

LA ESPIRAL METACOMUNICATIVA EN EL JUEGO  
DEPORTIVO

The Metacommunicative Spiral in the Sports Game

**Herminia Pagola Martínez**

Universidad de La Rioja, Logroño, España.

ORCID: 0000-0003-1162-5025

E-mail: herminiapagola@gmail.com

**Resumen**

*Este artículo explora la metacomunicación inherente al juego deportivo. Comienza por la definición de deporte como juego más metalenguaje: el deporte es un metajuego, se fundamenta en la metacomunicación que surge en torno al juego originario. Siguiendo la perspectiva de Hans-Georg Gadamer se aborda la idea de alteridad en el juego humano: siempre es necesario un otro para jugar, ya sea otra persona, el rozamiento del aire o el desnivel del terreno. Se analizan los distintos niveles metacomunicativos que emergen en el juego deportivo, estableciendo una analogía entre el deporte y las artes in itinere (en movimiento, escénicas) y enfatizando, en ambos casos, su carácter agonial. Finalmente, se introduce la noción de espiral estético-hermenéutica que recoge la dinámica interna tanto del hecho deportivo como del artístico.*

**Palabras clave:** *Juego; metacomunicación; espiral estético-hermenéutica; antropología del deporte; arte in itinere.*

**¿Cómo citar?:** Pagola Martínez, H. (2025). La espiral metacomunicativa en el juego deportivo. *Praxis Filosófica*, (61), e20414700. <https://doi.org/10.25100/pfilosofica.v0i61.14700>

**Recibido: 2 de julio de 2024. Aprobado: 27 de septiembre de 2024.**

# The Metacommunicative Spiral in the Sports Game

*Herminia Pagola Martínez<sup>1</sup>*

## *Abstract*

*This article analyzes the metacommunication inherent to the sports game. It starts with the definition of sport as a game linked to metalanguage: sport is a metagame and is constituted thanks to the initial metacommunication originated around the primitive game. Following Hans-Georg Gadamer's perspective, it contemplates the otherness in human game: the other is always necessary to play, whether it is another person, the air friction or the ground unevenness. The different metacommunicative levels in the sports game are described, establishing the analogy between sport and the in itinere arts (moving, performing) and highlighting their agonal character. Finally, the notion of aesthetic-hermeneutic spiral is proposed, which includes the internal dynamics of both the sporting fact and artistic events.*

**Keywords:** *Game; Metacommunication; Aesthetic-hermeneutic spiral; Anthropology of sport; Art in itinere.*

---

<sup>1</sup> Herminia Pagola Martínez es Doctora en Humanidades, área de Filosofía, por la Universidad de La Rioja (Logroño, España). Su investigación discurre alrededor de la hermenéutica filosófica y en especial la hermenéutica simbólica, la filosofía del límite y la filosofía de las artes *in itinere* (en movimiento). Ha participado y contribuido en congresos, seminarios y publicaciones especializadas, siendo editora del libro *Para todo y para nada. Miradas contemporáneas de la filosofía* (2023). Ha realizado dos estancias de investigación subvencionadas en el Centro de Estudios Filosóficos Eugenio Triás (CEFET) en Barcelona, y ha impartido docencia en el Área de Filosofía Moral de la Universidad de La Rioja. Actualmente imparte clases de Filosofía en la Enseñanza Secundaria.

# LA ESPIRAL METACOMUNICATIVA EN EL JUEGO DEPORTIVO

*Herminia Pagola Martínez*

Universidad de La Rioja, Logroño, España.

## I. Introducción

Dentro del amplio abanico de lo que podemos designar como *juego humano* se va a incidir aquí en aquel que se da específicamente en el *deporte*, es decir, en la consideración del *deporte* como juego. Este último constituye un rasgo universal de la vida de los mamíferos, tal y como se ha contemplado desde los comienzos del tiempo cultural, por eso los antropólogos lo consideran anterior al deporte. Es el caso de Kendall Blanchard y Alyce T. Cheska (1986) quienes en su obra *Antropología del deporte* defienden además que el deporte es un acto comunicativo, al igual que el juego, pero su mensaje no es mera paradoja como ocurre en el primero<sup>2</sup>, sino que en él se produce una especie de actualización de dicha paradoja que hace real

---

<sup>2</sup> Para Gregory Bateson (1904-1980) en el juego se produce una paradoja: las señales que se comunican en el juego y nos transmiten información acerca del mismo son del tipo «esto no es lo que parece que es» (Blanchard y Cheska, 1986, p. 28). Pensemos, por ejemplo, en varios niños que juegan a pillarse unos a otros. Las reglas del juego están claras y definidas de antemano y –en rigor– sólo valen para ese juego en ese momento concreto. Los niños, si se toman el juego en serio, cosa que es muy probable a esa edad, actuarán de manera responsable en cuanto a sus reglas y a sus objetivos específicos. Sin embargo, esa situación lúdica nada tiene que ver con lo que podría parecerle a primera vista a un espectador externo, al que las señales emitidas por los niños podrían indicarle que los niños están inmersos en una pelea. En ambos casos, en el juego y en la vida real, los niños emiten unas señales similares pero las reglas y los objetivos en cada caso son bien distintos. La paradoja, para Bateson, radica en que lo que en la vida real podría ser indicio de una pelea o conflicto entre los niños, en el juego no lo es. No obstante, dicha paradoja se resuelve desde el momento en el que en el juego los niños emitirán señales adicionales de «esto es un juego», es decir,

(aunque sea en un marco específico y determinado) lo irreal. Ello es debido a que la competición deportiva exige un amplio consenso previo, un férreo acuerdo en cuanto a las reglas, los objetivos y la manera de desenvolverse el juego. El deporte, por lo tanto, es un metajuego, implica ir un paso más allá que el juego, desde que en él se halla consolidada e institucionalizada la verbalización o comunicación sobre las reglas y los objetivos del juego, como explicaremos más adelante.

La peculiaridad señalada del juego, su ser paradójico, lleva a Bateson a afirmar que en el mismo, considerado como un mensaje, se da «metacomunicación», es decir, se produce una comunicación de la comunicación (o del mensaje, que es en sí el juego) (Bateson, 1998, p. 133). En el ejemplo mencionado a pie de página, las señales emitidas por los niños que juegan acerca de «esto es un juego» son metacomunicación, es decir, son comunicación acerca de la comunicación que va implícita en su actividad. De esta manera, para Bateson, esta complejidad lingüística del juego da credibilidad a la hipótesis de que este ha constituido un paso importante en la evolución de la comunicación (Bateson, 1998, p. 134).

