

UNIVERSIDAD DE CHILE
Facultad de filosofía y Humanidades
Departamento de filosofía

El juego del arte liberado

Informe Seminario de Grado

Autora:

Arnes Mosquera Barnes

Profesor: Cristóbal Holzapfel

Diciembre de 2003

Introducción .	1
I. El juego humano .	3
II. Formas lúdicas del arte desde la visión de Johan Huizinga .	7
III. Hans-Georg Gadamer y el juego del arte .	11
IV. La libertad del arte en Kant .	15
V. El arte en Schiller como hija de la libertad .	19
VI. El juego liberado . .	21
Consideraciones finales .	25
Bibliografía .	29

Introducción

Tal parece, que pensar acerca de las cosas que nos son más cercana encierra siempre una extraña complejidad, la falta de distancia con los fenómenos muchas veces nos lleva a pasar por alto sus mayores riquezas. En el caso del juego éste podría ser el caso, una actividad que realizamos desde la infancia como jugar merece, a la hora de su descripción, la mayor de las atenciones.

En el presente informe de seminario, se dará cuenta de la visión que propone Hans-Georg Gadamer del juego y de la importancia de este concepto en la interpretación artística. Trataremos de dar una definición de lo que sea el juego, mostrando sus características propias, las cuales han sido fijadas no sólo por Gadamer, sino también por otros autores que se han dedicado al análisis del fenómeno del juego, como es el caso de Johan Huizinga.

Daremos cuenta de qué podemos entender por juego y arte, buscando en las diferentes interpretaciones de estos los puntos de contacto. Es más, una de las principales incógnitas que este trabajo aborda la existencia, cierta o no, de una relación entre el arte y el juego. Se busca mostrar a que esfera pertenecen estos fenómenos y como realmente se dan.

Otro punto importante que se intenta abordar en este informe es como Gadamer avanza un paso más allá en su consideración del juego, pues lo libera de la fuerte significación subjetiva que éste ha tenido en la tradición, por ejemplo en autores como Kant y Schiller.

La relación del arte y el juego será tratada de manera tal, que se podrá captar en su verdadera dimensión la profunda unión entre ambos fenómenos, estas dos “manifestaciones del espíritu humano”, comparten muchas de sus más esenciales características, las cuales podrían ser la causa del intento de relacionar el arte y el juego desde los orígenes de la cultura humana.

I. El juego humano

Al referirnos a un fenómeno como el juego, podríamos en un principio no encontrar la forma adecuada de darle una definición. Definir que sea ciertamente el juego es un desafío para el intelecto, la experiencia de jugar, cercana en la vida de todo ser humano, entraña sin embargo profundos enigmas, tal vez precisamente por su diferencia con las experiencias de tipo intelectual o lógico.

Pensemos en un niño pequeño, que se encuentra en un parque disfrutando del tiempo libre que ofrece la infancia, seguramente las posibilidades de juego que se le presenten sean muchas, ya que él verá todos los elementos que lo rodean como posibles juguetes. Es seguro que no tendrá problema en inventar formas de juego, que lo mantendrán ocupado por el resto de la tarde. Por lo tanto, ante esta simple visión cotidiana, cabe preguntarnos: ¿podemos negar que jugar es una conducta propia del ser humano?. El hombre juega, desde aquellos improvisados juegos de infancia, hasta un profundo juego de ajedrez, y así como cada pueblo tiene sus propias formas de juego, también cada persona tiene en su vida un componente lúdico innegable.

Si queremos afirmar que el hombre juega, debemos preguntarnos también: ¿qué entendemos por jugar?, ¿cuál es el límite?, ¿qué diferencia al juego de las demás actividades de la vida?. Estas preguntas son complejas, pero para desentrañarlas comenzaremos por señalar algunas de sus principales características. Considerando que el juego necesita de un jugador, podemos ver como este se manifiesta en el jugador que hemos sido nosotros mismos, es decir, el ser humano.

Si es el hombre quien juega, es razonable buscar una definición del juego dentro de

las características propias del este. El hombre se mueve, realiza diferentes actividades dentro del mundo: cotidianas, creativas, etc. El juego es también una acción, el juego es movimiento.

El tipo de movimiento que encontramos en el juego es un movimiento libre, una especie de vaivén, que se repite constantemente como producto del carácter fundamental de lo viviente. No hay una meta para este movimiento, es un automovimiento que implica libertad. Se daría en lo viviente un fenómeno de exceso que se manifiesta en el juego, un ejemplo de ello es la vitalidad que poseen los niños al jugar, su constante energía se plasma en constantes formas de juego.

Al jugar rozamos la libertad: su movimiento no está vinculado a ningún fin. Si el juego adquiere en algunas ocasiones alguna finalidad es, porque la mente del hombre necesita incluir orden, burlando la razón de acuerdo a fines, el hombre intenta introducir disciplina, como si los fines estuvieran en el juego mismo, pero los fines están en la razón y no en el juego.

Otra característica importante del juego es, que no es la vida misma, no toda la vida del hombre es un juego. Al jugar sabemos que jugamos, el juego significa algo para nosotros, sentimos un placer que nos lleva a elegir libremente seguir o no seguir jugando. Este placer no pertenece al ámbito de nuestra actividad racional, no somos meros seres de razón: "La existencia del juego corrobora constantemente, y en el sentido más alto, el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos"¹.

Se debe considerar el factor de la conducta: la conducta de jugar, es como ya señalamos, libre de fines, pero esa conducta misma, es referida como fin, el juego se refiere a ella. En la experiencia del juego buscamos actuar de forma libre, si se forzara la conducta de juego esta perdería toda validez, no podemos obligar o ser obligados a jugar.

