



KONVERGENCIAS LITERATURA
ISSN 1669-9092
Año III, N° 7 Abril 2008

EL “JUEGO DEL ARTE” COMO LIBERACIÓN.

María Cristina Ríos Espinosa (México) ¹

Resumen: El presente ensayo busca probar cómo el juego y el arte abren las posibilidades de liberación del hombre y de su sociedad, pero no en un mundo de fantasía separado de la realidad, por el contrario el arte posibilita alcanzar el tan anhelado reino de la libertad dentro de los límites del reino de la necesidad, para probarlo se emplean los andamiajes críticos de Eugen Fink y Georg Gadamer, quienes se oponen a ver el comportamiento lúdico humano como un fenómeno aislado del mundo de la seriedad, como ha sido considerado por la filosofía occidental moderna, sino por el contrario como uno de los fenómenos más serios de la existencia, por ser un modo de la libertad humana.

Palabras clave: juego, arte, libertad, representación, conformación.

Summary: This essay tries to prove in which way game and art open the possibility to obtain freedom for man and society, but not the one we obtain in a world of fantasy separated from reality, by the contrary, art allows us to reach the realm of liberty within the limits of the realm of necessity, to prove this possibility we would base our theoretical

¹ María Cristina Ríos Espinosa es licenciada en Economía por la Universidad Panamericana. Maestra y doctora en Filosofía por la UNAM. Es catedrática en el Doctorado en Educación de la Universidad Marista, también imparte las materias de Estética y Teoría del Arte en la Maestría de Arte y Decodificación Visual del Instituto Cultural Helénico. Es catedrática de la materia de Historia de la Cultura, Filosofía Medieval y Arte Contemporáneo en la Maestría de Humanidades de la Universidad Anáhuac del Norte. Actualmente realiza una investigación con el tema *La función utópica del arte* en el Instituto de Investigaciones Estéticas de la Universidad Nacional Autónoma de México. Autora del libro *Fundamentación ética del mercantilismo, Bernard Mandeville: La paradoja del vicio en la sociedad* (2002). Ha escrito artículos sobre teoría del arte para revistas como: “La polaridad de la obra de arte”, Revista Tierra Prometida, CONACULTA, México, (enero-2005), así como diversos artículos de crítica a la ética del mercado en la Revista de Humanidades del Tecnológico de Monterrey Campus México (2007) y en la Revista Intersticios de Filosofía de la Universidad Intercontinental (enero-2008). Ha participado en libros colectivos con el ensayo: “La agonía de la belleza: ¿Crisis del arte o arte de la crisis?” en *Tópicos del Saber Filosófico*, coord. Jorge Martínez Contreras, Asociación Filosófica de México-Siglo XXI (junio-2007); así como “El arte como lugar de la utopía” en *Filosofía de la Cultura: Reflexiones contemporáneas*, comp. Arturo Aguirre, Afínita editorial, México, 2007.

construction on the critical approach of Eugen Fink and Georg Gadamer, who oppose themselves to the interpretation of ludic activity as an isolated phenomenon, separated from the world of seriousness, as it has been considered by modern philosophy. On the contrary ludic activity is one of the most serious phenomenon of existence, because it is a form of human liberty.

Key words: *game, art, freedom, representation, conformity.*

El objetivo de este ensayo es en primer lugar destacar la trascendencia del juego en la existencia del hombre así como su carácter ontológico, en la medida en que el juego permite vincular el “ser del hombre” con el Ser. En segundo lugar, se intenta probar la posibilidad emancipadora del hombre mediante el “juego del arte”, como una apertura que tiende hacia el tan anhelado *reino de la libertad* aunque dentro de los límites de la realidad y la necesidad, es decir, no se trata de una liberación entendida como una fuga de la realidad que nos conduce al mundo de la fantasía para quedarse ahí sin regreso.

Para destacar el carácter ontológico del juego, nos apoyaremos en los aportes críticos de Eugen Fink en el *Oasis de la Felicidad*, quien pretende mostrar el gran significado del juego en la estructura existencial del hombre y de Georg Gadamer en *Verdad y Método I*, quien utilizará el fenómeno del juego para criticar el “subjetivismo estético” de la estética romántica y mostrar el papel ontológico que posee el “juego del arte”. Para probar la posibilidad que tiene el “juego del arte” como una forma para alcanzar la liberación habremos de revisar la postura crítica de Gadamer en *Estética y Hermenéutica* en donde el “juego del arte” es considerado una forma de la libertad.

a) El juego como modo de la existencia humana:

Para Fink el juego es autónomo en tanto es impulso vital, medida curativa contra los males de la civilización, una fuerza renovadora. Es interesante como nuestro autor nos recuerda la existencia de épocas en la historia más alegres, que conocieron más el ocio. Nos muestra la paradoja en que ha caído la industria del ocio y del entretenimiento, en tanto vivimos en una época de gran proliferación de producción de juguetes en serie para administrar la diversión de los niños y jóvenes, pero resalta el hecho de que no por ello se ha llegado a una mejor comprensión del fenómeno del juego, es decir, de la significatividad que posee el juego para la existencia humana.

Fink destaca varias cuestiones, la de si nuestra época posee una concepción suficiente del sentido óntico del fenómeno lúdico, de si se sabe filosóficamente lo que es el juego y el jugar, es decir, del sentido ontológico del jugar. Afirma que el juego es un fenómeno vital, pero que también posee un carácter intersubjetivo, pues jugar es un “jugar-con”. De igual manera, Gadamer llegará a una conclusión análoga en su análisis acerca de la ontología del juego en *Verdad y Método I*. En el *Oasis de la Felicidad*, Fink nos dice al respecto:

....en el juego tenemos conciencia del contacto colectivo con el prójimo con una intensidad especial...Todo juego tiene un horizonte comunitario (Fink, 1966: p. 6)

De igual forma Gadamer nos va a decir:

Toda representación es por su posibilidad representación para alguien...Aquí el juego ya no es un mero representarse a sí mismo de un movimiento ordenado, ni es tampoco la simple representación en la que se agota el juego infantil, sino que es “representación para”. (Gadamer, 2001: 152)

Vemos como para Fink y Gadamer el juego posee un carácter de alteridad, en donde se abre la posibilidad de “ser para otro”, que también podría tener implicaciones éticas interesantes en tanto implica un nuevo modo de relación con la comunidad.