Quizá podamos afirmar que la consideración del lenguaje por parte de Ludwig Wittgenstein, en concreto, la reflejada en la gramática contextual de sus *Investigaciones filosóficas* reviste también este aspecto de paradoja que Bateson observa en el mensaje que se da en el juego. Si atendemos a su noción de *juegos de lenguaje* como «sistemas lingüísticos particulares que forman parte de actividades en las que las palabras adoptan sentidos particulares» (Aguirre, 2015, p. 112) y donde el lenguaje extrae su sentido de la actividad humana donde se integra, apreciamos que cada juego de lenguaje se rige por reglas particulares que lo definen. Se nos muestran como universos *cuasi*-cerrados de sentido si son observados desde fuera, es decir, desde la posición de un observador que pertenece a un determinado juego de lenguaje y observa otro<sup>3</sup>. Para esta persona, también el mensaje que se da en el juego observado reviste cierto grado de paradoja, obviamente, desde el momento en el que si se atuviera al significado literal del mensaje que se da en él, el significado distaría —en mayor o menor grado, dependiendo del juego de lenguaje— del que su autor quería comunicar. En este sentido, la noción de metacomunicación contemplada al modo de Bateson, es decir, como señales emitidas, por parte de los jugadores, que hacen referencia al

---

señales que manifiesten que lo que parece a primera vista que están haciendo (pelear) no es lo que realmente están haciendo (jugar).

<sup>3</sup> El término «*cuasi*-cerrados» es aplicado aquí porque para Wittgenstein no se puede definir con precisión un juego de lenguaje ni describir exactamente los trazos principales que son comunes a varios juegos de lenguaje. Véase, Wittgenstein, 1988, nº 66 y 67.

mensaje principal contenido en el juego, podría alzarse como mediadora o intermediaria, en cierto modo, entre los distintos juegos del lenguaje wittgenstenianos. Un ejemplo de esta metacomunicación mediadora o, al menos, minimizadora de la mencionada paradoja podría ser el conjunto de gestos y de comunicación no verbal que acompaña a un mensaje en un determinado juego de lenguaje.

Volviendo al asunto nuclear de esta investigación, si mantenemos que el deporte es un juego y que en él se da una actualización de la paradoja implícita en este último, ¿podemos mantener que en el deporte se da también metacomunicación, como ocurre, para Bateson, en el juego? La respuesta a esta cuestión pasa por tener en cuenta que, en el deporte, en realidad, no se hace real lo irreal (explicación batesoniana de la actualización, en el deporte, de la paradoja del juego) sino que en él se hace reglado, organizado y teleológico lo irreal. ¿Acaso es real aquello que sucede durante el transcurso de un determinado deporte? De momento, la idea que aquí se defiende y de la que se parte es que el deporte es una representación y emulación (generalmente a una escala reducida en el espacio y en el tiempo) de las distintas relaciones (respeto, competitividad, desafío, ayuda, agresividad, solidaridad, etcétera) que se dan en la realidad o ámbito no deportivo entre los seres humanos. Se podría decir, y así se contempla en este trabajo, que el deporte es una metáfora de la realidad.

5

## **II. El deporte como metajuego: juego más metalenguaje**

La cualidad competitiva en el deporte es una de las claves que revelan el carácter de meta-juego y ello en virtud de que la competición deportiva exige una reflexión comunitaria y un acuerdo normativo sobre el juego (Blanchard y Cheska, 1986, p. 83). Bajo este enfoque, el deporte trasciende el juego. Hay que tener en cuenta que sólo los humanos juegan competitivamente, que el deporte es una forma de comportamiento exclusivamente humana. Esto es consecuencia, en parte, del progresivo aumento del volumen y la especialización del cerebro humano, que permitió el desarrollo del habla, y el poder comunicarnos simbólicamente y conceptualizar. Es decir, nos permitió hablar y pensar sobre el pensamiento, reflexionando y especulando sobre nuestro propio comportamiento, incluido el juego. Gracias al metalenguaje (en el sentido del lenguaje que habla sobre la comunicación/lenguaje que supone el juego) al verbalizar sobre el juego, los humanos seleccionaron y regularizaron formas específicas de juego que acabarían transformándose en algo distinto: el deporte (Blanchard y Cheska, 1986, p. 84). De esta perspectiva antropológica destaca el hecho histórico de esa necesidad de

LA ESPIRAL METACOMUNICATIVA EN EL JUEGO DEPORTIVO

comunicación simbólica, necesidad previa de consenso, de convención entre los seres humanos para determinadas empresas o cometidos, en este caso, para que el juego se transforme y derive finalmente en algo distinto y más evolucionado. Se aprecia que lo que lleva a un deporte a constituirse como tal es el metalenguaje o la metacomunicación sobre el juego original en el que consistía esa actividad en sus orígenes. En consecuencia, el deporte es un metajuego: el *juego* unido al *metalenguaje* da como resultado el *deporte*. En este mismo sentido el filósofo Gustavo Bueno ha sostenido, en 2014, que la reflexión sobre el propio cuerpo que obliga a realizar la práctica deportiva (lo que nos decimos o verbalizamos sobre nuestro propio cuerpo), nos lleva a conocer nuestras limitaciones, sometiéndonos al veredicto de lo que la realidad externa (es decir, el cronómetro, la distancia, otro jugador con el que nos medimos, etcétera) marca en cada momento<sup>4</sup>. Para Bueno, ese juez que es la realidad externa para la propia reflexión fue determinante en la evolución de lo que hoy entendemos como deporte.

En suma, el deporte es un juego institucionalizado. Es interesante confrontar brevemente el hecho deportivo con la teoría gadameriana sobre el juego. El siguiente fragmento de Hans-Georg Gadamer en *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica* es de los pocos en su obra que hablan del juego en su vertiente competitiva o deportiva:

Para la conciencia del competidor éste no está jugando. Sin embargo en la competición se produce ese tenso movimiento de vaivén que permite que surja el vencedor y que se cumpla el conjunto del juego. El vaivén pertenece tan esencialmente al juego que en último extremo no existe el juego en solitario. Para que haya juego no es necesario que haya otro jugador real, pero siempre tiene que haber algún “otro” que juegue con el jugador y que responda a la iniciativa del jugador con sus propias contrainiciativas. (Gadamer, 1984, pp. 148-149)

Para Gadamer siempre tiene que haber algún «otro» para jugar, algo que se nos muestre en su *alteridad*. Puede ser otro jugador, pero también el desnivel del terreno, el rozamiento del aire, el tiempo que marca el cronómetro, etcétera. En el marco del diálogo interior con arraigo existencial que nos constituye como seres humanos, este trabajo plantea la posibilidad de que eso que se nos muestra en su alteridad para jugar en determinados casos

<sup>4</sup> Véase, Bueno Martínez (2014). *Acta de clausura de las XI Jornadas de Filosofía de Santo Domingo de La Calzada* sobre «Filosofía del deporte: el deporte en las sociedades del tercer milenio», celebrado en Santo Domingo de la Calzada (La Rioja) del 14 al 18 de julio de 2014. Puede consultarse on-line en el canal de youtube: <https://www.youtube.com/user/fgbuenotv>.