La relación con el jugador, a la hora de definir lo que podría ser el juego, es vital, así lo señala Hans-Georg Gadamer, quien ha dedicado varios de sus estudios a este tema. El hombre no solo realiza la acción de jugar, en ese jugar el hombre se representa a si mismo su acción, el jugador aparece como espectador y si algo se representa en el juego, el espectador mismo se representa. En consecuencia, el juego tiene una función de representación, autorrepresenta su movimiento. La función de representación determina de alguna manera el movimiento del juego: este autorrepresenta su movimiento ante el hombre.

El juego nos exige un jugar-con, no podemos hacer otra cosa, ya sea como espectadores o como jugadores, estamos en *participatio*, pues participamos del movimiento interior del juego. Se podría decir que tanto al jugar como al observar un juego, estamos dentro de su mundo, es inevitable formar parte de su movimiento propio. El juego es de este modo un "hacer comunicativo", tanto si jugamos como si observamos el juego, somos parte de su movimiento, el espectador es parte también del juego.

Hemos dicho que participamos del juego, pues entramos de alguna forma en aquel universo, que es diferente de la vida "corriente". Al jugar se determinan las acciones de

¹ Huizinga, J. *Homo Ludens*, p. 16.

forma diferente, el juego es una cualidad determinada de la acción. Huizinga describe este fenómeno de diferencia con la vida corriente, como un “como si”, el juego consiste en escaparse de la vida propiamente dicha, para entrar en una esfera temporal distinta. Vivir el “como si”, es vivir el límite entre lo ideal y lo real, entre ficción y realidad.

Esto no significa que se le quite seriedad o importancia al juego, a pesar de la presencia de la broma en el juego, por ser vivido “como si”, es capaz de absorber al jugador en cualquier momento. Son muchos los ejemplos de cómo el juego absorbe a sus jugadores, llevándolos en algunos casos a la ruina total, como ocurre con algunos juegos de azar y en otros casos aun más extremos a la muerte, como puede ocurrir con los deportes en que se pone en juego la vida del participante. La condición del juego de ser vivido “como si” revela el carácter desinteresado de este. Lo intercalamos con nuestra vida productiva, aparece en primera instancia como un intermedio en la vida cotidiana; como ocupación en tiempo de recreo y para recreo.

Finalmente, hemos de señalar una de las condiciones más importantes en que se desarrolla el juego: este es su mundo, su espacio y su tiempo. El juego está encerrado en sí mismo y es limitado, diferente lugar y diferente duración, transcurre dentro de determinados límites de espacio y de tiempo. Así ocurre en todo tipo de juegos, pensemos en los pequeños juegos de salón que encierran en un tablero bien definido las piezas, que se mueven dentro de este, o en un partido de algún deporte masivo, que en definitiva no es más que un gran tablero en el cual el juego se desarrolla.

Una vez terminado el juego, cuando su tiempo se acaba, las reglas de este mundo también terminan, es como si aquella esfera realmente desapareciera, por ejemplo en una cancha de fútbol, una vez finalizado el encuentro deportivo, las rígidas reglas desaparecen y cualquier persona podría por ejemplo caminar por la cancha libremente, tomar el balón con sus manos, etc. El juego crea orden, es orden, trae a este mundo, otro diferente perfecto, aunque solo es una perfección provisional y limitada.

II. Formas lúdicas del arte desde la visión de Johan Huizinga

Encontramos en la obra de Johan Huizinga no sólo un completo análisis del juego y sus manifestaciones, sino también una serie de relaciones que rodean al fenómeno del juego. Después de repasar la obra de este autor es inevitable sentir que hay en todo lo que nos rodea algo de juego, la vida se encuentra llena de esas pequeñas rupturas que dejan aparecer el componente lúdico originario. Dicho componente se revela y se ha revelado a lo largo de la historia de diversas maneras, en nuestra cultura es percibido por Huizinga en el fenómeno del arte.

En el caso de la música encontramos relaciones con el juego incluso en el lenguaje, el hecho de que la acción de tocar instrumentos musicales se diga en muchos idiomas igual que la acción de jugar, es sólo un signo exterior de la “relación esencial, profundamente arraigadas en lo psicológico”² que existe entre estos dos términos.

No es por azar o simple capricho de las lenguas que se da esta coincidencia, la cercanía en las expresiones que significan jugar y tocar un instrumento musical aparecen en lenguas de origen bastante lejano entre si, por ejemplo, los idiomas árabes y los europeos.

La música y el juego comparten a los ojos de Huizinga una serie de elementos comunes. Ambos, música y juego, están fuera del ámbito de la vida práctica, no son

² Huizinga, J. *Homo Ludens*, p. 56.

necesarios o útiles. Una persona podría perfectamente sobrevivir mucho tiempo sin escuchar o componer una obra musical, esta no tiene una utilidad vital como otras acciones del ser humano, no ganamos nada (productivamente hablando) con la música que no podamos ganar con otras actividades. Sin embargo, esta afirmación no significa que no reconozcamos el valor propio de la música, su presencia a través de toda la historia del hombre es sólo uno de los factores que nos muestran que es parte importante de la vida, en ese sentido se relaciona fuertemente con el juego, tienen importancia, tienen un gran valor para la existencia humana, aunque sólo son productos del espíritu y para el espíritu.

Huizinga afirma que tanto la música como el juego encuentran su validez fuera de las normas de la razón, del deber o de la verdad. Poseen por el contrario su propio ritmo y su propia armonía, transcurren a *su* ritmo, sin ser partes de un cálculo racional. Ni el juego ni la música, pueden determinar la validez de su función y su forma por las normas lógicas.

Lo musical solo se mueve en la esfera de lo lúdico, no puede moverse hacia la del concepto y el juicio. ¿Cómo se podría conceptualizar el sonido de una melodía?, ¿Es realmente posible juzgar una obra musical con criterios exteriores a la música misma?. Al parecer la música habita dentro del mundo del juego, esta encerrada en una esfera lúdica.