Para Fink, la diferencia entre el juego humano y los juegos de los animales en sentido biológico, es que la actividad lúdica del primero es un “jugar-con-sentido”, es decir, no se trata de un proceso pasivo, sino que lleva implícita una acción, una voluntad, un impulso y un ánimo: “el jugares siempre un suceder aclarado significativamente, una ejecución vivida” (Fink, 1966: p. 8). Si bien Fink reconoce la posibilidad de un goce en el juego, al igual que hará Gadamer en *La actualidad de lo bello*, este hecho no implica la participación de una conciencia reflexiva, pues en la intensidad del juego se está lejos de la reflexión, no obstante se da una comprensión: “...todo juego se mantiene en un trato comprensivo de la vida humana” (Fink, 1966: p. 8). Lo sustantivo de dicha aclaración es el descubrimiento de las potencialidades del juego como un tipo de conocimiento, más no del tipo científico, no del conocimiento de un *ego cogitans* (sujeto pensante) del cartesianismo, no es la del “sujeto trascendental” kantiano².

Fink denuncia como un malentendido histórico la interpretación del juego como un fenómeno marginal de la vida humana, como si se tratase de una actividad no perteneciente a la vida, con una participación reducida o degradada a la de una manifestación periférica y no central de la misma, a la manera de una ruptura, como si se tratase de algo que resplandeciese sólo de forma ocasional:

Se contraponen al juego como descanso, diversión, ocio alegre, a las actividades vitales serias y responsables...El juego...tiene el carácter de la interrupción ocasional de la pausa, y se relaciona con el curso verdadero, serio de la vida, una forma análoga al sueño con la vigilia.(Fink, 1966: p. 8)

El mayor problema de la interpretación moderna acerca del juego es el considerarlo un suplemento, como si se tratase de un fenómeno complementario, como una fuga hacia el reino de la fantasía, al sueño y a la utopía³. Fink se hace ciertas preguntas frente a este

² Me parece que la acusación de Gadamer contra Fink de que su concepción de juego sigue atrapada en el “subjetivismo estético” es injusta, pues Fink reconoce que aquello que acontece en la experiencia lúdica no es una posesión de la conciencia reflexiva sino un modo de comprensión.

³ Aquí el término utopía se emplea en el sentido peyorativo de lo irrealizable, como un término empleado por el positivismo para negar las posibilidades de realización de un proyecto racional crítico y emancipador. Ya mostraré más adelante el sentido positivo que posee el término utopía en el ámbito del arte y la política.

malentendido. ¿Acaso el juego sólo ha de suavizar las convulsiones anímicas que dominan al hombre actual y a su incalculable aparato vital? Su respuesta es negativa, rechaza con fuerza esta interpretación del juego como la oposición entre lo SERIO/NO SERIO, pues se considera al fenómeno del juego como un “modo existencial”⁴ degradado del ser del hombre, y no se le comprende en su verdadera seriedad, en tanto en la actividad lúdica es la vida misma la que se juega. El problema con el adulto nos dice Fink, es que no sabe jugar ingenuamente, lo hace como una técnica rutinaria. En cambio, en el niño el jugar es el “centro de su existencia”. La pregunta obligada sería, ¿qué le pasó al adulto que se descentró? Parecería ser como si la “racionalidad productivista” de este mundo tecnificado lo hubiese enfermado, es decir, descentrado de su propia existencia y por tanto estuviese “fuera de sí”, perdido en sus determinaciones. Podría decirse que el juego es indeterminación, en tanto implica algo que sucede y que no tiene fin, algo abierto como lo es la existencia humana misma y en tanto que tal es trascendencia, eso parece ser la relevancia del papel que posee el juego, una relación con el ser del hombre en primer lugar y de ahí una relación con el ser, por tratarse de un fenómeno en el cual quien lo experimenta vive un presente absoluto y pleno.

En la interpretación ontológica del juego de Fink podemos encontrar una crítica cultural, cuando afirma que la sociedad moderna considera al juego un momento pasajero de la existencia y que prepara al hombre para la responsabilidad, pareciera ser una crítica a la represión civilizatoria de la modernidad occidental siempre proyectada a un futuro incierto y angustiante, con el desdibujamiento de la subjetividad siempre sometida al tiempo de la productividad del trabajo. Nos dice que el concepto de una educación adecuada es entendida falsamente por la modernidad, en tanto el “mundo del juego” es considerado un mero tránsito al “mundo del trabajo”, una preparación o formación para la responsabilidad y la seriedad. Fink se opone a esta consideración del juego, sostiene que la naturaleza del juego es ambigua, pertenece a la condición óptica⁵ de la existencia humana, es decir, uno de los modos de la existencia vital del hombre y no un modo degradado frente a otros modos o formas existenciales del ser del hombre, como podrían ser el trabajo o el quehacer científico. Con dicho reconocimiento, Fink pone al juego en el mismo nivel de otras actividades humanas: “El juego no es una manifestación marginal del paisaje vital de los hombres” (Fink, 1966: p. 11). La diferencia estaría en que el juego es autónomo, es decir, sus fines no le vienen dados desde el exterior de su actividad⁶ sino que son espontáneos, ello implica que el juego se dé a sí mismo sus propias reglas, en tanto esto es así, se convierte en una actividad con sentido y un modo de comprensión del mundo.

⁴ Por el término existencial ha de entenderse los diversos modos de comportarse del ser ahí del hombre en el mundo.

⁵ La categoría de óptico se emplea en el sentido en que lo hace Martín Heidegger en *Ser y Tiempo*, a saber, a los modos de ser de la existencia del *dasein* (*ser ahí*), en su moverse en el mundo en una articulación u horizonte de sentido, en un comprender significativo del mundo.

⁶ El tiempo del juego es el del tiempo pleno a diferencia del tiempo del trabajo que es considerado como vacío y por ser llenado, es el tiempo cronológico y medible del reloj, sometido al trajín de la productividad y del utilitarismo. Me parece que el tiempo del juego es el de la puesta en cuestión, de ahí su carácter radicalmente humanista e incluso político.

Si aceptamos al juego como un modo más del fenómeno de la existencia, entretreído con otras formas existenciales del ser del hombre; en los distintos modos de relacionarse de las actividades vitales del hombre surge una tensión, un conflicto y una armonía. Fink le está dando al fenómeno del juego una interpretación existencial, como un fenómeno esencial de la existencia tan relevante como el trabajar, amar, oponerse, morir, en fin. Lo interesante en todo caso es que todos estos fenómenos son enigmáticos en tanto nos muestran una gran verdad, a saber, que el hombre es a la vez abierto y oculto, ni es toda naturaleza ni es toda libertad, siempre es una tensa relación consigo mismo, con su propio ser, “es una libertad iniciada en la naturaleza”, sigue atado a un impulso oscuro que lo sujeta y traspasa. El existir humano es un “tenso-relacionarse-consigo-mismo” por el entrecruzamiento de apertura y ocultamiento, en el cual vivimos preocupados por nosotros mismos, pero siempre orientados hacia un fin como es la felicidad.

