

DEPARTAMENT DE FILOSOFIA DEL DRET MORAL I
POLÍTIC

EL JUEGO COMO METÁFORA DE LIBERTAD Y
RESPONSABILIDAD. LA ÉTICA HERMENÉUTICA DE
GADAMER.

JESÚS CHAPARRO LILLO

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA
Servei de Publicacions
2010

Aquesta Tesi Doctoral va ser presentada a València el dia 3 de juny de 2010 davant un tribunal format per:

- Dr. Jesús Conill Sancho
- Dr. Luis Enrique de Santiago Guervos
- Dr. Tomás Domingo Moratalla
- Dr. Ginés S. Marco Perlés
- Dr. Juan Francisco Lisón Buendía

Va ser dirigida per:

Dr. Agustín Domingo Moratalla

©Copyright: Servei de Publicacions
Jesús Chaparro Lillo

Dipòsit legal: V-3488-2011

I.S.B.N.: 978-84-370-7938-7

Edita: Universitat de València
Servei de Publicacions
C/ Arts Gràfiques, 13 baix
46010 València
Spain
Telèfon:(0034)963864115

UNIVERSIDAD DE VALENCIA
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CC DE LA
EDUCACIÓN

DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA DEL DERECHO, MORAL Y POLÍTICA
Programa de doctorado ÉTICA Y DEMOCRACIA



***El juego como metáfora de libertad y responsabilidad:
la ética hermenéutica de H-G. Gadamer***

TESIS DOCTORAL PRESENTADA POR:

Jesús Chaparro Lillo

DIRIGIDA POR EL PROF. DR.:

D. Agustín Domingo Moratalla

Valencia 2009

ÍNDICE GENERAL

Modo de citar.....	9
Introducción general.....	11

PRIMERA PARTE EL JUEGO, METÁFORA DE LIBERTAD EN LA FILOSOFÍA CONTEMPORÁNEA

Capítulo 1

ESTADO DE LA CUESTIÓN

1.1. Introducción.....	24
1.2. Aproximación multidisciplinar al fenómeno del juego.....	28
1.2.1. <i>Juego y Sociología</i>	28
1.2.2. <i>Juego y Psicología</i>	30
a. La vivencia psicológica del juego.....	30
b. Juego y evolución psicológica del niño.....	32
c. Juego y Pedagogía.....	35
1.2.3. <i>Juego y Antropología</i>	37
a. El jugar en el hombre.....	37
b. Jugar es transformar y transformarse.....	39
c. Juego e Historia de la cultura: la interpretación de J. Huizinga.....	44
1.3. El juego en la Historia de la filosofía.....	49
1.4. Precedentes filosóficos de la reflexión de Gadamer: la realidad del juego en E. Fink.....	54
1.5. La universalidad del juego y la libertad del hombre.....	59

Capítulo 2

EL PROBLEMA DE UNA ÉTICA HERMENÉUTICA

2.1. La posibilidad de una ética hermenéutica.....	64
2.2. El juego como punto de partida.....	70

SEGUNDA PARTE
GADAMER, JUEGO Y RESPONSABILIDAD

Capítulo 3

LIBERTAD Y JUEGO EN LA VIDA Y LA OBRA DE GADAMER

3.1. H-G. Gadamer: un pensador libre y un pensador de la libertad.....	82
3.1.1. <i>Libertad de los lazos familiares</i>	84
3.1.2. <i>Libertad de los lastres políticos</i>	90
a. Gadamer libre del nazismo.....	90
b. Gadamer libre de la influencia soviética.....	97
c. Gadamer libre del radicalismo estudiantil.....	101
3.1.3. <i>Libertad de la academia y de los maestros</i>	103
a. Los inicios académicos.....	103
b. Los años de Marburgo.....	105
c. El vínculo con Heidegger.....	107
3.1.4. <i>Libertad de diversas instituciones</i>	111
3.1.5. <i>La pertenencia de H-G. Gadamer</i>	113
a. La pertenencia a la vocación filosófica.....	113
b. La pertenencia a sus compañeros y alumnos.....	115
c. La pertenencia a un siglo.....	121
3.2. El juego en la obra de Gadamer.....	122
3.2.1. <i>El protagonismo del juego</i>	123
3.2.2. <i>Un proceso natural de manifestación</i>	124
3.2.3. <i>Su ser es “ser representado”</i>	124
3.2.4. <i>Una función elemental de la vida humana</i>	125
3.2.5. <i>Ejercicio de libertad</i>	126
3.2.6. <i>Jugar es “jugar con”</i>	126