Debemos señalar que ya para los griegos existe el nexo entre música y juego, Ambos se dan en el tiempo de reposo, no entendido como juego de niños (□□□□□□), sino como un recreo para el espíritu □□□□□□'. Según Platón el juego de niños es algo que produce goce, pero este goce no causa daño ni provecho que valga la pena, la música por el contrario, produce un placer, un goce que es buscado por si mismo, en las manifestaciones artísticas, podemos encontrar los destellos de belleza que nos recuerdan la belleza ideal³.

La música además tiene el carácter de mimesis, tanto en el artista creador como en los otros interpretes, "cada canto melodía o danza representa algo", "la consecuencia de esta imitación consiste en despertar sentimientos éticos de valor positivo o negativo"⁴.

Otro factor lúdico en la música es la posibilidad que ofrece esta para competir, no sólo con otros músicos de un mismo nivel artístico, sino con nosotros mismos. Un artista mide sus propias cualidades musicales, las cuales pueden disminuir o aumentar, la música es un desafío para el cuerpo y para el espíritu, tiene por lo tanto un componente agonal.

Huizinga recoge algunas características que comparen el juego y la danza, y asegura en su análisis que la danza es sin duda una de las formas más puras y completas del juego. La danza, forma parte del juego, existe una serie de pasos en la danza que deben ser repetidos, la repetición conecta a la danza y al juego, "La danza clásica vive de la

³ La belleza se deja entrever a través de sus destellos, de esta manera empapa el cuerpo con nuevas formas de sensibilidad y enriquece el alma. Esta intuición platónica, toca un problema real, el hombre, tal como analizará la filosofía kantiana, es ciudadano de dos mundos. Su ser es fronterizo, y es en esos límites donde rozamos lo inexplorado.

⁴ Ibid, p. 57.

repetición como la música que la acompaña y la domina”⁵.

En las antiguas culturas era común encontrar bailes de rueda o bailes de figura, en los cuales grupos de personas realizaban complejas repeticiones en los movimientos, actualmente sin embargo, este componente lúdico se está perdiendo, los bailes actuales suelen dar privilegio a la libertad de movimiento de los individuos. Aun así encontramos claros ejemplos de danzas en las cuales se mantiene el elemento de la repetición, por ejemplo la danza clásica o los bailes típicos que distinguen a los distintos pueblos. Otro ejemplo interesante de destacar es la gimnasia artística, que combina en su ejecución danza y juego, se realiza en marcos de competencia deportiva, como los “Juegos Olímpicos”, pero precisa de música, ritmo y armonía en su desarrollo, en esta disciplina la coordinación en los movimientos de repetición es uno de los elementos de puntuación.

La relación del juego y las artes plásticas no es tan fuerte como en el caso de la música, pero podemos suponerla por la conexión de las artes plásticas con el culto. Muchas de las grandes obras de arte de la humanidad fueron hechas en el contexto religioso, baste con mencionar por ejemplo la Capilla Sixtina o la Basílica de San Pedro. Además Huizinga supone en el hombre un “impulso congénito a jugar”⁶ que puede derivar en la elaboración de obras de arte, por ejemplo el adorno. En el caso del adorno producto de la creación artística encontramos un tipo de juego que Huizinga llama no organizado. La ornamentación, construcción e imitación, presentes en la decoración “mágica” de los distintos pueblos sugiere lo lúdico.

Otro factor importante es la competición, “la necesidad de provocar por reto o apuesta a la realización de una difícil y hasta aparentemente imposible hazaña de habilidad artística”⁷. En el arte se refleja el impulso de exceder a los demás y de obtener la victoria, propio del juego agonal, esto ha ayudado al desarrollo de la técnica y del arte. Por ejemplo los concursos que se llevan a cabo entre afamados arquitectos, quienes demuestran en colosales obras no solo su conocimiento de tipo técnico, sino también su capacidad artística creadora.

Para la mirada de Huizinga Picasso tenía razón “el arte es una mentira que parece verdad”, el arte también es una actividad que se realiza “como si”, porque no es la verdad es un escaparse de ella.

⁵ Ibid, p. 58.

⁶ Ibid, p. 59.

⁷ Ibid, p. 59.

III. Hans-Georg Gadamer y el juego del arte

Al recorrer las diferentes condiciones que definen al juego y al examinar las instancias que lo hacen posible, vemos que una de estas condiciones es, la necesaria participación de los sujetos la representación que se da en el juego. Ya sea como jugador o como espectador el hombre participa. Es en esta participación donde se habrá de buscar un nexo con otro fenómeno complejo, que se da en la existencia humana, me refiero a la creación artística.

Al decir “creación artística”, debemos pensar en que el arte, es una actividad, que al igual que el juego se hace presente en diferentes culturas y en diferentes épocas de manera particular. Pero, ¿Qué factores comparte con el juego?, ¿Existe realmente un nexo entre ambos fenómenos o se da cada uno en forma independiente?, para intentar dar algunas respuestas a estas interrogantes podemos comenzar diciendo que tanto el juego como el arte son productos del espíritu humano, que necesita volcar su exceso de vida en esta representaciones.

Hans-Georg Gadamer analiza en profundidad la relación del arte y el juego, ya que pretende mostrar que la tendencia innata del hombre al juego, lleva consigo una tendencia también innata del hombre al arte. En su libro “La actualidad de lo bello”, analiza el arte y su obra, considerándolo como un arte unitario, un arte no separado, un solo arte; que si bien ha tenido diferentes formas de manifestarse, sigue siendo uno. Trazando un puente entre el gran arte del pasado y el arte moderno, distingue en ambos

periodos del arte un mismo y característico componente, el juego.