Para Fink, la característica de todos los quehaceres humanos es que hay una referencia al fin último del hombre que es la *eudemonia*: “Todos los fines cotidianos están arquitectónicamente tensos en relación con este fin último” (Fink, 1966: p. 14). La diferencia del juego es que no es un quehacer vital de estilo futurista, sino que se trata de un presente pleno de sentido, a diferencia de otros quehaceres llenos de incertidumbre para alcanzar esa felicidad a la que apuntan y que ven al presente debilitado o degradado⁷, como un mero tránsito. Por ello, dice Fink, el juego se asemeja a un *Oasis de la Felicidad* que nos sale al encuentro.

Fink rechaza considerar al juego como “quehacer inútil”, sin objetivo, pues también el juego está determinado por un fin y tiene fines especiales. El fin del juego es inmanente, es decir, está en el más acá y no busca fuera de sí, no tiende hacia el “último fin supremo”, el fin del juego no es metafísico. Lo que intenta decirnos es que el juego no posee fines trascendentales sino inmanentes. Además, sus fines son internos en el sentido de no venir dados desde fuera, por ello el juego es autónomo y se basta a sí mismo. No está orientado por fines ajenos y sucede algo “por mor de sí mismo”, la de la “pura autosuficiencia”, un sentido cerrado en sí mismo, pero justo por ello es: “una posibilidad de estancia humana en el tiempo...proporciona...una permanencia...una imagen de eternidad...” (Fink, 1966: p. 15). La interpretación de Fink es que el juego sólo tiene una distancia con el curso vital en apariencia, pues en realidad: “se relaciona más con el curso vital de una manera significativa, al modo de la representación.” (Fink, 1966: p. 15).

El juego no debe estar colocado falsamente al lado de los fenómenos vitales, sino al contrario, se trata de un fenómeno fundamental de la existencia, tan original y autónomo como la muerte, el amor y el trabajo, según Fink. La única diferencia es que no aspira hacia el último fin, hacia una trascendencia metafísica que vaya más allá de la inmanencia. Es en

⁷ Recordar la crítica de Nietzsche a los fundamentos de la cultura occidental de corte socrático, a la cultura de la modernidad y a las religiones sacerdotales, por debilitar la vida y convertir al hombre en un masoquista moral. En relación a esta crítica de la cultura, se puede confrontar la teoría de la civilización de Freud en el *Malestar en la Cultura* donde postula la idea de cultura como fruto de la represión de los instintos; también se puede confrontar la crítica de Marcuse a esta tesis civilizatoria y la esperanza de una emancipación de lo que el llama “represión excedentaria” en *Eros y Civilización*.

el presente pleno de sentido de la inmanencia del juego en donde se reúnen todos los otros modos de ser de la existencia, es en la representación que brinda el juego donde los fines futuristas del proyectarse de la existencia humana se congelan en un instante pleno de sentido.

b) El concepto del juego gadameriano como crítica al “subjetivismo estético”:

La estética hermenéutica gadameriana se dirige en torno a dos objetivos, por un lado a levantar una crítica en contra del subjetivismo moderno, donde estaría incluido el “subjetivismo estético” de Kant y Schiller, y por otro lado, una crítica contra las ideas de verdad y método de la modernidad para postular una nueva idea de verdad que permita una nueva relación con el ser, esta última intención no será la que explotemos en este ensayo, sino aquella que permita vincular el juego con la emancipación y transformación del hombre y de la sociedad en que esta inmerso, por ello nos enfocaremos con más detalle en su concepto de juego como crítica al “subjetivismo estético”, pues para caminar hacia la liberación de la sociedad a través de sus configuraciones creativas, se hace necesario en primer lugar poner en cuestión el privilegio otorgado al genio en la “estética romántica”, como aquel que conserva el monopolio de la interpretación del mundo.

El concepto que le servirá a Gadamer para lograr dichos objetivos es el del juego, a partir del cual desarrollará una “ontología de la obra de arte” en *Verdad y Método I*. En primera instancia, se preguntará por el modo de ser de la obra de arte y, en segundo, relacionará directamente el modo de ser de la obra de arte con el acaecer o suceder (Geschehen) del ser. Se va a separar de los conceptos de juego de Kant y Schiller por encontrar allí una “significación subjetiva”, busca utilizar el concepto de juego en contraposición a la categoría de sujeto:

Cuando hablamos de juego en el contexto de la experiencia del arte, no nos referimos con él al comportamiento ni al estado de ánimo del que crea o del que disfruta, y menos aún a la libertad de una subjetividad que se activa a sí misma en el juego, sino al modo de ser de la propia obra de arte. (Gadamer, 1996: 143)

El juego es el modo de ser de la obra de arte y no algo atribuible al sujeto o que dependa de él, es por eso por lo que Gadamer se deslinda a este respecto de Kant y Schiller. En la *Crítica del Juicio*, Kant define al juicio de gusto como el libre juego de las facultades cognitivas (el libre juego de entendimiento e imaginación) del sujeto. Esto quiere decir que el juicio de gusto no está referido al objeto, sino al sujeto exclusivamente, es decir, no dice nada sobre el objeto, sino sobre la manera en la que el sujeto se representa⁸ (Vorstellung) el objeto.

Gadamer se deslinda de la acepción de juego de la estética kantiana por considerarla absolutamente subjetiva⁹, se opone a privilegiar al sujeto que juega o al espectador y le

⁸ Recordar la distinción en alemán entre algo que se representa para la imaginación o la conciencia (Vorstellung) de una representación para alguien o para otros (Darstellung).

⁹ Aunque me parece que la acusación gadameriana al criticar el “subjetivismo estético” de Kant es injusta, en tanto, no comprende cabalmente lo que quiere dar a entender Kant por subjetivo, cuyo sentido es el “yo pienso que acompaña todas mis percepciones”, es decir, no hay otra forma de

cede una nueva posición ontológica al modo de ser del juego. Su preocupación se centra en el modo de ser de la obra de arte y no en el modo como el sujeto juzga algo como bello, como sería el caso de las propuestas estéticas de Kant y Schiller.