—como, por ejemplo, los deportes que se ejecutan de manera individual— sea la propia historia personal impresa en el propio cuerpo, la tradición que nos constituye. En el caso de los deportes colectivos, la alteridad propuesta por Gadamer como propia del juego humano, se refleja sobre todo en un *jugar-con otro*, pero no deja de manifestarse también en un *jugar-con otra cosa y/o consigo mismo*, aspectos, estos últimos, que pasan a un primer plano en los deportes que se llevan a cabo de manera individual. Se propone este *juego consigo mismo* dentro del marco que Gadamer ofrece al hablar del «diálogo que cada uno, individualmente, conduce al pensar consigo mismo» (Gadamer, 1981, p. 24, *cit.* en Aguirre, 2015, p. 253). Puede parecer que Gadamer está hablando en esta frase de un diálogo exclusivamente cognitivo, sin embargo, se trata de un diálogo que arraiga existencialmente, esto es, solicita al ser humano en su integridad física/no-física y no solo cognitiva o mentalmente.

Se podría decir, siguiendo la estela de Bateson, que en los juegos deportivos colectivos la metacomunicación se da a varios niveles: por un lado, se produce una comunicación final (la que transmite el juego global en su autorrepresentación) de la comunicación que se genera entre los jugadores. En ella tiene lugar una comunicación *cuasi-paradójica* acerca del juego en sí, desde el momento en el que los jugadores, durante su actividad, pueden emitir señales que nos informan sobre determinados aspectos complementarios del deporte en cuestión. Se ha empleado el término *cuasi-paradójico* porque así como en el juego se da la paradoja de que el jugador comunica señales del tipo «esto no es lo que parece», en la comunicación entre los participantes del juego del deporte no hace falta emitir dichas señales: el deporte es lo que es y es lo que parece que es, desde que existe un consenso previo y unas reglas establecidas que hacen que exista dicho juego en su individualidad y especificidad, pactada, conocida y aceptada de antemano<sup>5</sup>. Por otro lado, en estos deportes se da otro nivel de metacomunicación que, en realidad, es un hecho extensivo a la práctica totalidad de la actividad humana: se trata de la comunicación (emitida hacia un potencial espectador, pero también hacia otros co-jugadores) de esa comunicación interior que se presupone en el jugador o, mejor dicho, con Gadamer, en aquel que se representa como jugador. Siguiendo a González Valerio (2005), para este filósofo «el jugador se representa jugando» (p. 46), representando su papel de jugador. Aunque sutil, existe ahí ciertamente un ámbito de juego, llamémosle, *interno*, que denota un proceso comunicativo íntimo en cada jugador. Un proceso que, en parte, le lleva a realizar ese cambio de registro: el ser humano no aparece

<sup>5</sup> Para el caso concreto del deporte y en este sentido, cfr. Blanchard y Cheska, 1986, p. 83.

en medio del juego (sólo) como tal ser humano, sino que (también) aparece como jugador. Se trata de una especie de conciencia lúdica por la que el jugador se comprende como ante la apertura de un mundo en el que se introduce: «el mundo en el que se desarrolla el juego es otro, está cerrado en sí mismo» (Gadamer, 1984, p. 156)<sup>6</sup>. A pesar de que el ser humano entra en el mundo cerrado que el juego le ofrece y se representa en él de una determinada manera (la suya propia, a través de esa comunicación interna), con Gadamer el sujeto del juego no es el propio jugador y su conciencia, sino que este es el medio a través del cual el juego accede a su representación: «Pues éste [el juego] posee una esencia propia, independiente de la conciencia de los que juegan» (Gadamer, 1984, p. 145). Y esto, es extensible y aplicable también, precisamente, en el juego del deporte y/o del arte, incluido aquel que se lleva a cabo de manera individual. En definitiva, se defiende aquí que en todo juego humano (incluido el deporte) interviene de manera fundamental ese otro juego o diálogo interior de las personas, y que cualquier juego humano accede a su *cumplida representación* en la medida en que cada jugador que interviene culmina satisfactoria y fructíferamente su propio proceso interno de juego/diálogo. Esta afirmación ha de entenderse desde el carácter de juego compartido que tiene para Gadamer todo discurso o diálogo. En el diálogo se produce para Gadamer una especie de raptó lúdico en el que deja de ser determinante la subjetividad y la voluntad de los individuos que participan en él para dejar paso a la propia dinámica interna del diálogo. En relación con esta dinámica interna autorreguladora del diálogo o discurso lingüístico, es importante en la reflexión gadameriana la idea de que el juego/diálogo es ante todo auto-representación: «El juego se limita realmente a representarse. Su modo de ser es, pues, la auto-re-presentación» (Gadamer, 1984, p. 151), en el sentido de que el propio juego/diálogo tiene primacía respecto a los jugadores/partes que en él intervienen. Para Gadamer, el jugador pertenece al juego de una manera tal, que es absorbido, en cierto modo, por él. Se trata de una noción de pertenencia que adquiere, en Gadamer, tintes ontológicos: en el contexto de la primacía del juego sobre el jugador, este último pertenece al juego de una manera originaria; el juego es el que, en su desarrollo, establece las pautas, los ritmos, el proceso y desarrollo de sí mismo. El

<sup>6</sup> No obstante, para este filósofo existen importantes imbricaciones ontológicas entre juego y realidad. Un ejemplo de ello es que, en determinados casos, la realidad puede entenderse como un juego y, en concreto, como un juego de comedia y tragedia (Gadamer, 1984, p. 157). Las implicaciones de esta afirmación no serán desarrolladas en este trabajo, pero es interesante pensar si en la realidad cotidiana emitimos, igual que en el juego, señales complementarias al mensaje principal, es decir, si existe cierta comunicación paradójica. Un ejemplo de ello sería la comunicación adicional y complementaria en los ya mencionados juegos del lenguaje propuestos por Wittgenstein.



jugador, en este sentido, experimenta un sentimiento de co-pertenencia al juego y ha de ser consecuente con él, mostrándose activo en la recepción de ese sentimiento —jugando— pero el desarrollo y el desenlace del juego no está, en rigor, en su mano. De esta manera, Gadamer desvincula el juego humano de la voluntad y la subjetividad del jugador. Por tanto, en la anterior propuesta hay que entender que el «culminar satisfactoria y fructíferamente el proceso interno de juego/diálogo» implica ante todo la búsqueda de una *manera o modo de hacer/actuar* y no tanto un resultado o un producto final.