En su último periodo el arte ha dirigido gran parte de su esfuerzo a anular la distancia que existe entre el espectador y la obra como tal. El espectador debe actuar ahora como un co-jugador del juego del arte, él está implicado, las formas experimentales del arte moderno buscan esta experiencia. No es raro en nuestra época, entrar a un museo y terminar por sentirse parte de una obra, este tipo de experiencias es una muestra clara de aquella cercanía buscada⁸. Esta participación del espectador en la obra, lo coloca, al igual que un jugador, en un nuevo papel, se autorrepresenta a sí mismo como obra de arte.

Sin embargo debemos aclarar que experimentar una obra de arte como un co-jugador no significa que la sensibilidad humana pierda el valor que le es propio, no significa que la obra y el espectador se hagan uno, el hombre no se funde con la obra. Por el contrario, es una relación entre dos partes independientes, el hombre y la obra de arte entran en juego, establecen una relación en un espacio y un tiempo determinado, juegan.

Si el hombre no se funde con la obra, podemos preguntarnos si es esta la que se diluye en el hombre, ¿es acaso que la obra de arte ya no existe como tal?, la racionalidad humana nos lleva a esta duda, creemos que un arte de esta naturaleza, un arte abierto al espectador, tiene como resultado la pérdida de la unidad de la obra, no se distinguen reglas a las cuales se deba obedecer, se diluye la identidad de lo que se desea repetir.

Pero es este arte nuevo en cada experiencia y con cada individuo, en el que precisamente experimentamos con mayor claridad la *identidad hermenéutica*, esta tiene su fundamento no en la repetición o en la regla como nos inclinamos a pensar efecto de la razón, sino en algo más profundo, en algo efímero e irrepetible, en la mismidad de la obra. Incluso una obra que se realiza de forma improvisada y al parecer fuera de normas tiene la posibilidad de ser juzgada, ese juicio que emitimos frente a una obra de esta naturaleza, es posible debido a que hemos comprendido algo en ella, esta frente a nosotros, en ese momento irrepetible, dándonos la posibilidad de referirnos a ella, no como un simple ejercicio del artista, sino como una obra de arte.

Lo que yo logro identificar en esa expresión que ha sido frente a mí, constituye el sentido de la obra. La obra es referida al espectador, quien es interpelado por ella, de esta forma, solo recibirá verdaderamente la obra de arte aquel que juegue-con ella, quien realice un trabajo activo y propio cada vez.

La obra posee de este modo una identidad propia, identidad que el espectador debe interpretar, si quiere realmente vivir la experiencia estética. En la obra hay algo que entender, brota desde ella un desafío, el desafío de comprender a que se refiere esta, que es lo que en definitiva la obra dice. El espectador que acepta el desafío debe de esta forma dar una respuesta, una respuesta producida desde sí mismo, resultado de su reflexión activa; “el jugador forma parte del juego”⁹, entra en juego con la obra, esta en su mundo.

⁸ Podemos tomar como ejemplo de esto las bases conceptuales de realización múltiples performances, happeninngs o instalaciones que inundan el ámbito artístico actual.

Al experimentar el arte, al vivir la experiencia estética, entramos en un espacio de juego, la obra es el punto de identidad del reconocimiento, la obra exige una respuesta, pero esta respuesta es a su vez única en cada ocasión y con cada sujeto. Variación y diferencia, se enlazan con la identidad de la obra y en ese enlace es donde participa el espectador quien de alguna forma lleva a cabo esta unión. Ya Kant, distingue el rasgo activo del espectador, quien es un continuo ser-activo-con, por ejemplo, quien observa un dibujo en una galería, debe reconstruir su forma, re-dibujar la obra para poder entrar en relación con ella. Lo mismo ocurre con una pieza musical, con el teatro o la lectura, donde se invita a una actividad, pero no a una actividad arbitraria, sino a una experiencia que se mueve dentro de un cierto esquema al cual se es dirigido y forzado, desde la identidad de la obra.

La identidad de la obra se hace efectiva de acuerdo al modo en que nos hacemos cargo de ella, de acuerdo al modo de la construcción, la percepción se aleja de la vida pragmática, opera de forma diferente, dando su propio significado, exponiéndolo tal como encontramos en Kant, sin interés alguno. Para esclarecer el papel de la percepción, es clave definir que entendemos por ella, claramente no una percepción solo física o funcionamiento de los sentidos, sino como lo dice la palabra alemana *wahrnehmen*, es tomar (*nehmen*) algo como verdadero (*wahr*). Ambas significaciones se conjugan, percibir es tomar *como algo* esto que nos ofrecen los sentidos. La percepción de la obra de arte nunca será puramente estética, es decir no podemos hacer una abstracción de lo que interpela significativamente en ella, debe ser tomada en su completitud, para hacer patente la obra y la significación que ésta ha ganado en la representación misma “precisamente, es la no distinción entre el modo particular en que una obra se interpreta y la identidad misma que hay detrás de la obra lo que constituye la experiencia artística”¹⁰.

Cada vez que nos enfrentamos a una obra, ella habla de un modo diferente, pero sin dejar de ser la que es, incluso si vemos la misma obra en reiteradas ocasiones, la experiencia nunca será la misma, en este sentido cada experiencia estética es única.

Con la obra de arte construimos y esa construcción no es una copia de la naturaleza, incluso el mas fiel retrato, tiene en si una significación diferente y única que lo separa del modelo mismo, la percepción manifiesta su propia significatividad, interpretamos algo en la obra.

En la experiencia estética, en la vivencia del arte, la obra y el espectador entran en juego, se mueven en una misma dimensión. La experiencia artística es una experiencia lúdica, jugamos-con la obra activamente, cada vez de forma diferente y única.

⁹ Gadamer, H. *La actualidad de lo bello*, p. 73.

