamer, el arte es *más* que un juego. La caracterización del modo de ser del juego que acabamos de tematizar es un primer paso para superar el estatuto subjetivo de la experiencia estética y, con ello, la distinción estética, responsable de enajenar las obras de su contenido histórico y su verdad. El siguiente paso será mostrar cómo el juego se transforma (*Verwandlung*) en una construcción (*Gebilde*). Sin duda, los traductores al español tuvieron fuertes inconvenientes en este apartado del texto, muestra

de ello son los copiosos pies de página que aparecen en esta sección. El español difícilmente puede replicar todas las variaciones e influencias que tiene la palabra *Bild* (imagen) como, por ejemplo, *Bildung* (traducido por “formación”), *Gebildet* (traducido por “formado”) y *Gebilde* (traducido por “construcción”), entre otras. Además, estas traducciones hacen difícil evitar ver relaciones donde no las hay, por ejemplo, *Verwandlung* no refiere a un tránsito de una *forma* a otra *forma* (como sí lo hace “transformación”, término utilizado en la traducción), lo que, como veremos, tiene serias consecuencias en la forma en que se entiende la *Verwandlung ins Gebilde* que determina el modo de ser de la obra de arte y abre la posibilidad de que el arte sea autónomo y verdadero.

Continuemos con la reconstrucción del argumento. Gadamer señala que el modo de ser del juego señala una posibilidad que no se realiza en todos los juegos, pero que, frente a todas las demás posibilidades de los juegos, presenta de forma más clara naturaleza propia: ser una presentación (*Darstellung*) para un espectador⁸ (Gadamer, 1977, p. 153). Como vimos, los juegos son dinámicas que se contienen y que configuran a sí mismas y, de hecho, un auténtico juego no suele determinar su dinámica en función a algo externo a él. Cuando esto ocurre deja de ser un juego y se convierte en un espectáculo: no es lo mismo un partido de fútbol que se juega sencillamente por jugar que un juego de exhibición en el que lo más importante es mostrar las calidades y las habilidades de los jugadores para lograr cierto efecto en el público. No obstante, con esto ocurre una reformulación total: el juego deja de determinarse exclusivamente a partir de su dinámica interior y pasa a ser determinado por *el objetivo de ser una presentación para alguien más*:

⁸ De nuevo la traducción al español se presta a malentendidos, especialmente porque se utiliza la expresión “representación” para traducir *Darstellung* y no hay que olvidar que la expresión que Gadamer reserva para representación es *Vorstellung* (Renner, 2007, p. 233). Cuando se usa la palabra “representación” para hablar del modo de ser del juego se abre la posibilidad de la siguiente interpretación: lo que se hace manifiesto en el juego no es la presentación original, sino que una presentación secundaria, derivada o posterior. Esta forma de entender la dinámica del juego y lo que se presenta a través de su dinámica genera malentendidos para entender el sentido de la experiencia de verdad que habita en la obra de arte y, además, puede ocurrir (como efectivamente pasa en la recepción de *Verdad y método* en los países de habla hispana) que se interprete a Gadamer como un esencialista del arte. Este malentendido se ha evitado claramente en las traducciones en inglés de los libros de Gadamer y de los comentarios del mismo, donde *Darstellung* ha sido traducida por *presentation* (Gadamer, 2006). Ver por ejemplo el célebre comentario de Grondin (Grondin y Plant, 2003), quien, aunque no desarrolla una explicación profunda del concepto de juego (*Spiel*) en la obra de Gadamer, ofrece una perspectiva general muy interesante que permite entender el impacto general que tiene la fenomenología del juego sobre la hermenéutica filosófica como filosofía de la comprensión.

el espectador se convierte en el jugador principal y los participantes de lo que antes era un juego pasan a ser una presentación del movimiento puro. Con ello, el juego trastoca completamente su configuración o su estructura ontológica: no se trata de un libre-movimiento, sino un libre-movimiento *para* alguien, lo que implica que el juego debe tener una normatividad determinada que haga posible su repetición, es decir, debe ser un libre movimiento que adopta una forma concreta, una *Gebilde*.

A esto se refiere Gadamer con *Die Verwandlung ins Gebilde*. Francamente no me interesa hacer un intento de traducción de esta expresión porque soy consciente de las dificultades que encierra, más bien me centraré en explicar el sentido de la expresión tal y como lo hace Gadamer. En principio, este cambio de la esencia del juego no es un cambio de grado; el arte no es un juego. Más bien *Verwandlung* “quiere decir que algo se convierte de golpe en una 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” (Gadamer, 1977, p. 155). No por nada el título original de la obra de Kafka es *Die Verwandlung*, que en español se ha traducido como “metamorfosis”, lo que nos recuerda ciertos procesos naturales en los que un animal pasa por diferentes determinaciones que expresan su auténtico proceso vital y no solo un contingente cambio de forma. En ese sentido, el juego del arte no es un juego más, es la radicalización de la esencia del juego como presentación (*Darstellung*) autónoma del movimiento.