Capítulo 4

EL JUEGO COMO SÍMBOLO Y METÁFORA DE LIBERTAD

4.1. La pertinencia de la metáfora y el símbolo en el discurso filosófico.....	128
4.2. Juego y símbolo.....	132
4.2.1. <i>Juego, símbolo y autorreconocimiento</i>	132
4.2.2. <i>Juego, símbolo y pensamiento</i>	136
4.2.3. <i>El juego, símbolo de libertad</i>	137
4.3. Juego y metáfora.....	139
4.3.1. <i>Juego, metáfora y autorreconocimiento creativo</i>	139
4.3.2. <i>Juego, metáfora y lenguaje</i>	142
4.3.3. <i>El juego, metáfora de libertad</i>	144

TERCERA PARTE
EL JUEGO Y LA ÉTICA HERMENÉUTICA

Capítulo 5

JUEGO Y ARTE

5.1. Precedentes filosóficos.....	151
5.1.1. <i>El juego libre en la estética kantiana</i>	151
5.1.2. <i>F. Schiller: juego y educación estética</i>	157
5.1.3. <i>F. Nietzsche: juego y arte</i>	160
5.1.4. <i>M. Heidegger: El origen de la obra de arte</i>	166
5.2. Juego y arte en la obra de H-G. Gadamer.....	170
5.2.1. <i>El juego como categoría antisubjetivista</i>	171
5.2.2. <i>Ontología del juego del arte</i>	174
5.2.3. <i>Juego y mimesis</i>	180
5.2.4. <i>Juego y fiesta</i>	183
5.2.5. <i>Juego y tragedia</i>	186
5.3. La libertad en el juego del arte.....	188
5.3.1. <i>El juego del arte y lectura</i>	189
5.3.2. <i>El juego del arte y ejecución (Vollzug)</i>	191
5.3.3. <i>El juego del arte, respuesta y silencio</i>	194
5.3.4. <i>Juego y arte contemporáneo</i>	198
5.3.5. <i>Dimensión existencial del juego del arte</i>	201
5.4. El arte como juego de vinculación y libertad.....	204

Capítulo 6

JUEGO, COMPRENSIÓN E HISTORIA

6.1. Juego y comprensión.....	211
6.1.1. <i>Juego y comprensión en la escuela histórica</i>	212
6.1.2. <i>Juego y comprensión en Schleiermacher</i>	213
6.1.3. <i>Juego y comprensión en W. Dilthey</i>	214
6.1.4. <i>Consecuencias para una hermenéutica del juego</i>	217
6.2. Juego e historia.....	221
6.2.1. <i>Husserl, “mundo de la vida” y juego</i>	221
6.2.2. <i>Heidegger y la historicidad de la comprensión</i>	223
6.2.3. <i>Juego y círculo hermenéutico</i>	227
6.2.4. <i>Juego y prejuicios</i>	231
6.2.5. <i>Juego y tradición</i>	237
6.2.6. <i>Juego y fusión de horizontes</i>	240
6.2.7. <i>Juego y páthos</i>	241
6.3. Juego y futuro.....	243
6.3.1. <i>Juego y anticipación</i>	243
6.3.2. <i>Juego y esperanza</i>	246

Capítulo 7

JUEGO Y LENGUAJE

7.1. Wittgenstein y los juegos del lenguaje.....	253
7.1.1. <i>Crítica al reduccionismo lógico del lenguaje</i>	254
7.1.2. <i>Dimensión práctica de los juegos del lenguaje</i>	259
7.1.3. <i>Juegos de lenguaje y uso de reglas</i>	261
7.1.4. <i>Juegos de lenguaje y crítica al subjetivismo</i>	264
7.1.5. <i>Las relaciones de Wittgenstein y Gadamer en Habermas</i>	265
7.2. Juego, mundo y lenguaje.....	267
7.3. Juego, lenguaje y subjetividad.....	272
7.4. Juego y diálogo.....	274
7.5. Juego y pregunta.....	276
7.6. El juego y el problema de la determinación lingüística.....	278
7.7. Juego y traducción.....	282
7.8. Juego y diálogo intercultural.....	288
7.9. Juego y escritura.....	290