¹⁰ *Ibid*, p. 79.

IV. La libertad del arte en Kant

Kant es sin duda una de las grandes figuras del pensamiento, su trabajo minucioso y sistemático, no podía dejar fuera de análisis un hecho tan importante en la vida del hombre como lo es el arte. Muchos de los antecedentes que unen al arte y al juego los encontramos en *“La crítica del juicio”* de Kant, donde ya se anticipa una idea vigente en la estética actual, la “autonomía” y desinterés de lo estético.

El desinterés de lo estético se refiere a que el juicio de gusto no responde ni a los fines prácticos de la moral, ni tampoco a los fines exigidos por la razón teórica especulativa. La facultad de juzgar es facultad puente. El juicio de gusto es fundado en la “pura satisfacción desinteresada”, sentimos frente a lo bello un placer diferente al que nos da lo útil o lo moral. En el juicio estético no hay objetivación, el espíritu realiza una unión libre.

Es la belleza, “la forma de la finalidad de un objeto, cuando es percibida en él sin la representación de un fin”¹¹, la belleza posee una finalidad pero es una “finalidad sin fin”, una finalidad netamente perteneciente al sujeto, es decir, libre de conceptos.

Kant habla en su estética del libre juego de las facultades cognoscitivas (entendimiento, imaginación), esta unión libre es signo de la autonomía humana, como sabemos sería imposible tratar de imponer a otros un juicio de gusto. Solamente podemos suponer en los demás seres humanos un *sentido común* que se encuentra a la base de aquella unión.

¹¹ Kant, I. *Crítica del juicio*. P. 75.

El concepto de juego se une al de autonomía, la apreciación estética es autónoma, porque el movimiento de las facultades como el juego, tiene sus reglas propias, “ningún concepto determinado las adscribe a una regla especial de conocimiento”¹². El juicio sobre lo bello es activo y creador, es un impulso de vida, tan necesario y presente en el hombre como el impulso de jugar. Se genera sin presiones externas ni internas, en el juicio de gusto, la imaginación reflexiona libremente la forma, es una especie de termino medio entre lo material y lo bello mismo.

El juego que constituye el núcleo de toda creación, entre ellas el arte, no representa ningún concepto y el placer que provoca no es resultado de ningún sentimiento, de ninguna finalidad. Es “Finalidad sin fin”, una finalidad sólo para el propio sujeto.

“arte se distingue de naturaleza, como hacer (facere) de obrar o producir en general (agere), y el producto a consecuencia del primero, como obra (opus), de la segunda efecto (effectus)”¹³.

El arte por lo tanto, se distingue de la naturaleza en que ella es una actividad en cuya base existe deliberación (razón, libertad) para ejecutar un producto obra. En cambio, del obrar de la naturaleza resulta solo el efecto de una acción causal mecánica.

“según derecho, debiera llamarse arte sólo a la producción por medio de libertad, es decir, mediante una voluntad que pone razón a la base de su actividad”¹⁴.

A pesar de ser una actividad en cuya génesis existe razón, esto no implica que su actividad inherente esté fundada en ella. El arte es una actividad en si misma libre y agradable y no cabe (al igual que lo bello) en ninguna determinación valórica.

Para Kant el arte puede dividirse en mecánico o estético. Este ultimo es aquel en el que el artista tiene como fin inmediato suscitar un sentimiento placentero. A su vez este arte se divide en: arte agradable y arte bello. En el arte (estético) agradable, el fin es que el placer acompañe a las representaciones como meras sensaciones. El fin del arte agradable es suscitar un placer que no aspira a la universalidad; solo suscita un sentimiento agradable para el individuo singular. Un ejemplo de este arte es la buena ubicación de los muebles en una casa, una música agradable o los distintos actos que deriven de la idea de hacernos más agradable el entorno de una conversación.

En el arte (estético) bello, el fin es que el placer acompañe a las representaciones como modo de conocimiento. El arte toma la denominación de bello cuando es un modo de representación que por sí mismo es conforme a un fin y aunque sin fin, fomenta la cultura de las facultades del espíritu para la comunicación social. La finalidad del arte bello consiste en suscitar un placer nacido de la reflexión, cuyo producto es belleza.

Lo bello es la finalidad del artista y es por ello que su propósito no es conceptualizable. La actividad artística posee finalidad¹⁵ en la base de su elaboración,

¹² Ibid. P. 57.

¹³ Ibid, p.257.

¹⁴ Ibid, p. 257.

¹⁵ Esta finalidad es la belleza, la cual es el fin del artista.

pero la finalidad del producto del arte bello no debe parecer atencionada. *La regla debe permanecer enmascarada*, mostrándose (la obra) como un producto de la naturaleza. La actividad artística, parece crear sin propósito “El arte bello es arte, en cuanto, al mismo tiempo, parece ser naturaleza”¹⁶. El arte bello entonces, cultiva enseñando a poner atención a la finalidad -sin fin- existente en la obra, a lo *bello* en la obra.

La obra de arte, nos permite abrazar la infinitud, pese a que no podamos enmarcarla en ningún concepto, y ello hace que podamos superar toda experiencia posible. En la experiencia artística se vive la plenitud del animo ,y el goce estético radica en un saber del infinito. De este modo abarcar a través de un sentimiento ilimitado la riqueza inagotable de la vida.

¹⁶ Parágrafo 45, Crítica del juicio.

V. El arte en Schiller como hija de la libertad

Hablando del arte y de lo que la experiencia de este conlleva, han aparecido diferentes características que lo muestran como un *juego del arte*, por ejemplo su forma de darse desinteresadamente, es decir libres de fines productivos o la necesidad de una participación activa de jugadores y espectadores. Por lo tanto es natural que este juego del arte tenga, al igual que cualquier otro juego un espacio determinado, este espacio de juego a pesar de presentar normas que lo rigen, reglas que no deben ser rotas, es ciertamente espacio de libertad.

