

EL JUEGO COMO HILO CONDUCTOR DE LA EXPLICACIÓN ONTOLÓGICA: UNA APROXIMACIÓN A LA TESIS DE GADAMER

Idania Ortiz Muñoz*

RESUMEN

Este acercamiento a una de las tesis centrales de Hans-Georg Gadamer que desarrolla en su libro "Verdad y Método" volumen I y que posteriormente retoma y profundiza de una manera magistral en su texto "La Actualidad de lo Bello", pretende explorar uno de los pilares conceptuales en que el autor ancla, en una primera instancia, la explicación ontológica de la obra de Arte, a través del hilo conductor del concepto de Juego.

El filósofo, inicia la discusión con un interrogante que involucra la experiencia del conocimiento en las Ciencias del Espíritu y su relación con la Verdad. Esto con el objeto de "desmitificar" el método científico como única vía posible para el conocimiento de esa Verdad. De ahí que se proponga explicar ontológicamente la Obra de Arte desde el Juego, que es el tema del cual trata este ensayo.

SUMMARY:

This approach to one of the Hans-Georg Gadamer theses is developed in his book "Truth and Method" –First volume- subsequently he went into this topic in depth in his text "La actualidad de lo bello", it attempts to explore one of the crucial concepts in which the author focuses his ideas. First the ontological explanation of "the work of art" through the concept of play.

The philosopher begins the discussion with a question that involves the experience of knowledge in the Sciences of the Spirit and their relationship with the truth. His purpose is to demythologize the scientific method as the only possible way of knowing the truth; using this basis he aims to give an ontological explanation of "the work of art". From the point of view of play – the subject of this essay.

La presente aproximación al texto de Gadamer "La ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico", tiene su origen en una preocupación fundamental del autor, el cual se interroga lo siguiente: ¿Qué es conocer y qué es la verdad en las Ciencias del Espíritu?

Con base en este planteamiento que atraviesa los primeros capítulos de su obra "Verdad y Método", Gadamer trata de hacer comprensible este fenómeno de índole hermenéutico, partiendo de la experiencia del Arte, recuperando la pregunta por la verdad de él y abriendo un nuevo interrogante **¿Cuál es el modo de ser de la obra de Arte?**

* Estudiante Maestría en Estudios SemiológicosUIS

Como punto de partida para intentar esclarecer esta pregunta, el filósofo se apoya en tres conceptos: El Juego, El Símbolo, y la Fiesta.¹

Este ensayo, desarrolla la pregunta desde la primera categoría, es decir desde el concepto de Juego, el cual se nos muestra en el transcurso de este escrito, como “hilo conductor”.

1. EL CONCEPTO DE JUEGO

Se deriva del término alemán *Spiel*, que significa Juego y que a la luz de esta lengua se asocia semánticamente con el mundo del Teatro, por lo cual sugiere también el significado de Representación.

Teniendo en cuenta lo anterior, el autor se propone inicialmente despojar al concepto de Juego de la significación subjetiva heredada de la Estética y la Antropología.

Es así como en el contexto de la experiencia del Arte, el Juego no será analizado a nivel del comportamiento del creador o del espectador, sino en el ámbito de la propia obra de Arte.

Sin embargo, para poder acceder a la obra de Arte, por el hilo conductor del concepto de Juego, lo primero que se debe precisar es ¿Cuándo se habla de Juego y qué implicaciones tiene?

El Juego, según Gadamer, remite al automovimiento sin finalidad alguna, al vaivén, al exceso y autorrepresentación del ser vivo, tal como a diario se presenta en la naturaleza.

En cuanto al Juego humano, éste puede incluir a la Razón que es la encargada de ordenar, disciplinar y aparentemente darle una finalidad; no obstante en la dinámica misma del Juego, esta finalidad termina no teniendo importancia y el Juego humano se hace libre de todo fin o meta.

Además, al contrario de lo que se considera importante con respecto al Juego, ésta más que una “distracción”, tiene una seriedad y entraña un riesgo; pero esta seriedad no debe sobrepasar tampoco al carácter del Juego, que como ya se dijo es movimiento e invita al abandono del jugador en su vaivén, sin que de esta manera pueda convertir al juego en objeto.