El ejemplo que utiliza Gadamer para explicar esto es la diferencia que existe entre el juego de la imitación y una presentación teatral. Tanto niños como adultos suelen jugar a imitar objetos, animales u otras personas. Estos juegos se basan en una dinámica sencilla: hacer uso de lo que esté disponible para *presentar* a los demás, por medio de la actuación, un objeto, un animal, otro ser humano, una película, entre otros. Se trata de una auténtica presentación en la medida en que para jugar bien el juego se debe actuar como si lo imitado realmente estuviera allí ante los ojos de los demás, lo que, en cierta medida, implica que el jugador tiene un importante rango de libertad (*Spielraum*) en el momento de elegir la estrategia para presentar el objeto o la persona en cuestión. Puede usar la estrategia que quiera, moverse de forma “similar”, disfrazarse, imitar los sonidos, entre otras.

En el caso de la obra de teatro esto es muy diferente. En la medida en que la obra se encuentra orientada a un público, tiene una estructura consolidada que propone una dinámica específica. No se trata de imitar a un príncipe dinamarqués del siglo XVIII que quiere vengar a su padre matando a su tío, se trata de traer de nuevo ante el público a *Hamlet*, el drama shakespeariano. El teatro no es solo la imitación de unas circunstancias, es la “presentación” de

un movimiento de cuerpos y significados que se instancia en los actores. La obra de teatro es el *medio* de presentación de un movimiento lingüístico, de una dinámica del lenguaje que, antes de ser presentada en la puesta en escena, se encuentra incidentalmente contenida en un guion como dramaturgia y que puede ganar su carácter medial de múltiples maneras: una obra de teatro, una película, un libro-álbum, un grabado en una vasija o una pintura. No obstante, cabe aclarar, cada presentación, como cada medio, será diferente.

Así mismo, *Los infortunios del joven Werhter* no es el juego de imitar las cartas de un muchacho alemán enamorado y desilusionado en el siglo XIX, se trata de una dinámica literaria que presenta un mundo con una gran densidad narrativa que solo es posible manifestándose cada vez de forma diferente. *Las meninas* no es el juego de un autorretrato en grupo; se trata de la presencia misma de un momento singular de la monarquía española que pervive reinterpretada por cada observado que permite el movimiento gráfico y conceptual que permite dicha pintura genere significado (Boehm, 2017). En todos estos casos, las obras de arte no son el juego de meras imitaciones, son presentaciones de totalidades de sentido como dinámicas autónomas en las que entran a jugar todos aquellos con los que tienen contacto. En otras palabras, la obra de arte articula un *medio*, un espacio del sentido artificial, que es radicalmente más complejo que el que se presenta en el juego por medio de sus reglas. No obstante, a diferencia de los juegos, la obra se presenta a sí misma en este medio como una totalidad de sentido o como una dinámica consolidada (es decir, reiterable o repetible) que solo tiene sentido para un espectador en la medida en que se trata de una dinámica que se encuentra dirigida por su repetición.

III. Conclusión

Luego de esta caracterización del modo de ser del arte cabe preguntar por qué se trata de la manifestación más radical de la esencia del juego y no solo una de sus posibles configuraciones. Como vimos al principio, el modo de ser del juego se funda en ser un movimiento *auto-teleológico*, es decir, un movimiento que se mueve por sí mismo. Esta caracterización permite conservar la autonomía de la esfera del juego de los intereses prácticos, pues en el juego los intereses son interiores a su propia dinámica. No obstante, hasta este punto dicha autonomía está puesta en términos negativos, es decir, la autonomía del juego radica justamente en una *ausencia* de propósito exterior, lo que significa que el juego no puede ser replicable ya que depende del momento. Entonces, el juego no es consistente en términos ontológicos,

depende de las circunstancias y se encuentra preso incluso de las posibles trampas de los que quieran desbaratar el juego o aprovecharse de él.