El concepto de juego le permite a Gadamer alejarse de cualquier interpretación que defina la experiencia del arte como el comportamiento de un sujeto que aprehende o se representa un objeto (*Vorstellung*), más bien el juego es susceptible de ser definido independientemente del comportamiento del jugador.

El juego es independiente de la subjetividad. Gadamer parte de una crítica a la oposición “serio/lúdico”, que piensa el juego como si éste no fuese cosa seria. Destaca que para el jugador el juego es algo serio y dice: “El que no se toma en serio el juego es un aguafiestas” (Gadamer, 1996: 144). El juego posee una seriedad propia que es incluso sagrada. El jugador tiene que abandonarse al juego, es un imperativo para que pueda jugarse, es la condición de posibilidad para que el juego se dé, si el jugador no se cree el juego, no hace “como sí” el juego estuviese ocurriendo en la realidad no puede haber juego posible.

En el juego no hay relación “sujeto-objeto”, como sí la hay en la actividad del conocimiento o en la relación de apetencias y deseos por los objetos por parte de un “sujeto de necesidad” en el mundo. No hay relación “sujeto-objeto” desde el comportamiento del jugador, este no se comporta en el juego como frente a un objeto con pretensión de aprehenderlo, conocerlo o representarlo, en vez de ello, el jugador está ya siempre dentro del juego, es decir, se abandona en la actividad lúdica misma. Es el juego el que se juega y no los jugadores, ellos funcionan como condición de posibilidad para que juego acceda a su “re-presentación” (*Darstellung*), pero no son ellos los que determinan la esencia del juego, sino que son llevados y absorbidos en él.

Gadamer define el juego como “la pura realización del movimiento” (Gadamer, 1996: 146), como un vaivén constante, indiferente a quien realice el movimiento: “Por lo tanto el modo de ser del juego no es tal que, para que el juego sea jugado, tenga que haber un sujeto que se comporte como jugador” (Gadamer, 1996: 146). Al pensar el juego como vaivén en *Verdad y Método I*, no lo distingue del realizado por los animales, sino que el movimiento lo da la naturaleza y de ahí la libertad de un sujeto que imprima el movimiento, sólo para apuntar que no es la conciencia lúdica quien determina el juego. Sin embargo, en *La actualidad de lo bello*, introduce el elemento de racionalidad para distinguir los juegos humanos de los efectuados por los animales y en ello coincide con Fink:

(...) lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir en sí mismo a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente.” (Gadamer, 1991: 67)

Gadamer de manera análoga a como lo hace Fink, llega a afirmar que el jugador no se siente esforzado, que experimenta el juego como una descarga y que es precisamente eso lo

donación del mundo que algo que es claro para la conciencia reflexiva. Hablar de experiencia es algo que la reflexión se apropia, no existen los hechos positivos y en bruto.

que le permite abandonarse¹⁰. Encuentra como parte de sus características al movimiento, vaivén, repetición, algo sin objetivo, sin intención y sin esfuerzo. El siguiente elemento que introduce, a nuestro juicio de vital importancia, es el de la alteridad, en tanto jugar es siempre un “jugar-con” pues no existe el juego en solitario, ya sea que se juegue con otro jugador real o imaginario, o con alguna cosa que haga las veces de juguete, la alteridad está siempre presente en el juego; representa un enfrentamiento de alteridades que se traduce en un encuentro.

Gadamer asegura que todo jugar es un “ser jugado”, es decir, no es el sujeto el que juega, sino él quien es jugado en el juego, se abandona y se sumerge en la actividad lúdica. Esa es una de las razones por las que el juego ejerce una fascinación, en tanto nos ofrece la posibilidad de entregarnos por entero a él, con toda la seriedad que esto exige. Esa entrega al juego en la que la misma actividad se hace dueña de los jugadores, es la que posibilita la constitución del “espacio lúdico”, que conlleva sus propias reglas y esto es posible en tanto ellas no vienen impuestas desde fuera, ni tampoco tienen una validez más allá del espacio del juego. Se crea una organización que absorbe a los jugadores, pero no los constriñe, ya que el juego se experimenta sin esfuerzo y sobre todo porque las reglas han sido aceptadas por los jugadores libremente.

En torno al tema del juego como espacio sagrado, este tiene peso ontológico en tanto es “fundación de un mundo”: “La revelación de un espacio sagrado permite obtener un punto fijo, orientarse en la homogeneidad caótica, fundar el mundo y vivir realmente.” (Eliade, 1979: p. 27) La distinción de espacios entre lo sagrado y lo profano, donde el primero posee un mayor peso ontológico, será esencial en la argumentación de Gadamer al momento de dar a la obra de arte entendida como juego un estatus ontológico superior al de la “realidad”, en la medida en que la obra “funda un mundo” y es “concepción de mundo”¹¹. Es en este sentido como debe entenderse esta comparación entre la apertura del espacio lúdico con la del espacio sagrado y del arte.

c) El juego del arte como forma de nuestra libertad:

El juego tiene un carácter vinculante, de ahí que implique una comunidad a la que aspira mediante el comportamiento lúdico del hombre, por ser en sí una forma de convivencia, de la misma forma lo es el “juego del arte” y por ello esta lejos de ser una acción subjetiva en donde predomine la intencionalidad consciente de un autor, o un productor-creador de una obra. Se puede decir que el “juego del arte” posee objetividad en este su modo de ser vinculante con la comunidad.

El juego, nos dice Gadamer, no es una actividad exclusiva del hombre, es una manifestación de la vida en general. Me parece que el juego como exceso e instinto de vida

¹⁰ Se refiere a cuando el ser humano está emancipado o liberado del esfuerzo del trabajo, es decir, del esfuerzo para la consecución de un fin distinto de los fines internos del juego, como lo son aquellos impuestos por la vida cotidiana del tiempo de los relojes, pues sabemos que hay juegos que implican una gran concentración y esfuerzo tanto físico como intelectual.