En este orden de ideas, se puede decir que el jugador no puede objetivar el juego, el jugador en el Juego es jugado y por esto que el Juego tiene su propio modo de ser, buscado en la conciencia del jugador.

“El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación”, así lo señala Gadamer y además agrega que “el sujeto es más bien el juego mismo” (Verdad y Método: Pág. 145 y 147).

Aunque causa alguna dificultad para el pensamiento tradicional antropológico abordar el concepto de Juego desde el Juego mismo, las investigaciones como por ejemplo las efectuadas por Huizinga en su “Homo ludens”, tratan de dar cuenta del Juego sagrado del culto, como una forma no tan radicalmente referida desde la conciencia y subjetividad del jugador: “Los mismos salvajes no conocen distinción conceptual alguna entre ser y jugar, no tienen el menor concepto de identidad, de imagen o símbolo”. (Verdad y Método: Pág. 147)

¹ Gadamer, Hans-Georg. “La actualidad de lo bello”. Paidós, Barcelona, España. 1996. Págs. 65 y 66

A partir de esta reflexión se puede decir que el vaivén del Juego, aparece como por sí mismo. No existe el esfuerzo contundente que encierra la iniciativa de un hacer usual o de una acción habitual y, el jugador, como ya se dijo anteriormente, puede abandonarse a él como a una actividad de orden especial, libre de fines.

Este vaivén del Juego significa que el jugar es un “jugar-con”, participar de ese movimiento, así necesariamente no exista otro real, pero sí es esencial que el juego esté referido hacia otro que lo enriquecerá.

De esta manera, el espectador de un Juego, también se hace partícipe en él y no queda por fuera, “...no conoce propiamente distancia entre el que juega y el que mira el juego”.²

Esta reflexión del Juego es pasada por el filósofo Gadamer al contexto de la experiencia del arte moderno, desde el punto de vista del autor este tipo de arte ha tratado de romper las barreras o distancias que existen entre la obra y el espectador, y a éste último se le ha tratado de transformar con mayor énfasis en co-jugador.

Es el caso por ejemplo, del llamado popularmente arte de Instalación, o las esculturas modernas ubicadas en espacio público, que invitan a la transformación del espectador en partícipe del juego del arte.

De otra parte y volviendo al concepto de Juego, el autor señala que existe otra característica en el jugar y es que siempre se juega a “algo”.

Sin embargo, este algo, no es referido a nada de índole conceptual o utilitario, sino a un tipo de comportamiento del jugador, que estando

libre de objetivos, transforma éstos en tareas por representar dentro del Juego, que en últimas son las que le dan su movimiento.

Desde esta perspectiva, en el juego no quedan o no se ven sino representaciones y por lo tanto esto hace que el modo de ser del Juego termine siendo la autorrepresentación.

Teniendo en cuenta que la representación es representación para alguien, Gadamer aclara que la apertura del Juego hacia el espectador, no hace que el Juego corral el peligro de tornarse en exhibición, lo cual lo alejaría totalmente de su ser lúdico, sino que aquella apertura hace parte fundamental del carácter cerrado del Juego en el que el espectador queda dentro.

Estos conceptos llevados al ámbito del Juego escénico, se nos muestran diferentes, puesto que “El espectador ocupa el lugar del jugador”, para él es que se desarrolla el Juego y el contenido de sentido que tiene debe ser comprendido por él. Este tipo de Juego es el que le compete al Arte, el cual así no tenga o no se preocupe por un espectador real al que vaya dirigido, siempre implica que su realización es hecha para alguien.

Así sea el arte más fugaz, como por ejemplo una improvisación musical de un pianista, quienes la escuchan pueden decir de ella si estuvo buena o mediocre. Lo anterior quiere decir que siempre hay “algo” en la obra de arte que hay que entender y es a lo que Gadamer llama la “identidad hermenéutica”.