Pese a que el diálogo interno de las personas es una realidad que se da en la práctica totalidad de las actividades del ser humano, es un hecho que se produce de manera agonal (implica la tensión que caracteriza a la lucha, al combate) y que se acentúa en el deporte y en diversas actividades artísticas *in itinere* o escénicas (como es el caso de la danza, teatro, improvisación, etcétera). El motivo de esta acentuación reside en el hecho, mencionado, de que el deporte es una emulación a escala reducida y condensada (en el espacio y en el tiempo) de las distintas relaciones que pueden darse entre los seres humanos pertenecientes a una determinada sociedad. Otros autores parecen mantener la misma perspectiva: el deporte puede ser, de alguna manera, el *laboratorio de ensayo* que nos indique tendencias o fenómenos en una sociedad<sup>7</sup>. Relaciones como respeto, competitividad, desafío, cooperación, agresividad, solidaridad y tantas otras se condensan y se llevan al límite en las situaciones que plantea el deporte y, por lo tanto, exigen respuestas inmediatas por parte de los participantes, ilustrando de manera precisa el estado de desarrollo de esta comunicación interna personal a la que nos referimos, de esa «vigilancia directamente íntima» en palabras de Georges Vigarello<sup>8</sup>, y también la clase y el tipo de comunicación e interrelación externa con el resto de personas.

### III. La analogía entre deporte y artes *in itinere*

Existen varios puntos de unión entre el modo de ser del juego del deporte y el modo de ser de un arte *in itinere* (en movimiento) como puede ser la

<sup>7</sup> Es el caso, por ejemplo, de Steward Culin (1858-1929), etnógrafo americano, que defendió la perspectiva de que las semejanzas que existían entre los juegos propios de cada cultura eran indicadores de similitud y contacto entre las propias culturas. También los sociólogos Norbert Elias (1897-1990) y Eric Dunning (1936-2019) en su libro *Deporte y ocio en el proceso de la civilización* consideran que el estudio y análisis del deporte en cada sociedad es un factor importante a la hora de comprender mejor dichas sociedades: «Nosotros estábamos muy conscientes de que el conocimiento acerca del deporte lo era también de la sociedad» (Elias y Dunning, 1992, p. 45).

<sup>8</sup> Véase, Vigarello, 2006, p. 191.

danza. De hecho, lo descrito hasta aquí sobre la metacomunicación en el caso de la práctica deportiva se da con unas características muy similares, análogas, en estas artes. Si bien asistimos a un fenómeno creciente desde hace décadas en el mundo de la danza como son los concursos de *ballet*, que comparten con el deporte ese marcado carácter competitivo<sup>9</sup>, no es este el carácter definitorio de las artes en movimiento. No obstante, mantienen otros puntos en común con el deporte, partiendo de la base de que ambos campos comparten una esencia lúdica, su modo de ser es el juego.

Cabe mencionar, lo primero, la distinción entre un espectáculo (deportivo o artístico) que es realizado y representado para alguien y otro realizado sin intención de ser escenificado para un público. Gadamer ha contemplado este extremo en *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica* al hablar de las artes de escena. Para él, tanto la «representación dramática» o «escénica» como las «artes plásticas» o las «artes estatuarias» son representación: «Partimos del hecho de que el modo de ser de la obra de arte es la *representación*» (Gadamer, 1984, p. 186), considerando «obra de arte» en sentido genérico. Y en este sentido, el hecho de ser una «representación para» un potencial espectador es algo constitutivo y peculiar en el arte. Plantea que, aunque los juegos son en esencia representaciones y aunque en ellos se representen los jugadores, el juego, genéricamente, no acostumbra a representarse para nadie, no hay en él referencia a los espectadores (pensemos en el juego infantil, por ejemplo). Sin embargo, «también la representación dramática es un juego», «los actores representan su papel como en cualquier juego, y el juego accede así a la representación; pero el juego mismo es el conjunto de actores y espectadores» (Gadamer, 1984, p. 153). El arte, en estos casos, desempeña claramente un papel medial en el que actores y espectadores son la condición para que el juego del arte se lleve a cabo. Para él, el juego experimenta un giro completo cuando se convierte en juego escénico y es el espectador quien ocupa el lugar del jugador:

Él, y no el actor, es para quien y en quien se desarrolla el juego. (...) Pero el espectador posee una primacía metodológica: en cuanto que el juego es para él, es claro que el juego posee un contenido de sentido que tiene que ser comprendido y que por lo tanto puede aislarse de la conducta de los jugadores. Aquí queda superada en el fondo la distinción entre jugador y espectador. (Gadamer, 1984, pp. 153-154)

10

---

<sup>9</sup> Véase, por ejemplo, Albizu, 2017, pp. 79-85.

Si todo juego accede a su representación por medio de los jugadores, siendo estos exclusivamente el medio para que el juego sea —«todo *jugar es un ser jugado*» (Gadamer, 1984, p. 149)—, en las artes escénicas y en los juegos deportivos son el conjunto de actores-jugadores y espectadores los que constituyen la condición de posibilidad para que el juego sea, para que acceda a su representación. «La representación del arte implica esencialmente que se realice para alguien, aunque de hecho no haya nadie que lo oiga o que lo vea» (Gadamer, 1984, p. 154).