¹¹ El término concepción debe entenderse como fundación y origen, dar a luz, y no como algo surgido de la razón finita humana o de la conciencia trascendental de un “yo pienso” cartesiano.

es análogo al instinto de conservación del “querer vivir”, que busca ampliar la vida, un movimiento espontáneo “no intencional” e indeterminado. Sin embargo, el juego humano se distingue por su intencionalidad, por su “determinar algo”, en él se es consciente de reglas y condiciones del comportamiento lúdico. El carácter lúdico del juego humano es que se ponen reglas, nos dirá Gadamer, las cuales sólo tienen validez dentro del mundo cerrado del juego. Las reglas son de por sí vinculantes y no se pueden infringir si no se quiere afectar la convivencia, pues las reglas determinan o son la condición de posibilidad de una convivencia vinculante. Considera el juego humano como un comportamiento determinado por reglas vinculantes y objetivas cuya validez reside en su “comportamiento intencionado”, pero no en el sentido del subjetivismo filosófico en donde impera el esquema de un “cartesianismo dogmático de la autoconciencia”, sino que se trata de un comportamiento intencionado basado en el “hacer como sí” en el “representar un papel”, en “representar intencionalmente algo”, esto es un “obedecer a reglas del juego”. En este “hacer como sí” en ese aparecer, en esa simulación o “representación de algo” aparecen acciones simbólicas que se superponen sobre la acción como hecho concreto. Gadamer análoga las acciones simbólicas del jugar al simbolismo en el arte, en tanto existe también aquel momento de libertad en sus figuraciones, como nos dice en la siguiente cita:

El arte comienza justo allí donde se puede hacer algo de modo diferente....lo decisivo no es la realización de algo que se ha hecho, sino que lo que se ha hecho es de una peculiaridad muy especial. Se refiere a algo y sin embargo no es eso a lo que se refiere.(Gadamer, 2001: 132)

En esta cita encontramos que a diferencia de cualquier producción resultado de la creación humana que tiene una función utilitaria, en el arte sus producciones no están hechas para lo útil, más bien justo son arte por ser inútiles, se niegan a toda utilización. El arte comparte aquel carácter de simulación, del aparecer, del “como sí” del “representar algo” que conserva el comportamiento lúdico. La obra de arte es como un gesto simbólico o representa otra cosa:

...la obra de arte...tiene algo del carácter del como sí que reconocíamos como un rasgo fundamental en la esencia del juego. Es una obra porque no es algo jugado. No es algo como el objeto que habitualmente encontramos, sino que está por algo. Así como un gesto simbólico no es sólo él mismo, sino que por él expresa otra cosa, la obra de arte tampoco es ella misma como eso hecho. (Gadamer, 2001: 132)

Gadamer hace énfasis en el carácter simbólico de aquello que es la obra de arte, eso es lo que la hace irrepetible y única, no es sólo una producción que se pueda volver a hacer, como fenómeno único. El negocio crítico nos obliga a cuestionarnos acerca de qué ocurre con ese carácter irrepetible y único de las obras de arte, en aquellas producciones que por su naturaleza técnica están hechas para su reproductibilidad, es decir, aquellas producciones donde no hay un original sino que en esencia ellas mismas son pura copia o reproducción, como el cine, el video y la fotografía; me parece que dicha problemática es abordada por Gadamer al recurrir a la categoría de “con-formación”. Prefiere el nombre de “con-formación” (Gebilde) en lugar de la categoría de “obra” para referirse al carácter del arte. Para nuestro pensador, la “con-formación” significa un fenómeno que ha dejado atrás el “proceso de su surgimiento”, pues va más allá de su determinación como algo hecho o producido, es lanzado hacia lo “indeterminado”.

Consideremos que gracias a esta novedosa categorización de la obra de arte como “con-formación” en vez de “formación” es que podemos incluir todas aquellas obras de arte que por emplear la nueva técnica de la que se hablaba en el párrafo anterior, cuyo carácter esencial es el ser efímeras en lo tangible y perdurable de una producción, aún así caben como fenómenos únicos e irrepetibles. Es decir, como algo que va más allá de su determinación como algo formado, se trasciende su sentido cósmico, tangible, de permanencia cósmica, pues su ser no está ahí sino en aquello que conforma un sentido, es decir, una comprensión simbólica:

La conformación no remite tanto al proceso de su formación como exige ser percibida en sí misma como pura manifestación. Esto resulta especialmente palpable en las artes transitorias. La poesía, la música y la danza no tienen para nada la tangibilidad de una cosa en sí y, sin embargo, la materia fluyente y fugitiva de la que están hechas se estructura hasta llegar a la unidad fija de una conformación siempre la misma...estas conformaciones, textos, composiciones, creaciones artísticas...son sin duda obras de arte, pero en la mismidad de su esencia, quedan supeditadas a la reproducción. (Gadamer, 2001: 132)

El punto de vista de la tangibilidad cósmica de estas artes es irrelevante para determinar su ser como obras de arte, pues a pesar de ser efímeras poseen el carácter de una “con-formación”, de una unicidad e irrepetibilidad. Lo que hace a una obra ser lo que es, se debe a que en cada interpretación se reconstruye una “con-formación” y este carácter es el que hace a estas artes compartir con las demás su carácter de “ser representación de algo”. Dicha “con-formación” sólo se construye si se cumple la condición de que exista un receptor, es decir, un jugador, como condición de posibilidad de una “con-formación”:

Exige del observador ante el que se presenta que la construya (la obra de arte). Pues ella no es lo que es. Es algo que ella no es, algo meramente destinado a un fin de lo que se haga uso...o una cosa material a partir de la cual pueda hacerse otra cosa (instrumento), sino que sólo en el contemplador se edifica hasta ser aquello como lo que aparece y se pone en juego. (Gadamer, 2001: 132)

Gadamer rescata del pensamiento estético de la modernidad la analogía de la experiencia del arte con el concepto de juego, como hacen Kant y Schiller, quienes atribuyen “el comportamiento estético a un impulso lúdico que despliega su propia y libre posibilidad”, superando así a la materia y al ámbito productivista y rígido, y permitir ahora sí ese exceso de movimiento y espontaneidad informe e indeterminado. Sin embargo, parecería que rechaza vehementemente el privilegio que la estética de la modernidad otorgó al sujeto como el poseedor del monopolio de la interpretación, es decir, como el único dador de sentido; al contrario parece que demuestra cómo la experiencia del arte tiene otra cara, que él intenta rescatar a través del “carácter lúdico de la conformación como tal”, es decir, la de conservar ese su carácter de ser algo jugado, en donde quien es jugado es el jugador o los co-jugadores, para quienes su experiencia al contemplar una obra de arte no es pasiva, al contrario, su existencia es modificada a través de la experiencia estética, en tanto el jugador o receptor es tocado o transformado por la obra de arte.