La libertad es clave en el análisis estético desde sus orígenes, ya en Schiller se desarrolla este, no solo porque la libertad servirá de nexo entre arte y juego, sino porque esta idea, es definida como meta, la libertad es el fin que debe ser alcanzado mediante la belleza.

De acuerdo al pensamiento de dicho autor, si no se logra alcanzar la libertad, no se podrá solucionar otros problemas de índole práctica como la vida política. La libertad es la fuente de la cual emana todo lo central en la cultura. Es por esto que los espacios en que se da esta libertad son claves en la educación del hombre, la estética en la medida que potencia la libertad es el puente para el desarrollo. Y el impulso de juego, en la medida en que supera las separaciones (racional-sensible) en el hombre, es la base de todo el proceso en que la belleza del arte se mueve para moldear un hombre completo y autónomo.

La belleza es analizada desde su origen fenomenológico, pues posee para Schiller una función en el contexto de la cultura y la sociedad. Con la belleza sería posible educar tanto la facultad sensible, como la facultad racional (distinción tomada de Kant), solucionando con esto la problemática de lograr un estado o una sociedad verdaderamente racionales.

El hombre no alcanzará el desarrollo de un estado ideal mientras se encuentre sumergido en los intereses utilitarios, materialistas y políticos. Para afirmar su voluntad el ser humano debe hacerse libre, de este modo es la *armonía* entre los instintos y las fuerzas que constituyen la totalidad del carácter quien libera, la libertad es creada por la cultura estética uniendo el impulso objetivo y el impulso formal.

La unión de lo vivo y de lo formal, la procura el impulso de juego, liberando al hombre de sus límites, para llevarlo a una vida superior y más pura. El impulso de juego transforma al hombre en un hombre completo racional y sensual. Por esta razón, “el hombre solamente juega cuando, en el sentido completo de la palabra, es hombre y solamente es hombre completo cuando juega”¹⁷. El objeto del impulso de juego es la forma viva. La belleza, consume el concepto de humanidad, uniendo realidad y forma, contingencia con necesidad y pasividad con libertad. El juego en el hombre es algo necesario, no coacciona en el interior ni en el exterior, el juego se da en forma natural. No es algo simple, es el único estado donde el hombre se completa desplegando su doble naturaleza.

Si bien el hombre actúa seriamente con lo bueno, con lo perfecto, solamente juega con la belleza, de ahí su importancia. En el fenómeno lo bello es forma viva, la belleza se convierte en libertad.

El principio que le permitiría a la belleza actuar es el “impulso de juego”, realizando el ideal de humanidad no alienada por separaciones, la actuación de la belleza por medio de este impulso de juego, permite el cumplimiento pleno de la determinación del carácter humano, una unión que completa el concepto de humanidad. La influencia de Schiller continúa presente hasta hoy en las estéticas contemporáneas de la llamada Teoría Crítica y también de la Hermenéutica, (cuyo punto de partida es la consideración autónoma del arte en la modernidad), por ser el primer pensador en postular la relación directa entre juego y arte, el juego es una actividad libre y “el arte es hija de la libertad”¹⁸.

¹⁷ Schiller, J. *Cartas sobre la educación estética del hombre*. P. 92.

¹⁸ *Ibid.* P. 28.

VI. El juego liberado

En Kant y en Schiller se presenta para el arte una significación subjetiva, esto significa que la lectura que tenemos de este fenómeno es tomada solamente desde la perspectiva del sujeto y de lo que el realiza o reciba de ella. Incluso la libertad que involucra el arte esta ligada al artista y al espectador. Aquí radica uno de los puntos más originales dentro de las consideraciones sobre el juego que realiza Hans-Georg Gadamer. Pues en sus consideraciones acerca del arte veremos que la presencia del juego es más radical. El juego en el arte es la manera propia de ser de la obra de arte. El juego no se refiere solamente a un comportamiento o estado de animo de quien crea o disfruta el arte.

En la estética actual esto se esta reflejando cada vez con mayor fuerza, el arte mismo se separa del hombre y de lo que con él se relaciona, lo sacro, lo institucionalizado y lo social. Ejemplo de esto son las tendencias que buscan una expresión artística pura, como lo es el arte abstracto. Un arte abandonado, queda definido así como el lugar de la libertad, en este ya no imperan las leyes de la vida común o de la vida practica. El espacio artístico aparece de esta manera como un espacio de liberación para el espíritu humano.

Para Gadamer, el juego se puede distinguir del comportamiento del jugador. En algunos casos por ejemplo los jugadores pueden considerar que el juego es una instancia poco seria, de hecho en muchos casos es el ser una actividad no seria lo que motiva a los jugadores a jugar. Desde la perspectiva del jugador podemos determinar el juego diciendo que es una cosa no seria. No obstante, se da en el juego una particular especie de seriedad, una seriedad propia y que puede ser interpretada como sagrada, en el juego

las referencias que determinan la existencia activa y preocupada quedan de algún modo en suspenso.

Como ya hemos señalado anteriormente el jugador sabe que esta jugando y que tiene un objetivo, sin embargo no mantiene presente una referencia a la seriedad. El jugador es de cierta forma inconsciente de la seriedad en que esta envuelto, el jugador debe entregarse en las manos del juego: “El juego sólo cumple el objetivo que le es propio cuando el jugador se abandona del todo al juego”¹⁹. Lo que hace al juego realmente ser juego no es la seriedad que le den los jugadores, sino la seriedad del juego mismo.

Nos preguntamos por el modo del juego como tal, con el fin encontrar la respuesta acerca de la esencia misma del juego fuera de la reflexión subjetiva. Para esto es necesario preguntar por el ser del juego como tal, que de acuerdo a nuestro autor posee una esencia propia, independiente de la conciencia de los que juegan.