Para Gadamer cuando el juego humano alcanza su perfección se transforma en arte. Y esto ocurre a través de lo que ha llamado «*transformación en una construcción*» (Gadamer, 1984, p. 154). Solo en este caso se muestra el juego separado de la representación de los jugadores-espectadores y consiste en la pura manifestación de lo que ellos juegan. De esta forma incrementa su autonomía y se hace repetible y permanente (permanece a través del tiempo). Esto es aplicable en el ámbito deportivo y es a lo que se hacía referencia anteriormente al hablar de la «*cumplida representación*» que se daba en el juego del deporte (juego colectivo). Para que el juego deportivo se *transforme en una construcción*, es condición necesaria que cada jugador interviniente culmine de manera satisfactoria y fructífera su propio proceso interno de juego/diálogo, esto es, que establezca un diálogo interno fecundo, reflexivo, abierto a la autocomprensión, a la comprensión, y al juego/diálogo con los demás y con la tradición, en contraposición a un diálogo cerrado, ensimismado y estéril, que desemboque en un anquilosamiento de la identidad. Es necesario poner de relieve el ámbito en el que, como seres históricos, esta autocomprensión y este diálogo interno fecundo tienen lugar; un ámbito intermedio, mediador, en el que dicho diálogo lo es siempre, también, con la diferencia, la historicidad y la tradición que nos constituye<sup>10</sup>. En otras palabras, toda reflexión individual fructífera ha de huir del solipsismo y ha de incorporar en ella «agentes *externos*», como los hemos denominado y hemos hecho notar en otros trabajos<sup>11</sup>. Son agentes que constituyen esa alteridad que señalaba Gadamer y cuya mediación avala la reflexión llevada a cabo. Lo externo deja su huella en nosotros y, muchas veces, en aquello que tenemos más próximo

<sup>10</sup> En este punto radica, para Gadamer, la esencia de nuestra manera de ser histórica: «La posición entre extrañeza y familiaridad que ocupa para nosotros la tradición es el punto medio entre la objetividad de la distancia histórica y la pertenencia a una tradición. Y este punto medio es el verdadero *topos* de la hermenéutica» (Gadamer, 1984, p. 365). No en vano, como se explicará en el último apartado, se defiende aquí que cualquier comprensión —incluida la autocomprensión— procede de la dinámica de la *espiral estético-hermenéutica*.

<sup>11</sup> Véase, Pagola, 2023, pp. 283-285.

a la hora de reflexionar: nuestro propio cuerpo. En definitiva, en el proceso de perfeccionamiento del juego humano, sea este individual o colectivo interviene directamente el grado de perfeccionamiento —en el sentido visto de *modo* o *manera de hacer*— del diálogo interno; dicho en registro heideggeriano, interviene el grado de apertura del ser humano a sí mismo.

En realidad, a raíz de lo expuesto hasta aquí, es posible argumentar que todo *juego*, *deporte* y *arte* tienen mucho en común. Norbert Elias, en la obra mencionada, centra la argumentación sobre las fronteras entre arte y deporte en el concepto de *mimesis* o carácter *mimético* de las actividades *recreativas* y en el de *catarsis* asociado a esas actividades. Parte su argumentación de la conocida teoría aristotélica sobre la catarsis, en la que Aristóteles propuso —como algo natural— que el *placer* de las ocupaciones recreativas es un componente necesario para el efecto catártico y curativo de las mismas (Elias y Dunning, 1992, p. 98). Hoy en día es difícil elaborar una teoría adecuada sobre el ocio sin atender a los aspectos placenteros de las actividades recreativas:

12

(...) la mayoría de los acontecimientos recreativos suscitan emociones relacionadas con las que experimentamos en otras esferas: provocan miedo y compasión o celos y odio en sintonía con otras personas, pero de un modo no seriamente perturbador ni peligroso como suele suceder en los casos de la vida real. Al pasar a la esfera mimética, esas emociones son traspuestas, por decirlo así, a una clave diferente. Pierden su fuerza punzante. Se mezclan con “una especie de deleite”. (Elias y Dunning, 1992, p. 99)

Estas palabras de Elias concuerdan con la perspectiva del filósofo Eugenio Trías: el arte nos conduce a la verdad, no a la realidad, y confronta esa verdad con la realidad. Es decir, con ambos autores es posible afirmar que el arte y, en general, toda actividad recreativa nos conduce a *ensayar* unas emociones y/o unos afectos en una clave determinada propia de un contexto mimético —simbólico— que son las mismas emociones y afectos que nos suscitaría en la vida real —y, por lo tanto, en otra clave y otro contexto— el acontecimiento mimetizado. Para Elias, esas emociones suscitadas en clave mimética pierden su fuerza punzante y se mezclan con una especie de placer. De ahí que Trías especifique que el arte conduce a la verdad (los afectos son, si no los mismos, similares, *verdaderos*, en ambos contextos: el mimético y el real) y no a la realidad. Y contrasta esa verdad con la realidad, es decir, en la experimentación de un afecto determinado en el arte ya podemos anticipar el afecto que nos suscitaría en la realidad el correlato de esa obra recreativa. Por eso, el carácter de ensayo que se le ha otorgado. Ya se ha señalado más

atrás que la actividad recreativa emula a escala reducida —en otro contexto espacio-temporal distinto, más reducido— la vida real.

Es interesante aclarar, siguiendo a Elias, que el término *mimético*, que en su sentido más literal significa *imitativo*, ya era utilizado en la Antigüedad con un sentido más amplio y figurado: «Se refería a todas las clases de formas artísticas en su relación con la “realidad”, fueran o no de naturaleza representativa» (Elias y Dunning, 1992, p. 99). Al fin y al cabo, para él, es una *tensión mimética* o tensión controlada y a la postre catártica —purificadora en cierto grado— la que experimenta el ser humano en las actividades recreativas como contrapunto a una tensión opaca, hermética y punzante acumulada, la mayoría de las veces, en la vida real. No obstante, siguiendo a Tatarkiewicz, si bien el término *mímesis* terminó por significar, en época clásica, la representación de la realidad por el arte, sobre todo por el teatro, la pintura y la escultura, «en los principios de la cultura griega era aplicado a la danza y designaba algo muy distinto: la manifestación de sentimientos, el hecho de expresarse, la exteriorización de experiencias vividas mediante gestos, sonidos y palabras» (Tatarkiewicz, 1991, p. 23); por tanto, significaba la imitación realizada por el actor, no por un copista. Respecto a su carácter purificador, ciertamente, para Arístides, la primitiva *choreia* o *triúnica choreia* (compuesta por danza, música y canto, donde se fundían el movimiento, el gesto y la expresión) era mimética y «servía para apaciguar y aliviar los sentimientos o, empleando el lenguaje de aquel entonces, para purificar las almas [*katharsis*]» (Tatarkiewicz, 1991, p. 23).