No obstante, el mismo modo de ser del juego gana consistencia cuando pasa a ser una presentación de su dinámica interior orientada hacia un espectador. Así, surge una *Gebilde*, una formación o una estructura que es consistente en sí misma porque su propósito (su *telos*) es hacer manifiesta su propia dinámica. Los nuevos jugadores son los espectadores y el medio es el mundo que propone la obra, con el que los espectadores pueden interactuar: “Toda obra deja al que la recibe un espacio de juego que tiene que rellenar” (Gadamer, 1991, pp. 73–74). Como resultado cabe inferir que la obra de arte presenta una dinámica que solo logra sostenerse como un *sentido en constante reconstrucción* por parte del espectador. El modo de ser de la obra también puede ser descrito como una dinámica (*energeia*) y, por ello, no se encuentra nunca terminada; siempre es más que una acción con un fin (*telos*) comunicativo o expresivo determinado.

Frente a esto, todavía cabe preguntarse sobre las posibilidades que ofrece la hermenéutica con respecto a las prácticas artísticas del presente. Esta interrogante ha guiado fuertemente varias investigaciones recientes que han mostrado la pertinencia de los conceptos como juego, libertad de acción y dinámica para entender manifestaciones contemporáneas del arte como el performance, los videojuegos, entre otros (Chun Szeto, 2021; Davey, 2013; Nielsen, 2022). Una doctrina general de la obra de arte es un problema difícil de resolver, especialmente por la gran variedad de prácticas artísticas. ¿Pueden realmente todas atender al mismo criterio? ¿En todos los casos las obras de arte que surgen de las prácticas artísticas poseen la misma forma y, por tanto, son susceptibles de ser estudiada bajo una misma metodología? Estas son preguntas que se mantienen presentes en los debates contemporáneos de la estética y se encuentran fuertemente vinculados con los intereses críticos de la hermenéutica filosófica.

La transformación en una construcción que caracteriza a una obra de arte implica el reconocimiento de la posibilidad humana de hacer reiterable o repetible una dinámica o un movimiento concreto para otro. Esto implica, como señala (Davey, 2013), un momento de trascendencia, pues tanto el artista como quien experimenta o critica el arte debe reconocer la autonomía de la obra, es decir, la alteridad de la obra o su propia dinámica interior. Una obra es la presentación de un juego considerado desde infinitos puntos de vista. Solo podemos apreciar este movimiento cuando nos apropiamos de una de esas posibilidades y atendemos a la dinámica que se nos presenta desde la obra como tal. Esto significa de muchos modos que la obra es una experiencia comunitaria, es una experiencia con otros que solo es

posible en el reconocimiento de una libertad de movimiento que se puede expresar de muchas formas y que, en últimas, solo es posible por medio de la consolidación de un medio, un espacio normativo.

Finalmente, la pregunta por el modo de ser de la obra de arte es análoga con la consideración de la ontología del sentido en la hermenéutica filosófica. El sentido de la obra de arte, como el sentido que se busca en la interpretación de la historia o de un texto, no es un proceso subjetivo de determinación de la realidad y tampoco un dato sensorial que se encuentra determinado por la existencia de un mundo externo. El sentido que surge en la obra de arte es una dinámica autónoma que está orientada a ser una presentación para alguien. En otras palabras, se trata de un movimiento que logra consistencia sobre sí mismo de forma independiente de otras instancias, aunque su concreción se encuentra ligada con la experiencia del espectador. No obstante, del mismo modo que un juego, el sentido no se encuentra ontológicamente determinado por lo que piense o quiera ver el espectador. Las posibilidades de interpretación son objetivas y hacen efectivas en la dinámica que la obra presenta a su público; el espectador hace suyas estas posibilidades en la medida en que su propia vida y experiencia lo permite o lo exige. Ser una *Gebilde* implica ser la consolidación de una dinámica como la articulación de un grupo de posibilidades objetivas que el espectador tiene que considerar desde sus propias posibilidades, lo mismo que ocurre cuando un jugador entra a un juego y tiene que lidiar con el espacio normativo autónomo que constituye la dinámica del juego, o lo mismo que ocurre cuando un lector se enfrenta a un texto⁹.

20

⁹ Una consecuencia de estas consideraciones, que es mencionada especialmente en los textos publicados en los últimos años de vida de Gadamer, es que las obras de arte en general (independientemente si se trata de una obra plástica, escénica o, incluso, un monumento arquitectónico) deben ser entendidas como un texto que se lee. Esta es una idea central de “Palabra e imagen, ‘tan verdadero, tan siendo’” (Gadamer, 1996) y que se encuentra presente en otros escritos de importante relevancia para la estética de Gadamer como *La actualidad de lo bello*, por ejemplo: “Sabemos lo que significa saber leer. Saber leer es dejar de percibir las letras como tales, y que sólo exista el sentido del discurso que se construye. En todo caso, es sólo la constitución armónica de sentido lo que nos hace decir: ‘He entendido lo que aquí se dice’. Esto es lo que en principio lleva a su perfección el encuentro con el lenguaje de las formas artísticas, del arte” (Gadamer, 1991, p. 115).