Hay juego verdaderamente sólo cuando “ningún “ser para sí” de la subjetividad limita el horizonte temático y cuando no hay sujetos que se comporten lúdicamente”²⁰. Hay juego precisamente cuando desaparecen los sujetos de los jugadores, la obra de arte misma es el sujeto de la obra de arte, es ella la que permanece y queda constante manifestándose a través de los jugadores.

En el uso metafórico del lenguaje vemos que el termino juego esta siempre relacionándose con el movimiento, por ejemplo en el juego de las olas, los juegos de luces, etc. Este movimiento es como ya se dijo un vaivén sin finalidad y quien realice este movimiento resulta indiferente, lo principal es el movimiento mismo, “Es el juego el que se juega o desarrolla; no se retiene aquí ningún sujeto que sea el que juegue. Es juego la pura realización del movimiento”²¹. El hombre en este sentido más que jugar, esta en juego, se juega.

Ya en Huizinga vemos como el juego debe darse de manera espontanea, su movimiento tiene lugar sin objetivo ni intención y también sin esfuerzo. El juego marcha solo. Esto no implica por supuesto que un juego no implique esfuerzo, sino que este esfuerzo no se siente como tal. “La estructura ordenada del juego permite al jugador abandonarse a él y le libra del deber de la iniciativa, que es lo que constituye el verdadero esfuerzo de la existencia”²².

La cercanía del juego al movimiento que se produce en la naturaleza, nos permite decir no sólo que los animales juegan, sino también que lo hacen, por ejemplo, la luz y el agua. Es el hombre el que también juega, ya que el juego es un proceso natural. El sentido del juego es un puro automanifestarse, el juego es en ese sentido naturaleza.

¹⁹ Gadamer, H. *Verdad y Método*, p. 144.

²⁰ *Ibid*, p. 145.

²¹ *Ibid*, p, 146.

²² *Ibid*, p, 148.

De esta forma ya no tiene sentido distinguir entre el sentido auténtico y el sentido metafórico del juego, ya que sólo nos parece metafórico cuando lo miramos desde la perspectiva del hombre como sujeto del juego.

Según lo expuesto podemos ver que “jugar es ser jugado”²³, el jugador como ya se señaló es libre dentro del juego, pero esa libertad no carece de riesgo. La atracción del juego, la fascinación que ejerce, consiste en que sin que los jugadores lo alcancen a percibir claramente y aun mientras ellos se sienten libres, el juego se hace su dueño. El riesgo de lo que podría pasar, tienta al hombre. Un ejemplo de esto son los juegos en que existe un solo jugador, en este caso es el juego mismo el que lo mantiene hechizado, el juego lo enreda y lo mantiene en él.

Otra muestra de que el juego es libre de la subjetividad del jugador es el espíritu propio de cada juego, cuando hablamos del espíritu del juego no nos referimos al estado del jugador o a su constitución espiritual, sino al modo como cada juego prefigura y ordena el vaivén del movimiento lúdico en el que consiste. Es el juego mismo quien determina desde su interior sus reglas y su espacio, estas determinaciones vienen desde el movimiento y de aquello con lo que este movimiento choca.

El juego humano se caracteriza según Gadamer porque siempre se juega a *algo*, esto significa que es el sujeto quien decide a que juego quiere someterse, el determina alguna ordenación de movimientos, “Este delimita para empezar su comportamiento lúdico expresamente frente a sus otras formas de comportamiento por el hecho de que *quiere jugar*”²⁴. El jugador elige si quiere o no quiere jugar, incluso elige si quiere jugar tal juego o tal otro, pero la determinación de sus límites viene desde el interior del juego mismo. A esto responde que el espacio en que se mueve el juego no sea totalmente libre para su desarrollo, sino liberado y a la vez delimitado especialmente para el momento del juego.

El campo de juego está demarcado, al igual que el terreno sagrado como hace notar Huizinga, oponiendo el mundo del juego al mundo de los objetivos, al cual este se cierra. La verdadera esencia de jugar consiste en liberarse de la tensión que domina al comportamiento cuando se orienta hacia objetivos. Cada juego plantea una tarea particular al jugador, el transforma los objetivos de su comportamiento en tareas de juego.

Gadamer percibe en el juego un modo de ser que es el de la autorepresentación, ya que si bien el juego no busca la consecución de objetivos, el hombre se entrega a la realización de tareas que en realidad son *sus* propias tareas. “La autorepresentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo”²⁵.

El carácter lúdico del arte se manifiesta en la posibilidad de que toda representación puede ser representación para alguien. Se abre mediante el arte una de las paredes que

²³ Ibid, p. 149.

²⁴ Ibid, p. 150.

²⁵ Ibid, p. 151.

sierran el mundo del juego. El arte es “representación para”, se apunta también a aquéllos que participan como espectadores.

En el caso del arte teatral esta “representación para” es mas clara. Estas representaciones son una especie de juego de exhibición ²⁶, este es un proceso lúdico que requiere de un espectador. Esto no significa que el espacio de juego quede abierto hacia el mundo exterior, sino que se expande encerrando dentro de el también a un espectador, “La apertura hacia el espectador forma parte por si misma del carácter cerrado del juego” ²⁷.

El teatro tiene carácter lúdico, tiene una estructura de juego, consiste precisamente en ser un mundo cerrado para sí mismo. Los actores representan su papel como cualquier otro juego, accediendo de esta manera al ámbito de la representación, pero el juego mismo es mas que esto, es la unión de actores y espectadores en este mundo cerrado. Los actores se transforman de alguna manera en piezas del juego mismo, un juego en el que juegan los espectadores, estos poseen según Gadamer una primacía metodológica, en cuanto el juego es para ellos. “La representación del arte implica esencialmente que se realice para alguien, aunque de hecho no haya nadie que lo oiga y lo vea” ²⁸.