En este rescate que hace Gadamer del carácter lúdico de la “con-formación” como tal, hace uso del viejo concepto griego de “mimesis”, en donde se distinguen dos formas de producir: el producir artesanal que hace cosas con “valor de uso” y el producir mimético

que no produce nada real, sino que sólo “lleva algo a su representación”, es decir, llevar a la representación algo que no es él, es un papel jugado como en el teatro. Nos aclara que la representación mímica entraña una pretensión ontológica pues no es algo que engañe, sino un juego que se comunica como juego, que no sea tomado como otra cosa que lo que quisiera ser, a saber, una mera representación:

la imitación mímica...no quiere ser creída sino entendida como mutación...no es una apariencia falsa, sino...verdadera, es verdadera como apariencia, esa es su intención..... Es un juego de apariencia, que lo único que busca es la participación, ...que el otro reciba lo que comunico...comparte conmigo el conocimiento del todo hasta el punto que los dos lo tenemos por completo. (Gadamer, 2001: 133-134)

El arte implica una apariencia verdadera, así es la “mimesis” o la representación mímica, a diferencia de la apariencia falsa de una simpatía hipócrita, nos dice Gadamer. Parece como si intentara decirnos que el creador de la “con-formación” no guarda ningún privilegio respecto al receptor, sino que se comunica y participa en una exteriorización, ahí es donde ocurre la donación y esta es completa en tanto el productor no guarda nada para sí mismo, su obra habla por él y además se ha independizado de su creador, de aquel que le dio forma, gracias al fenómeno de la “con-formación” que siempre es algo más que lo formado e implica a un receptor o interprete como condición de posibilidad, gracias a este fenómeno es como la obra de arte o una producción artística deja tras de sí el proceso que le dio vida, incluyendo a su creador cuya interpretación no es la decisiva.

La analogía gadameriana del arte con el juego es posible gracias al concepto de “mimesis”, aunque desmentido de su equivoco naturalista por la tradición filosófica, en tanto el sentido del término no va a referirse a su semántica tradicional como copia que imita a su original, en donde deba existir una adecuación entre ellos y entre más adecuados mayor nivel de perfección. Al contrario, el arte no es una mera imitación de la naturaleza, ya Hegel lo decía también en sus *Lecciones de estética*, esta interpretación obedece a un malentendido naturalista: “La relación mímica originaria no es un imitar que copie, en el que uno se esfuerce por acercarse todo lo posible a la imagen originaria, antes bien es un mostrar.” (Gadamer, 2001: 134). Gadamer nos aclara que dicho “mostrar” no es como un comprobante, no es un referirse a una relación entre el que señala y lo señalado. Sostiene que dicho “mostrar” apunta a otra cosa, tiene que ser posible que el que mira logre observar algo más de lo que se muestra en el sentido de lo “ante los ojos”, de aquello que se tiene frente a la mirada, antes bien se debe hacer visible algo más que lo que ahí se muestra: “Pues en la imitación se hace siempre visible algo más de lo que la llamada realidad ofrece.” (Gadamer, 2001: 135). Se hace visible una especie de idealidad, aquello que se ha querido decir deja de ser aquello visible, para convertirse en algo mostrado y designado, es ahí donde tiene lugar el acto de “re-conocimiento”, de aquel más allá de lo visible que es la idealidad de lo que se quiso decir.

Para mostrar con claridad el fenómeno del “re-conocimiento” Gadamer recurre a Aristóteles, diciendo que tuvo razón cuando dijo: “la poesía hace más visible lo universal que lo que puede hacerlo la historia”, es decir, tiende a un más allá de la historia como la fiel descripción de los hechos y de los acontecimientos efectivos. Nos parece que es a esta

realidad trascendente, aunque no metafísica, a la que apunta el fenómeno del arte, en tanto posee un carácter de apertura, es decir, abre la posibilidad de una comprensión del mundo y de lo verdadero, pero de manera contraria a la del método positivista, en tanto se reivindica la potencialidad del fenómeno simbólico a través del arte. Es mediante la participación y comunicabilidad vinculativa del “como sí” de la invención poética o de la configuración figurativa, plástica o pictórica como se hace posible una participación ampliada, a diferencia de la ofrecida por el conocimiento científico positivista.

En el arte es posible reconocer el universal y a su vez nos vincula comunicativamente en lo reproducido como “cosa jugada”, por ello nos envuelve a todos como “co-jugadores”. Gadamer rechaza con fuerza la interpretación del fenómeno de la contemplación estética como si se tratase de una fuga o una huída de la realidad, como llegó a entenderlo la estética romántica, nuestro pensador le apuesta a otro tipo de comprensión o de experiencia estética, a saber, la de un espectador como “co-jugador”, como alguien que realiza la “con-formación de la obra de arte” esa será su tarea, la de aceptar el reto al que invita una obra de arte, la cual nos invita a realizar la “con-formación” como aquel fenómeno que obliga a que se represente algo ahí, como alguien que participa y que sin su acción hermenéutica no es posible el “como sí” de una representación.

El arte no es algo que me ofrezca la posibilidad de un narcótico que haga soportable la existencia, como creían Freud o el Nietzsche del *Nacimiento de la Tragedia*, esa sería una libertad mal entendida. Gadamer dirá: “...cuán inadecuada ha llegado a ser la comprensión del arte y de la práctica artística en la era de la industria cultural, la cual degrada al co-jugador como mero consumidor por explotar.” (Gadamer, 2001: 136). Sostiene que no existe aquello de un “espectador puro”, que viva la experiencia estética de manera individual y aislada, todo acercamiento a una experiencia estética incluye a una comunidad hermenéutica, incluye una participación vinculativa con la obra, no es desde la distancia como se da la contemplación sino con el acortamiento de la distancia hermenéutica, de un participar simbólico de realizar la “conformación de la obra”, de un jugar activo, de aceptar el reto de una tarea hermenéutica a la que me invita la obra de arte como participante:

Es un movimiento de huída de la auto-comprensión estética considerar el encuentro con la obra de arte como un mero arrobamiento o hechizo...como la mera liberación de la presión de la realidad y el placer de esa libertad aparente.(Gadamer, 2001:136)

La liberación que ofrece el arte, como ese *reino de la libertad* es la de no estar sujeto al productivismo o represión exigida al sujeto moderno, pues ser moderno implica eso, la “represión excedentaria” a la que se refería Marcuse en *Eros y Civilización*, ser moderno implica aprender a racionalizar el tiempo, ser disciplinado y metódico, como muestra Weber en su *Ética del Protestantismo*. La represión se manifiesta inclusive en la industria cultural quien administra todas nuestras posibilidades de experiencia estética, nuestros ámbitos perceptivos están delimitados por ella. La liberación ofrecida por el arte no se da en un ámbito distinto de la necesidad, sino que se realiza dentro de sus límites, o dicho de otro modo, el “principio de placer” freudiano es posible en el ámbito del “principio de realidad” y no están desvinculados, como no lo estarían el tiempo del trabajo y el del juego, el tiempo de la seriedad de la producción útil estará vinculado con el mundo lúdico, cuyas producciones creativas, no obstante distanciadas del “valor de uso” de los útiles, continúan perteneciendo a la seriedad de la existencia.