En el estudio que Gadamer (1991) realiza de la *identidad hermenéutica* de la obra de arte, sostiene (pp. 73-74) que «toda obra deja al que la recibe un espacio de juego que tiene que rellenar» y una de las maneras de rellenar ese espacio de juego por parte del jugador que acepta el reto de la obra es precisamente a través de la *mímesis*. Entendida en sentido aristotélico (Aristóteles se atenía en buena medida al significado primitivo de *imitación*, como expresión y representación del carácter, como exteriorización y formalización de los sentimientos) se trata de una *mímesis* que consiste en hacer-ser-ahí a algo: «en toda obra de arte hay algo así como (...) *imitatio*. Por supuesto que *mímesis* no quiere decir aquí imitar algo previamente conocido, sino llevar algo a su representación, de suerte que está presente ahí en su plenitud sensible» (Gadamer, 1991, pp. 92-93)<sup>12</sup>. Sin perjuicio de que en la vida real se lleven a cabo actividades miméticas en este mismo sentido, como se puede divisar, he aquí el terreno compartido entre arte y

<sup>12</sup> González Valerio señala, comentando la obra de Gadamer, que «la *mímesis* antes que ser imitación es una re-presentación en la que sólo existe lo re-presentado» (González Valerio, 2005, p. 60).

deporte, considerados en un sentido genérico. Para Elias, no hay duda, tanto la experiencia del arte como la experiencia del deporte son experiencias recreativas, actividades, por lo tanto, que permiten experimentar esa *tensión mimética placentera* y, en cierto grado, catártica, en definitiva, esa «agradable estimulación de las emociones proporcionada por las actividades recreativas» (Elias y Dunning, 1992, p. 104)<sup>13</sup>. Además, en el caso de las obras de arte escénicas (danza, teatro, etcétera) y en el de los deportes, esta *tensión mimética* es experimentable por parte de actores-jugadores y también por los espectadores.

Hay que reconocer, no obstante, que arte y deporte —como actividades recreativas— pese al carácter compartido mencionado tienen sus características propias particulares y marcadas diferencias entre sí. Por ejemplo, con Ibis Albizu, cabe sostener la existencia de una «lógica deportiva» frente a una «lógica artística». En la deportiva existen una serie de marcadas reglas limitativas (señalan los límites entre lo que se puede y no se puede hacer) consensuadas de antemano y en la artística interviene sobre todo un canon o modelo a modo de pauta preestablecida que hay que seguir (Albizu, 2017, p. 83). Si bien el carácter reglamentístico de los deportes es determinante en su configuración, no está tan claro que la «lógica artística» descansa en unos «cánones» a seguir. Esto último que parece obvio para un determinado tipo de artes (por ejemplo, la danza clásica) no lo es tanto en otras tipologías como son la danza-contacto o la danza-improvisación. Estos tipos de danza, hoy, son considerados como arte pese a que no se someten —o no estrictamente— a unos cánones preestablecidos. Al pensar en el arte de la pintura, por ejemplo, la historia de esta disciplina nos hace ver que ha sido precisamente la ruptura de determinados cánones preestablecidos en etapas anteriores lo que permitió que se desarrollaran nuevos estilos pictóricos. En los casos más afortunados, lo que en su día fue ruptura y transgresión de la pauta o del canon establecido se convirtió en una nueva pauta o canon a seguir: se convirtió en *pauta paradigmática y ejemplar* (Trías, 1995, p. 86). No obstante, no todas las transgresiones han discurrido por el mismo cauce o han corrido la misma suerte. Con ello se quiere señalar que hace falta *algo* —algo esencial— para que una determinada transgresión en un arte en concreto se convierta finalmente en nuevo ejemplo a seguir, en nuevo canon. Ese *algo* es lo mismo que se esconde detrás de la *autenticidad* de una obra de arte y queda avalado por la valoración positiva del *criterio estético*. Para Trías forma parte de ese *algo* el «estilo propio» (Trías, 1995, pp. 49-50 y 140). Ahora bien, ¿es posible que una obra de arte sea fiel a

<sup>13</sup> Cfr. la perspectiva sobre el *recreo* y las *actividades recreativas* mantenida por Kendall Blanchard y Alyce T. Cheska (1986, pp. 39-41).

unos cánones preestablecidos y a la vez perseverare en su *estilo propio*? Por supuesto, lo es; de hecho, es lo que ocurre en la mayoría de las obras de arte *auténticas*, en las que no se llega a romper con los anteriores cánones, pero se mantiene una cierta tensión con ellos, un equilibrio entre lo viejo y lo nuevo, con George Lukács, entre lo repertorial y lo disposicional<sup>14</sup>. Es precisamente el mantenimiento de este equilibrio, de esta tensión, lo que redonda en la *autenticidad* de la obra.

A raíz de la argumentación de Albizu, frente a las cualidades de esa «lógica deportiva» —en suma, las reglas y fines consensuados— es posible argumentar que la «lógica artística» en determinadas artes —pensamos concretamente en la danza clásica— también dispone de reglas específicas para una correcta ejecución. Sin embargo, esta reglamentación no está encaminada prioritariamente a conseguir unos fines específicos y mensurables —como ocurre en el deporte— sino hacia la correcta ejecución de ese arte<sup>15</sup>, hacia la consecución de esa «“autenticidad” de tipo más esotérico» propuesta por Nelson Goodman (2010, p. 116) —diferenciándola de esa otra autenticidad de tipo más exotérico o lo que comúnmente llamamos autenticidad en un arte, esto es, el hecho de no ser una copia—, hacia ese *mérito estético* deseable en toda obra de arte. Y este aspecto es determinante a la hora de diferenciar ambas disciplinas —deporte y arte— en el marco institucionalizado de las mismas: el resultado final en un recital de poesía, en una interpretación musical o en un espectáculo de danza no es inmediatamente medible, ni puntuable cuando finalizan, al menos no de una manera clara y tangible. Será la recepción posterior de las mismas la que acabe por determinar el resultado haciendo válidas o no las expectativas de la autoría. No obstante, en cierto modo —al igual que en el deporte— estas artes se juegan su sentido y su resultado final a cada momento, a cada instante de la representación, en cada paso, en cada nota musical entonada, en cada palabra recitada, en cada paso bailado. De ahí que se les haya atribuido ese carácter *agonal*, de *lucha* (juego, dialéctica) permanente. El *todo de sentido* se juega en este tipo de artes a cada momento de su despliegue, al igual que el *resultado final* de una práctica deportiva se juega a cada momento de su transcurso. Esta dinámica es paradigmática en la improvisación y sobre ella afirma Jacques Dropsy: «La obra que puede resultar del juego

15

<sup>14</sup> Cfr. con la idea gadameriana del «verdadero *topos* de la hermenéutica» mencionado más atrás (véase, nota a pie nº 9), ese punto intermedio entre la objetividad de la distancia histórica (lo nuevo) y la pertenencia a una tradición (lo viejo).

<sup>15</sup> Cfr. la aportación de Ibis Albizu (2017): «lógica cuantitativa» llama esta autora a la «lógica deportiva» en el sentido de que los valores que se producen en las disciplinas deportivas son siempre mensurables» (pp. 83 y ss.).

muere a medida que nace, sin que se realice esfuerzo alguno para fijarla en una forma. La obra es como el resultado accesorio de la creatividad del momento» (Dropsy, 1987, p. 159).