Lo que yo como espectador comprendo, lo que identifico en la obra, es lo que constituye el sentido de la misma. Es decir, la obra de arte me interpela, me desafía y exige una respuesta de mi en caso de que yo haya querido involucrarme en este desafío. Aquí el cojugador

² *Ibíd.* Pág. 69

hace parte del Juego y la respuesta a la interpelación que le hace la obra, es la suya propia y la que lo ha hecho entrar, a partir del Juego del Arte, a la experiencia del mismo.³

2. LA TRANSFORMACIÓN DEL JUEGO EN CONSTRUCCIÓN Y LA MEDIACIÓN TOTAL.

A este Juego humano que alcanza su perfección en el Arte, Gadamer le da el nombre de “Transformación en una construcción”. Este término **construcción**, que proviene del alemán *Gebilde*, debe ser entendido como configuración, o mejor como un producto acabado, según señala el traductor de “Verdad y Método”, (Pág. 154. Pie de pág. 16)

Le llama **construcción**, porque el Juego a pesar de estar referido a la representación, está separado y tiene su autonomía de sentido en lo que tiene que ver con los que lo representan. Como ocurre con la obra de arte, en la cual su sentido no depende del origen, de quién la creó, es decir, del artista.

Esta autonomía del Juego de la obra de arte, se da gracias a la transformación de que ella es producto. Aquí transformación, no es alteración, pues esta última se refiere a un cambio accidental que en nada compromete su esencia y que por lo tanto después vuelve a ser la misma.

Transformación según el autor, es convertirse en algo completamente diferente y que pasa a ser su verdadero ser. Algo así como que lo que estaba antes ya no está ahora, eso es “transformar en una construcción”, pero el ahora, es decir la construcción, es una verdad.

³ El espacio que deja la obra de Arte para que el cojugador la rellene, el espacio de la respuesta a su interpelación, está ejemplificado en el libro de Gadamer “La Actualidad de lo bello”, Pág. 75, cuando hace alusión a la función evocativa de una narración, como la hecha por Dostoiévski, en “Los hermanos Karamazov”.

Esta transformación a lo verdadero que entraña el Arte, hace que emerja lo que normalmente habita oculto en la realidad inmediata. La otra “realidad” que se configura en el Arte, siempre estará dirigida a un futuro y repleta de su ser de verdad, pues ya es construcción.

A partir de este concepto de construcción, se puede concluir entonces que lo que normalmente llamamos realidad, es lo no transformado y a lo cual el arte ha superado en su verdad.

Así mismo, otro de los aspectos que caracteriza a la verdad de la obra de Arte, es el reconocimiento.

Para abordar este concepto del Reconocimiento, Gadamer recurre a la idea de mimesis en los griegos, la cual en su significado de imitación de la realidad, tiene dentro de sí un sentido cognitivo de ésta: “El que imita algo, hace que aparezca lo que él conoce y tal como lo conoce” (Verdad y Método: Pág. 158). De aquí se desprende también que el sentido cognitivo de la mimesis, está en el reconocimiento.

Sin embargo, Gadamer va más allá de este concepto de reconocimiento que se propone originalmente en la mimesis y argumenta que no solo se reconoce lo ya conocido, sino también algo nuevo, algo más de lo ya conocido.

Apoyado en Platón en su concepto de idealidad, el autor subraya igualmente que existe una idealidad del reconocimiento, la cual hace emerger en su representación el verdadero ser, su esencia, desprendido de toda causalidad y circunstancia.

Es así como “el ser de la representación es más que el ser del material representado, el Aquiles de Homero es más que su modelo original”

(Verdad y Método: Pag. 159). Es decir, en la representación hay una autenticidad que invalida la copia y que la supera, como es el caso de las artes escénicas.

Esta autenticidad, este conocimiento de la verdad que estuvo ligado al conocimiento de la esencia en el concepto de Representación, sirvió al arte durante mucho tiempo. Pero con la entrada de la particularización, del nominalismo en las ciencias modernas fundadas por Kant, se planteó el problema de la realidad y el concepto de mimesis fue relegado y alejado de la estética. Es decir, el arte pretendió ser explicado desde el método científico.