Parece como si la crítica gadameriana al “subjetivismo estético” dejase abierta la posibilidad emancipadora y liberadora del arte, por divorciarse de una concepción ligada a la represión productivista del hombre, y lo logra al reivindicar ontológicamente al juego e insistir en la falsa creencia de un “espectador puro”, así como en su crítica al culto supersticioso que se le ha brindado al genio como único dador de sentido, dueño del monopolio de la interpretación. Seguir creyendo en que el genio conserva una posición de privilegio en la comprensión hermenéutica, lo análoga a un especie de “terrateniente de la creación”, único con posibilidades de ofrecer a su público experiencias estéticas. El intento gadameriano de analogar la experiencia del arte con el comportamiento lúdico, es la de acabar con ese “subjetivismo estético” dedicado a privilegiar unas veces al contemplador y otras veces al genio, según sea el caso. Al contrario, su apuesta es hacia el “con-formar significativo” de una obra de arte, para ello es necesaria la participación de una comunidad hermenéutica que lleve a cabo dicha “con-formación” de la obra de arte como representación simbólica y que posibilite una verdadera comprensión estética, que no privilegie ni al creador ni al receptor de una obra de arte. Debemos entender que lo importante es lo que se juega, el “como sí” de un representar simbólico de unidad irreplicable. Son los jugadores quienes son jugados por el juego, es decir, son transformados por la obra de arte en su ser, pero no a la manera de un “olvido de sí” de la estética romántica shopenhaueriana, sino al lograr obtener una auto-comprensión estética en el mundo de la realidad, es decir, en el *reino de la necesidad* y de la inmanencia misma.

La realidad artística así como la del comportamiento lúdico no es un mundo aislado y apartado del *reino de la necesidad*, así lo entendían Marcuse y el mismo Benjamin, quienes veían en la nueva técnica las posibilidades de servir a una sociedad liberada, sus utopías siguen vigentes aún a pesar del triunfo de la contrarrevolución, ¿cómo se puede dar una liberación todavía a pesar de esta hegemonía? Esta posibilidad que tiene el arte de abrir un *reino de la libertad* dentro del *reino de la necesidad*, está vigente en la analogía gadameriana entre arte y juego, como podemos constatar en la siguiente cita:

....lo jugado en el juego del arte no es ningún mundo sustitutorio o de ensoñación en el que nos olvidemos de nosotros mismos. El juego del arte es más bien un espejo que...vuelve a surgir siempre de nuevo ante nosotros...en el que nos avistamos a nosotros mismos...cómo somos, cómo podríamos ser, lo que pasa con nosotros. ¿No es una falsa apariencia separar juego y seriedad, consentir el juego, sólo en ámbitos limitados, en zonas al margen de nuestra seriedad, en el tiempo libre que, como un vestigio, testifica nuestra libertad perdida? En verdad, juego y seriedad, el movimiento vital de exceso y exaltación y la fuerza tensa de nuestra energía vital, están entretelados en lo más profundo. Cada uno repercute en el otro. (Gadamer, 2001: 136)

Gadamer está rechazando en esta cita la contraposición entre arte y vida, entre trabajo como mundo de lo “serio” y juego como lo “no serio”, esta división fue producto de un prejuicio de la ciencia y del nominalismo, como afirma en *Verdad y Método*. Para nuestro pensador, igual que para Fink, el juego es algo que posee dignidad ontológica, y bien entendido, el “juego del arte” nos permite volver a unificar vida y arte, lo alienado de la vida resultado del triunfo de la razón productivista de la modernidad que vino a mutilar la mente, deja de estarlo, el *logos* de la imaginación es reintegrado a la vida y se le deja de considerar “improductivo” o “poco serio”, como lo prueba el siguiente pasaje:

Se trata de la experiencia de un mundo alienado cuando se insiste entre la contraposición entre la vida y el arte, y es una abstracción que nos vuelve ciegos frente al entretrejimiento de arte y vida cuando se ignora el alcance universal y la dignidad ontológica del juego. Éste es no tanto la otra cara de la seriedad, cuanto el verdadero fundamento vital de la naturalidad del espíritu, ligadura y libertad a la vez. Lo que se yergue ante nosotros en las configuraciones creativas del arte...puede penetrar todos los órdenes de la vida social, a través de todas las clases, las razas y niveles culturales. Pues estas configuraciones de nuestro jugar son formas que toma nuestra libertad.(Gadamer, 2001: 136-137)

Si en verdad el juego es el fundamento vital del espíritu y significa la libertad, por analogía también ocurre lo mismo en el “juego del arte”. Es verdad entonces que el arte posee la posibilidad siempre abierta de penetrar todos los órdenes de la vida social, y por tanto nos estaría ampliando las posibilidades de transformación real de la sociedad a través de nuestras configuraciones simbólicas, se podría postular entonces que el arte posee una función utópica, crítica y liberadora de nuestras fuerzas transformadoras.

d) Conclusiones: La función utópica del arte:

El arte posee una función utópica transformadora cuyo fundamento liberador se encuentra en la imaginación, facultad con la cual trabaja toda configuración creativa. Es a través del arte como surge la posibilidad de trascender en la inmanencia lo reprimido del mundo de la productividad. El sentido de la cuestión planteado es que el arte abre un horizonte de posibilidad crítica con sus producciones, al poner en cuestión la necesidad del mundo productivista para pensarlo al revés, como lo contingente, y considerar como verdadero al mundo transformado estéticamente, en un espacio lúdico, festivo y simbólico.

Debemos reflexionar en torno al lugar que ocupa el arte como utopía, pero sin darle a dicha función utópica el sentido de un “no lugar” de lo irrealizable fácticamente, tampoco debe entenderse como un *wishfull thinking* que ha desacreditado el concepto de utopía, como si se tratase de una mera abstracción. La función utópica del arte ha de entenderse como una anticipación de “aquello-que-todavía-no-es”, un vacío indeterminado que apunta hacia una nueva formación, de ahí su carácter de rebasamiento de lo dado hacia su transformación. La utopía bien comprendida es aquella capacidad de soñar, evoca el imperativo de la imaginación que es la tarea más elevada de lo humano y que no ha cedido a su regresión a elemento biológico, económico o mecánico de los afanes positivistas de la razón de nuestra modernidad. La *función utópica del arte* es tener el valor de imaginar, es la mirada de la fantasía pero cargada de esperanza, que va siempre reintegrada a su verdadera dimensión que es lo “real-posible”¹². Ahora bien, consideramos que el arte como tal tendría esta función utópica, en tanto es la imaginación el campo desde el cual opera.