Cabe mencionar, en este punto, la disciplina de la *gimnasia rítmica*: ¿se trata de un arte? ¿es un deporte? Lo cierto es que en ella confluyen danza y deporte, es una disciplina que participando de todas las características de la danza es puntuable, medible y competitiva como el deporte. De hecho, la gimnasia rítmica es tanto lo uno como lo otro. Partiendo del campo artístico de la danza se introduce en el campo deportivo mediante la introducción en ella de reglas y fines específicos. Algo parecido ocurre con disciplinas deportivas que aparecen en pleno siglo XX vinculadas también al ámbito de la música, como es la disciplina del *aerobic* y, posteriormente, todas las derivadas de este<sup>16</sup>. Como se puede observar, las fronteras entre deporte y arte han sido y son permeables. Sin embargo, es cierto que el deporte reviste un grado menor de paradoja (Bateson) que el arte, desde el momento en el que participando de la manera de ser de un juego —como el arte— tiene unos fines y unos objetivos mensurables, claramente definidos y constituyentes. En este sentido, podríamos encontrar entre arte y deporte una distinción básica análoga a la que Mauss establece para arte y técnica<sup>17</sup>: partiendo de una misma base lúdica, la noción de deporte viene definida por la de consecución de unos fines determinados, frente a la noción de arte que se define por la de ausencia de fines preestablecidos.

## VI. Conclusión: la *espiral estético-hermenéutica* en el deporte

Tras el análisis realizado de las dinámicas deportiva y artística es posible argumentar que en cualquier representación lúdica de este tipo se produce una comunicación o expresión de esa otra comunicación interna o diálogo interior existencial del ser humano-jugador. Esto sucede en base a una rica apertura del jugador hacia sí mismo: tanto en las artes escénicas corporales como en los deportes el jugador preparado ha de tener *afinado* su cuerpo, lo que se traduce en que ha de mantener una correcta y rica conexión con

<sup>16</sup> En este sentido, el *aerobic* recorre el camino inverso a la *gimnasia rítmica*: partiendo del ámbito deportivo, aunque apoyándose desde sus inicios en la música —en sus orígenes apareció como disciplina de entrenamiento y acondicionamiento físico que permitía aumentar la capacidad aeróbica del practicante—, a lo largo del siglo xx ha ido evolucionando y haciendo cada vez más incursiones en el mundo de la danza del que ha ido enriqueciéndose y adoptando pasos, técnicas, estilos, etcétera.

<sup>17</sup> Para Marcel Mauss (1872-1950) la noción de técnica viene definida por la noción de utilidad y la noción de arte por la noción de (relativa) ausencia de utilidad. Cfr. Mauss, 2006, p. 117.



él, metafóricamente hablando, ha de disponer de un *esquema corporal afinado*. Diríamos que existe en el marco del juego deportivo o artístico un diálogo, una dialéctica existencial interna en la persona ejecutora que, de algún modo, pone en conexión y en liza su cuerpo, su mente, consciencia e inconsciencia, y que, a su vez, esa dialéctica dialoga con el entorno y, en su caso, con el espectador. La hipótesis que en realidad se está poniendo en juego es que en el transcurso de estas actividades se pone de manifiesto y a prueba de manera agonística esa apertura a nuestra alteridad histórica que es para Gadamer la tradición que nos constituye, esa dialéctica entre nuestra identidad y la alteridad, desde el momento en el que la tradición, la historia, queda también impresa en nuestro propio cuerpo físico. Para Merleau-Ponty, por ejemplo, esta historia que el cuerpo alberga se corresponde con la *sedimentación* de experiencias vividas que han dejado su impronta en él (López Sáenz, 2013, p. 185; Merleau-Ponty, 1993, pp. 157-158). Algo del exterior, algo de los otros, en definitiva, algo de lo otro o de la alteridad queda siempre contenido y almacenado en nuestro cuerpo.

Se ha defendido que, en el proceso de perfeccionamiento del juego humano, a todos los niveles, interviene directamente el grado de perfeccionamiento del diálogo existencial interno, el grado de apertura del ser humano a sí mismo. El deporte no deja de ser un caso particular de juego humano que, con Gadamer, ha llegado a su perfeccionamiento y que, por tanto, en su conformación interviene de manera directa este diálogo existencial interno del jugador. Esto es lo que llevaría a considerar el deporte, cual juego que ha alcanzado su autonomía y que es observado por un espectador, como *metacomunicación*. Ese diálogo o dialéctica interna del deportista se da de manera agonal, condensada en el tiempo, en cada momento de la ejecución del deporte en cuestión.

Por otro lado, se ha reflexionado antes, de la mano del estudio de Bateson, sobre los distintos *niveles metacomunicativos* que se dan en el juego en general y, por extensión, también en el deporte y en el arte. Poniendo en relación esos niveles metacomunicativos de todo juego —y, en general, de todos los actos del ser humano— con la dinámica del *círculo estético-hermenéutico* propuesto en otros trabajos (véase, Pagola, 2024), cabría pensar que, en realidad, dicha dinámica responde más a la de una espiral que a la de un círculo. En ella el conocimiento y su correspondiente comunicación se van ensanchando en círculos concéntricos pero conectados entre sí, desde un carácter más *singular* o *discreto* hasta otro más *universal* o *extendido*. Los círculos de esta espiral se encuentran conectados, precisamente, a través de los mencionados distintos niveles metacomunicativos. Una correcta comprensión y comunicación final (círculo más externo) en esta

figuración del proceso quedaría avalada por la correcta constitución de la *espiral estético-hermenéutica* en la que no cabría cortes en la conexión entre los círculos concéntricos que la conforman, desde el más interno al más externo. Un primer nivel, que en este esquema figurativo está compuesto por los círculos más internos de la espiral, está constituido por el diálogo o la dialéctica existencial interna del ser humano-jugador aludida más atrás; un nivel metacomunicativo primario, en definitiva, que se corresponde con una comunicación, un diálogo interior existencial en el jugador, en el que, no lo olvidemos, se da ya una primaria interacción y dialéctica con lo otro, con la alteridad impresa en nuestro propio cuerpo. En este sentido, es necesario esclarecer la noción de *comunicación* empleada en este trabajo. Esta lleva implícita siempre un carácter encarnado y por ende histórico: la *comunicación* es el correlato en coordenadas temporo-espaciales (implica, por tanto, historia y sustrato físico) de la *comprensión*. En nosotros, seres humanos, esta última necesita de la asistencia, de la intermediación, de aquella para comparecer. La *comunicación* requiere un espacio y un tiempo para darse, la *comprensión*, no: al comprender, se para el tiempo, no existe distinción entre “yo”, “tu” o “lo otro” y no es necesario un sustrato material. La dinámica de la espiral metacomunicativa que estamos describiendo, por consiguiente, refleja la articulación de las distintas comunicaciones de un determinado proceso y responde a la consecución de la *comprensión* final del mismo —sin perjuicio de las comprensiones parciales que se vayan dando en él.