Ante este giro que tiene la estética y que invade al arte de explicaciones y significados que no le competen, Gadamer propone plantear el problema nuevamente a la luz de la tradición de la teoría antigua del arte y argumenta que éste debe volver a verse como Representación, que en últimas es su modo de ser más auténtico.

Como se recordará, es a través del concepto de Representación en el Juego que se llegó al de Representación del Arte, el cual involucra al espectador.

Pero esta Representación, como ya se anotó, no permite que la obra de arte sea vista como un objeto aislado, no permite que se haga abstracción de ella, como sí lo intenta hacer la Conciencia Estética.

A cambio de esta separación de la obra de Arte como objeto, propone Gadamer que la Representación sea asumida como un problema ontológico que deriva del mundo del Juego, en donde el movimiento envuelve en el vaivén al jugador o espectador de la obra de Arte y lo involucra, haciéndolo partícipe y a la vez jugándolo.

Desde esta perspectiva, entonces se podría decir que el proceso del juego es la entrada a la comprensión del mundo del Arte, porque tanto en el uno como en el otro hay Representación y en ésta accede el ser en su forma más auténtica.

Ante este planteamiento, la Conciencia estética queda cuestionada, al igual que su epicentro, la **Distinción Estética**. Esta Distinción Estética es lo que hace empobrecer la obra de Arte fragmentándola para su estudio, para así volverla un mecanismo posible de explicar científicamente. Es aquí donde la poesía se reduce a la perfección métrica, la narrativa a la explicación sociológica y el teatro “a la calidad del reparto”, etc...

Frente a esta Distinción Estética, el autor propone el concepto de “no distinción”, que en últimas es la esencia misma del Juego libre, el cual no apunta hacia ningún concepto.

Esta “no distinción”, es la que permite que el espectador de la obra de Arte entre en su juego y viva su Experiencia. Así la obra artística no estará condicionada a ninguna distinción, como por ejemplo la intencionalidad del creador, sino que ella será una “construcción” que se presenta como una totalidad de sentido y “que sólo en la mediación alcanza su verdadero ser” (Verdad y Método: Pág. 162). Pero esta mediación como es total, se cancela a sí misma, pues no existe distinción estética o separación entre la obra de Arte y su mediación.

Entonces, la obra de Arte “es” y su representación no significa, como ya se argumentó anteriormente, que esté reemplazando a la realidad, pues ella es una totalidad y en ella está aquello a lo que se remite.

De ahí que el Arte tenga que ver con lo simbólico, pues desde la perspectiva que Gadamer recoge de Goethe y Shiller, **el símbolo más que remitir al significado, lo representa, lo hace estar presente.**⁴

De otro lado, un nuevo punto que compete a la Representación de la obra de Arte, sobre todo si se trata de un arte de carácter interpretativo, como es el caso de la ejecución de una pieza musical, es que ésta, a pesar de que puede desplegar diversas variaciones debe estar sometida a la “Representación Correcta”.

Es decir, sin descuidar la tradición que ilumina dicho Arte que es su aspecto vinculante, el intérprete puede abrirse a nuevas formas libres,

que le dan la posibilidad de renovarse, sin salirse de lo correcto. Esto garantiza la “identidad” y la “continuidad” de la obra de Arte.

A pesar de que esta identidad de la obra de arte, se plantea de diversas maneras a través del tiempo, dicha unidad no se disgrega, sino que demanda la necesidad de darle una interpretación temporal.

En este punto es donde Gadamer entra a retomar el concepto antropológico de “Fiesta”, para poder abordar una nueva pregunta, que queda aquí expuesta para su reflexión y posteriores comentarios, “¿Qué clase de temporalidad es ésta”, es decir, ¿Cuál es la temporalidad de la obra de arte?

BIBLIOGRAFÍA

GADAMER, Hans-Georg. Verdad y Método I. Salamanca, España: Sígueme, 1993. Capítulo 4. P. 143-166

La actualidad de lo bello. Barcelona, España: Paidós, 1996.

Estética y Hermenéutica. Madrid, España: Tecnos, 1996. P. 129-137

⁴ Gadamer, “La actualidad de lo bello”, Paidós, Barcelona, España. 1996, Pág. 90