Capítulo 8

JUEGO Y APLICACIÓN: DIMENSIÓN ÉTICA DEL JUEGO

8.1. Juego y experiencia hermenéutica.....	296
8.1.1. <i>Experiencia hermenéutica y finitud</i>	296
8.1.2. <i>El juego como lugar de experiencia hermenéutica</i>	299
8.1.3. <i>El juego como lugar de autocomprensión</i>	302
8.2. Juego y situación hermenéutica.....	305
8.3. Juego y aplicación.....	309
8.3.1. <i>Comprensión y aplicación</i>	309
8.3.2. <i>Juego y aplicación crítica</i>	313
a. <i>La crítica de las ideologías frente a la hermenéutica</i>	314
b. <i>Hermenéutica lúdica y transformación social</i>	317
8.3.3. <i>Juego y juicio crítico</i>	323
a. <i>Juego y sensus communis</i>	325
b. <i>Juego y capacidad de juicio</i>	328
c. <i>Juego y juicio hermenéutico-crítico</i>	331
8.3.4. <i>Juego y retórica</i>	338
a. <i>El pensar retórico</i>	338
b. <i>Dimensión lúdica de la retórica</i>	340
c. <i>Retórica, juego y libertad</i>	343
8.4. Juego y responsabilidad.....	346
8.4.1. <i>Reducción estética de la responsabilidad</i>	347
8.4.2. <i>Reducción técnica de la responsabilidad</i>	349
8.4.3. <i>Formación para la responsabilidad</i>	353

CUARTA PARTE
ÉTICA, HUMANISMO HERMENÉUTICO Y JUEGO

Capítulo 9

HUMANISMO HERMENÉUTICO Y HUMANISMO LÚDICO

9.1. La idea de humanismo.....	360
9.2. La idea de humanismo en Gadamer a partir del juego.....	361
9.2.1. <i>Humanismo lúdico y tradición humanista</i>	361
9.2.2. <i>Humanismo lúdico y tecnociencia del hombre</i>	363
9.2.3. <i>Humanismo lúdico y democracia</i>	365
9.2.4. <i>Humanismo lúdico e interpretación poética de la historia</i>	366
9.2.5. <i>Humanismo lúdico: el jugador como traductor</i>	368
9.2.6. <i>Humanismo lúdico y apertura</i>	370
9.2.7. <i>Humanismo lúdico y solidaridad</i>	373

Capítulo 10

EL JUEGO Y SUS LÍMITES

10.1. Los límites del juego como metáfora.....	382
10.1. 1. <i>La posible equivocidad del término “juego”</i>	382
10.1.2. <i>La reducción tecno-matemática del juego</i>	383
10.1.3. <i>Límites emancipatorios de la metáfora lúdica</i>	384
10.2. Los límites de la metáfora del juego hermenéutico.....	385
10.2.1. <i>Triple reduccionismo del juego hermenéutico</i>	386
a. Reducción estética del juego.....	386
b. Reducción historicista del juego.....	386
c. Reducción lingüística del juego.....	387
10.2.2. <i>El juego y el problema del relativismo</i>	390
10.2.2. <i>Jugar y perder en comprensión</i>	392

CONCLUSIONES	395
---------------------------	-----

BIBLIOGRAFÍA.....	413
--------------------------	------------

.

1. FUENTES

1.1. Obras Completas.....	413
2.2. Otras ediciones y traducciones consultadas en español.....	414

2. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

2.1. Monografías.....	415
2.2. Artículos en revistas y libros.....	421
2.3 Artículos en páginas Web.....	428

Modo de citar: siglas y notas

Las obras de Gadamer son citadas del modo siguiente: en primer lugar, se cita entre paréntesis la edición en castellano de la obra con las abreviaturas que apuntamos más abajo. Por ejemplo: VM se corresponde con la edición GADAMER, H-G., *Verdad y Método I* (trad. de A. Agud Aparicio y R. de Agapito), Sígueme, Salamanca, 2001. Seguidamente se escribe el número de página que se corresponde con esa edición. En segundo lugar, en el mismo paréntesis y tras un punto y coma, se cita la edición original de las Obras Completas de Gadamer consultada (según la edición de Mohr -P.Siebeck-, Tübingen 1986 y ss) con las abreviaturas GW (Gesammelte Werke), el número del tomo correspondiente y la página. Por ejemplo:

“De todos modos las nuevas investigaciones antropológicas han tratado el tema del juego tan ampliamente que con ello han llegado prácticamente al límite mismo de cualquier enfoque que parta de la subjetividad” (VM, I, 147; GW, I, 110).