¹² Lo “real-posible” es la relación existente entre lo que es pensado como ideal regulativo, cuya realización sabemos imposible en la praxis pero que orienta la acción práctica, es decir, guía el camino de lo posible fáctico. La utopía funcionaría como ese ideal regulativo que dirige la acción a la manera de una estrella que me indica el camino. O como Eduardo Galeano llega a afirmar acerca de la función de la utopía en nuestros días: “¿para qué sirve la utopía? Para caminar.”

Si aceptamos a la imaginación como horizonte de posibilidad de imaginar al mundo como distinto, entonces es verdad que el arte posee una dimensión eminentemente crítica, en tanto es capaz de negar la existencia sometida a la irracionalidad del sacrificio productivista del mundo organizado. De igual manera, en tanto la condición de posibilidad del arte descansa en la facultad de la imaginación, el arte posee una función emancipadora del hombre y de su sociedad, que busca liberarse de un encargo o de la tarea impuesta por la modernidad. Su función se opone a ser una especie de descanso dominical, de consuelo metafísico, o de un escape del “principio de realidad” freudiano.

El artista moderno llegó a sentir un malestar a la tarea impuesta por la modernidad de ofrecer “apropiaciones cognoscitivas de lo real”¹³ mediante sus producciones a lo largo de la historia occidental moderna, y de hacer apología de ideologías como fue el caso de algunos movimientos artísticos en la historia del arte occidental, a tal grado que las mismas categorías estéticas empleadas por la teoría del arte, como la belleza por ejemplo, cumplían una función de discriminación de otras creaciones que llamaron vulgares, además de dejar fuera otras categorías de lo artístico como podrían ser lo feo, lo grotesco, lo repugnante y hasta lo monstruoso en el arte¹⁴. El mismo término *kitch* correspondió a una denominación, dada a partir del arte elitista, para denominar una serie de productos que a sus ojos pertenecían a una especie de subcultura pero nunca arte desde sus estándares estéticos.

La *función utópica del arte* debe ser entendida como el horizonte de posibilidad de liberación de lo reprimido, como guía de la praxis, como la posibilidad de pensar al mundo productivista como lo no necesario, como contingente, es decir, el arte estaría brindando un horizonte de criticidad, a saber, la de la puesta en cuestión de la necesidad, la posibilidad de pensar lo necesario del mundo como innecesario, contingente, poco serio y falso; y a lo verdadero como el mundo transformado estéticamente, en un espacio lúdico, festivo y simbólico¹⁵.

La *función utópica del arte* consistiría en la posibilidad de pensar al hombre y a la sociedad que lleva puesta bajo una nueva relación con la naturaleza, comprendiendo a esta última no como pasividad o como un objeto sometido a un proceso de dominación, sino más bien pensarla como un otro-indeterminado e inagotable, como esencia que no se agota ni es vaciada por el ejercicio de la una libertad humana, entendida como apropiación, dominio, o conquista. De modo que no ocurriese que dicha libertad subjetiva agotara la

¹³ El término es empleado por el Dr. Bolívar Echeverría y significa el afán del hombre occidental moderno que somete toda la realidad a la unidad de su conciencia apropiadora del conocimiento, del afán de la razón que lo ilumina todo, que busca uniformar el sentido del mundo en un universalidad abarcadora y a la que no se le escapa nada.

¹⁴ Véase la tesis de Arthur Danto en *El abuso de la belleza*, en donde sostiene la posibilidad de la existencia de otras cualidad estéticas para definir los valores artísticos del arte en el mundo contemporáneo, valores irreconocibles para el arte del pasado, pero que hoy nos ayudan a identificar obras con valor artístico.

¹⁵ Es Bolívar Echeverría quien en su libro *la Modernidad de lo barroco* nos muestra esta *inversión* de ver este mundo de la necesidad del trabajo y la productividad como lo necesario, ello es posible en un tiempo de lo extraordinario como es el de la fiesta, el juego y el símbolo, que irrumpe continuamente en el tiempo de lo ordinario de nuestra cotidianidad, del mundo de trabajo y la necesidad.

totalidad de sentido de lo dado y que se viese imposibilitada de subsumir la objetividad del mundo en una concepción idealizadora de lo objetivo, mediante su conciencia apropiadora. De igual forma, creemos que la *función utópica* consistiría en pensar a la técnica bajo una nueva relación, en liberarla de su función al servicio de la ideología para transformar su uso a favor de la emancipación del hombre, un uso que le permita al hombre una ampliación de sus capacidades creativas y poéticas y que le posibilite la construcción de un mundo más lúdico y menos productivista.

Por último, desde la interpretación que hemos hecho hasta aquí del fenómeno del juego y del “juego del arte” como lo entienden Fink y Gadamer, nos aventuramos a afirmar que son estos fenómenos quienes abren la posibilidad de una transformación del hombre y de su sociedad, gracias a su capacidad de formar o “con-formar” simbólicamente una representación del mundo como liberación, atrevámonos entonces a esta invitación hermenéutica de jugar con absoluta seriedad.

Bibliografía:

- Adorno, Th. (2004), *Teoría estética*, Obra Completa, 7, Jorge Navarro Pérez, Madrid, Akal.
- Benjamin, W. (2003), *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*, Andrés E. Weikert, México, D. F., Itaca.
- Bloch, E. (2005), *Principio de Esperanza*, Felipe González Vicens, Madrid, Trotta.
- Fink, E. (1966), *El Oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*, Elsa Cecilia Frost, Centro de Estudios Filosóficos, Cuaderno #23, México, D.F., UNAM.
- Gadamer, H. G., (1991), *La actualidad de lo bello*, Antonio Gómez Ramos, Barcelona, Paídos.
- (1996), *Verdad y Método I*, Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito, Salamanca, Sígueme.
- (2001), *Estética y Hermenéutica*, Antonio Gómez Ramos, Madrid, Tecnos.
- Marcuse, H. (2002), *Eros y Civilización*, Juan García Ponce, Barcelona, Ariel.
- Mircea E., (1979), *Lo sagrado y lo profano*, Barcelona, Anagrama.