Referencias bibliográficas

- Adorno, T. (2004). *Teoría estética*. Akal.
- Adorno, T. (2013). *Estética (1958/59)*. Las cuarenta.
- Allison, H. (2001). *Kant's Theory of Taste. A Reading of the Critique of Aesthetic Judgment*. Cambridge University Press.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ítaca.
- Boehm, G. (2017). *Cómo generan sentido las imágenes: el poder del mostrar*. Instituto de Investigaciones Filosóficas.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la Gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid.
- Bourdieu, P. (1995). *Las reglas del arte: génesis y estructura del campo literario*. Anagrama.
- Cassirer, E. (1967). *Antropología filosófica: Introducción a una filosofía de la cultura*. Fondo de Cultura Económica.
- Castro, S. (2007). Gadamer ante la estética kantiana. En M. Aguilar (Ed.), *Gadamer y las humanidades: Vol. I* (pp. 169–177). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Chun Szeto, M. (2021). Hermeneutics and Art Theory. *Labyrinth*, 23(1), 140–165.
- Davey, N. (2013). *Unfinished Worlds. Hermeneutics, Aesthetics, and Gadamer*. Edimburgo University Press.
- Gadamer, H.-G. (1977). *Verdad y método*. Sigueme.
- Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello*. Paidós.
- Gadamer, H.-G. (1996). *Estética y hermenéutica*. Tecnos.
- Gadamer, H.-G. (1999). *Wahrheit und Methode*. J. c. B. Mohr (Paul Siebeck).
- Gadamer, H.-G. (2006). *Truth and Method*. Continuum.
- González-Valerio, M. A. (2005). *El arte develado. Consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer*. Herder.
- Grondin, J. y Plant, K. (2003). *Philosophy of Gadamer*. McGill-Queen's University Press. <https://doi.org/10.1515/9780773582217>
- Guyer, P. (2018). *A History of Modern Aesthetics: Volume 3, the Twentieth Century*. Cambridge University Press.
- Heidegger, M. (1995). El origen de la obra de arte. En H. Cortés y A. Leyte (Eds.), *Caminos de bosque* (pp. 11–629). Alianza.
- Huesca, F. (2020). La forma estética en Hegel: el arte como un vehículo cognitivo. *Tópicos Del Seminario*, 1(43), 105–121. <https://doi.org/10.35494/topsem.2020.1.43.663>
- Kant, I. (2003). *Crítica del discernimiento*. A. Machado Libros.
- Kant, I. (2016 [1790]). *Crítica del discernimiento*. A. Machado Libros.

- Karczmarczyk, P. (2007). La subjetivización de la estética y el valor cognitivo del arte según Gadamer. *Analogía Filosófica: revista de filosofía, investigación y difusión*, 21(1), 127–174.
- Muñoz, D. M. (2012). *Arte y verdad. La experiencia estética en la hermenéutica de Hans-Georg Gadamer*. Universidad de San Buenaventura.
- Nielsen, C. (2021). Gadamer on Play and the Play of Art. En T. George y G.-J. van der Heiden (Eds.), *The Gadamerian Mind* (pp. 139–154). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429202544>
- Nielsen, C. (2022). *Gadamer's Hermeneutical Aesthetics. Art as a Performative, Dynamic, Comunal Event*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003181569>
- Parra, L. (2007). *Estética y modernidad. Un estudio sobre la teoría de la belleza de Immanuel Kant*. Universidad Nacional de Colombia.
- Platón. (1988). *Diálogos III. Fedón, Banquete y Fedro*. Gredos.
- Renero, A. (2007). María Antonia González Valerio, “El arte develado. Consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer”. *Diánoia*, 52(59), 232–241. <https://doi.org/10.21898/dia.v52i59.318>
- Rojas, A. (2021). *La experiencia estética según Gadamer: una interpretación para repensar el significado del arte y su autonomía* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio UNAL. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/80997>
- Schult, J., Preik, O., y Kirschner, S. (2021). The Importance of Biosemiotics for Morphology. *Biosemiotics*, 14(1), 167–179. <https://doi.org/10.1007/s12304-020-09399-4>
- Steiner, G. (2017). *Presencias Reales*. Siruela.