De esta forma, avanzando en dicha espiral, se encuentran —de manera figurada— círculos intermedios (se establecen sólo tres niveles de círculos en este ejemplo) que se corresponden con la comunicación, precisamente, de esa dialéctica o diálogo interno primario anterior: se trata de un nivel metacomunicativo posterior que, trascendiendo la barrera de la individualidad —pese a llevar esta ya ínsita la interacción/dialéctica con lo otro— acoge en sí a un posible perceptor de aquella primera comunicación. Dicho perceptor sería, por ejemplo, otro ser humano próximo a aquel en el que se inicia el proceso comprensivo-comunicativo, un compañero que percibe y comprende aquella dialéctica interna primaria. Y, siempre sin romperse la conexión entre los círculos de la figurada espiral —lo cual implica, en este ejemplo, que las dos personas mencionadas que inician el proceso comunicativo se encuentran inmersas en su propio diálogo interior propicio y fructífero, sin perjuicio del diálogo que mantengan entre ellos<sup>18</sup>—,

<sup>18</sup> Desde la perspectiva de la filosofía de Martín Heidegger, diríamos que ambos *Dasein* mantienen una rica apertura hacia sí mismos y, por ende, también hacia lo externo, hacia lo otro. Respecto a esta «apertura del *Dasein*» véase, Heidegger, 2003, p. 171.

es posible avanzar más en ella hacia los círculos más externos que dan cuenta de la comunicación concreta de que se trate en su caso; por ejemplo, la observación de la comunicación eficaz y auténtica entre estas dos primeras personas, que puede ser percibida, comprendida y comunicada por una, dos, tres o más personas externas a ellas. Obviamente, si en este ejemplo que acabamos de mencionar matizamos que las dos primeras personas intervinientes en el proceso comprensivo-comunicativo son deportistas — por ejemplo, dos jugadores de baloncesto que se encuentran jugando en una cancha— es sencillo colegir que en una óptima *espiral estético-hermenéutica* entre ellos, aquella que da como resultado —en sus círculos más externos o últimos niveles metacomunicativos— la mencionada «comunicación eficaz y auténtica», el resultado final sería un óptimo y eficiente juego deportivo.

Esta conexión, a través de la *espiral estético-hermenéutica*, entre los diferentes niveles metacomunicativos es un hecho que se da, en el ser humano, tanto en el plano deportivo o artístico como en el plano existencial. En este último, en el ámbito de la psicología, Jacques Dropsy refleja muy bien, en este sugerente texto, una idea análoga a la que se ha tratado de transmitir en este texto:

Junto a nuestra presencia en el mundo [compartida con el/lo otro] debemos hacer frente a la necesidad de una presencia consciente en nosotros mismos, de una audición tal que nos permita reconocer el instante en que el instrumento [se refiere a la unidad psicomotriz del ser humano] deja de ser preciso, para poder afinarlo de nuevo. A más de un ojo vuelto hacia el exterior, nos hace falta otro ojo vuelto hacia adentro. (Dropsy, 1987, p. 135)

Tal y como se ha anunciado al inicio, deporte y arte son una metáfora de la realidad. A partir de la idea, que aquí se sostiene, de que la realidad y el símbolo comparten una misma esencia y difieren en su existencia, se concluye que la *espiral estético-hermenéutica* propuesta describe la dinámica esencial de toda realidad humana y de su posible simbolización a través del arte, del deporte o de cualquier otra acción del ser humano con ese fin.

## Referencias bibliográficas

- Aguirre, J. M. (2015). *¿Conoces a estos filósofos? Estudios de filosofía contemporánea*. Síntesis.
- Albizu, I. (2017). *Entreactos. Ensayos de filosofía y danza*. Cumbres.
- Bateson, G. (1998). *Pasos hacia una ecología de la mente. Una aproximación revolucionaria a la autocomprensión del hombre*. Lohlé-Lumen.
- Blanchard, K. y Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Bellaterra.

- Bueno Martínez, G. [fgbuenotv] (2014). *Acta de clausura de las XI Jornadas de Filosofía de Santo Domingo de La Calzada* [archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/user/fgbuenotv>
- Dropsy, J. (1987). *Vivir en su cuerpo. Expresión corporal y relaciones humanas*. Paidós.
- Elias, N. y Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de civilización*. Fondo de Cultura Económica.
- Gadamer, H.-G. (1981). *La razón en la época de la ciencia*. Alfa Argentina.
- Gadamer, H.-G. (1984). *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Sígueme.
- Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Paidós.
- González Valerio, M. A. (2005). *El arte develado. Consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer*. Herder.
- Goodman, N. (2010). *Los lenguajes del arte*. Paidós.
- Heidegger, M. (2003). *Ser y tiempo*. Trotta.
- López Sáenz, M. C. (2013). La existencia como corporeidad y carnalidad en la filosofía de M. Merleau-Ponty. En J. Rivera de Rosales y M. C. López Sáenz (Coords.), *El cuerpo. Perspectivas Filosóficas* (pp. 179-205). UNED.
- Mauss, M. (2006). *Manual de etnografía*. Fondo de Cultura Económica.
- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Planeta.
- Pagola, H. (2023). La filosofía como llave hermenéutica de nuestro tiempo. En A. Ledesma y H. Pagola (Eds.), *Para todo y para nada. Miradas contemporáneas de la filosofía* (pp. 273-288). Universidad de La Rioja.
- Pagola, H. (2024). Aproximación a una hermenéutica de las artes visuales *in itinere* desde la Filosofía del límite. *Contrastes. Revista Internacional de Filosofía*, 29(2), 133-148. <https://doi.org/10.24310/contrastes.29.2.2024.17573>
- Tatarkiewicz, W. (1991). *Historia de la estética. I. La estética antigua*. Akal.
- Trías, E. (1995). *Filosofía del futuro*. Destino.
- Vigarello, G. (2006). Entrenarse. En A. Corbin, J.-J. Courtine y G. Vigarello (Coords.), *Historia del cuerpo* (Vol. III) (pp. 165-198). Taurus.
- Wittgenstein, L. (1988). *Investigaciones filosóficas*. Crítica.