²⁶ Schauspiel es el termino del alemán para nombrar la pieza teatral y su representación significa etimológicamente “juego para exhibir”. También los actores son nombrados como un tipo de jugadores, Schauspiller o “jugadores que se exhiben”.

²⁷ Ibid, p. 153.

²⁸ Ibid, p. 154.

Consideraciones finales

Mediante el recorrido por una serie de reflexiones acerca del juego y del arte, principalmente de las ideas de Hans –Georg Gadamer, hemos podido apreciar con mayor claridad de qué manera se relacionan y cuál es el papel que el hombre tiene dentro de este mundo del juego y del arte.

Se reconoció en primer término que el juego existe de hecho en la vida de los hombres y mujeres, no sólo en la infancia, sino a lo largo de toda la vida. Este juego humano se caracteriza por ser: un movimiento de vaivén, el cual no está vinculado a fin alguno. También se caracterizó al juego como una instancia en la que el hombre actúa de manera libre, ya que no se le puede forzar nunca realmente a jugar. Se agregó la idea del juego como *participatio* que requiere de un jugador para manifestarse. Este jugador vivirá la experiencia lúdica “como si”, es decir, escapándose de la esfera de lo real, pero sin perder la seriedad propia del juego. Otras de las características propias del juego humano son su espacio y su tiempo determinados. Estos configuran en primer lugar lo cerrado de su mundo.

Con el fin de comenzar a establecer la relación entre juego y arte revisamos las ideas de Johan Huizinga con respecto a lo lúdico en la obra de arte. Así se pudo apreciar como en manifestaciones artísticas de los más diversos estilos está presente el componente lúdico. Y como esto se relaciona con la idea de que la cultura en sus fases primordiales se juega, “no surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego y como juego”²⁹.

Con el análisis del juego del arte, propuesto por Gadamer, fue posible establecer

nuevas relaciones entre el juego y el arte y acceder de esta forma a una visión más clara de su innegable cercanía. En su obra “La actualidad de lo bello”, propone una serie de planteamientos, que nacen de un anhelo de lograr la unificación entre el arte tradicional y nuestro arte moderno actual. Será en el concepto de juego donde en principio encuentra el nexo en la historia del arte y por ese motivo realiza un valioso aporte a lo que entendemos por juego y el modo en que el hombre participa de él.

En el planteamiento de nuestro autor, el hombre es co-jugador del juego del arte. Si vive la experiencia estética significa que se ha puesto en juego con ella. Entrando en el mundo de la obra, que a su vez es un mundo de juego, el espectador participa y realiza el movimiento de representación propio del juego. Nos presentó el concepto de identidad hermenéutica que nos permitió no confundirnos pensando que la obra y el hombre se funden. Mediante este concepto la obra de arte adquirió su propia forma de ser, independiente del espectador, pero representada por él para sí mismo.

Mediante la revisión de algunas reflexiones de Kant y Schiller, captamos la forma tradicional de concebir el arte como forma de expresión de la subjetividad humana. Ambos autores realizan un análisis del arte que lo sitúa como un valioso producto del espíritu humano, pero dejan fuera la posibilidad de darle a las obras artísticas su propia identidad independiente del autor y del espectador.

A pesar del tratamiento del arte y el juego, basado en la subjetividad del hombre, su aporte es de la mayor importancia, pues lograron ver que un fenómeno como el arte tiene una gran complejidad y que se relaciona directamente con la existencia del hombre en el mundo. Kant por su parte plantea la autonomía del hombre que participa en la experiencia estética, y sistematiza el arte en sus diferentes formas manteniendo presente el factor de la no finalidad.

Schiller es el primer filósofo en proponer una relación directa entre arte y juego. Se preocupa de definir el arte de tal forma que éste se eleve como una actividad necesaria para ennoblecer al hombre. Schiller al igual que otros autores reconoce la presencia de la libertad como parte clave del desarrollo del arte y del impulso del juego.

Finalmente será en el pensamiento del propio Gadamer donde se da el paso hacia una comprensión liberada del juego. En esta nueva postura, frente al juego, aparece ante nuestros ojos, la esfera cerrada y otra que es el juego para el hombre. Es posible que el hombre sea precisamente una puerta hacia el mundo particular del juego, el hombre al jugar, revela que hay juego. Es como si el mundo del juego se encontrara tan distante del mundo real, que solamente pudiera ser visto desde lo que juega, sea esto el hombre, la naturaleza, o cualquier otro ente. El hombre es la vía de acceso a este mundo separado que es el juego.

Con mayor razón en el juego del arte, donde el espectador entra en juego con la obra de una manera tan íntima y original que permite que la esfera del juego se amplíe y le incluya dentro de sí. Aun cuando en el arte hay una “representación para”, que no se da en todos los juegos, esta dentro de la esfera lúdica, porque sólo dentro de ella su manera de ser tiene sentido, el arte no pertenece al ámbito de las típicas vivencias del hombre. El

²⁹ Huizinga, Opus cit, p. 20.

arte esta determinada por parámetros lúdicos, el arte es un juego del arte.

Bibliografía

- GADAMER, Hans-Georg. *La actualidad de lo bello*. Barcelona, Ediciones Paidós. 1996.
- GADAMER, Hans-Georg. *Verdad y método*. Salamanca, Ediciones sígueme. 1991.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. México, Fondo de cultura económica. 1943.
- KANT, Inmanuel. *Crítica del Juicio*. Buenos Aires, Editorial Losada. 1961.
- SCHILLER, Johan. *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Buenos aires, Ediciones Aguilar. 1981.
- PLATÓN. *Diálogos*. Madrid, Editorial Gredos. 1986.