Abreviatura

Obra

VM I	<i>Verdad y Método I</i> , Sígueme, Salamanca, 2001.
VM II	<i>Verdad y Método II</i> , Sígueme, Salamanca, 2002.
AB	<i>La actualidad de lo bello</i> , Paidós, Barcelona, 1991.
AH	<i>Acotaciones hermenéuticas</i> , Trotta, Salamanca, 2002.
Ant.	<i>Antología</i> , Sígueme, Salamanca, 2001.
AP	<i>Arte y verdad de la palabra</i> , Paidós, 1997.
GH	<i>El giro hermenéutico</i> , Cátedra, Madrid, 1998
PCH	<i>El problema de la conciencia histórica</i> , Tecnos, Madrid, 1993.
EH	<i>Estética y hermenéutica</i> , Tecnos, Madrid, 1998.
AB	<i>La actualidad de lo bello</i> , Paidós, Barcelona, 1991.
ED	<i>La educación es educarse</i> , Paidós, Barcelona, 2000.
HE	<i>La herencia de Europa</i> , Península, Barcelona, 1990.
RC	<i>La razón en la época de la ciencia</i> , Alfa, Barcelona, 1981.

CH *Los caminos de Heidegger*, Herder, Barcelona, 2002.

MA *Mis años de aprendizaje*, Herder, Barcelona, 1996.

Aquellas obras que no se encuentran en las *Gesammelte Werke*, se citan según las ediciones en castellano. El resto de obras consultadas de otros autores se citan a pie de página siguiendo el siguiente criterio:

1. Apellido del autor seguido por la inicial del nombre de dicho autor.
2. Título de la obra. Si la edición se corresponde con una traducción española, apuntamos entre paréntesis el nombre del traductor de la edición española.
3. Editorial en que se ha publicado la obra citada.
4. Ciudad donde se realizó dicha edición.
5. Año de publicación.
6. Página de la obra a que estamos haciendo referencia.

Por ejemplo: GRONDIN, J., *Introducción a Gadamer*, (trad. de C. Ruiz-Garrido), Herder, Barcelona, 2003, p. 159.

Cuando alguna de estas obras es citada de nuevo, se realiza abreviadamente del modo siguiente: se cita el apellido del autor, el título de la obra y la página correspondiente.

Por ejemplo: GRONDIN, *Introducción a Gadamer*, p. 58.

Las obras o artículos consultados en páginas Web se citan siguiendo el orden anterior (autor, título, etc.), consignando la dirección Web de dicha página así como, entre corchetes, la fecha en que dicha página ha sido consultada. Por ejemplo:

<<http://www.ucm.es/info/especulo/numero24/ortega.html>> [consulta: 7-06-2009].

Introducción general

Este trabajo le debe mucho a la necesidad de comprender y hacer comprender. La presente investigación tiene su origen en los inicios de la práctica docente. La necesidad de comprender y de hacer comprender a los demás nunca había sido tan urgente como en los inicios de mi labor pedagógica. En esos momentos no imaginaba realizar el trabajo que ahora presentamos sobre este autor. Mis inquietudes primeras, cuando comencé los cursos de doctorado, iban más encaminadas hacia un autor con una clara orientación práctica y, en ningún momento, me planteaba una tesis sobre hermenéutica filosófica. Mis lecturas anteriores (y parciales) de *Verdad y Método* no habían tenido en mí un eco especial. Se trataba de una lectura que me resultaba difícil y enredada. A esta dificultad se unía un rechazo, podría decirse inconsciente, al tratamiento de algunos términos filosóficos rescatados por Gadamer: prejuicios, tradición, autoridad, etc. eran palabras de las que yo no alcanzaba a ver su virtualidad y actualidad filosófica en los inicios del siglo XXI.

Fue en la práctica docente diaria, en el tratamiento y comentario de textos, en el diálogo filosófico, en la argumentación, en la necesidad de ponerse de acuerdo donde surgió la necesidad de volver otra vez a *Verdad y Método*. Porque mi experiencia era que no había texto filosófico que no entrañara siempre dificultades de comprensión y, a la vez, no había texto en el cual todos, hasta el más indiferente, no comprendiera ya algo de antemano. Además, mi experiencia era que sólo cuando los estudiantes aprendían yo ganaba también en comprensión; que cada texto decía siempre algo nuevo y que siempre me encontraba ante el reto de justificar cuál y por qué ésa, la mía, era la interpretación correcta.

La nueva lectura (esta más completa y, en la medida de mis posibilidades, pormenorizada) suscitó en mí numerosos interrogantes. De hecho, había iniciado esta lectura (así siempre me lo habían recomendado los expertos en la materia que había conocido) por la segunda parte de la obra: “Expansión de la cuestión de la verdad a la comprensión en las ciencias del espíritu-Preliminares históricos”. En esos momentos, caía en la cuenta de la monumentalidad y complejidad de esta obra, la pluralidad de perspectivas y temas que incluía y a la vez el carácter integrador de los mismos. Después de todo, me había apercibido de lo que se había dicho: que era un libro imprescindible para comprender la filosofía de la segunda mitad del siglo XX.

Pero las preguntas primeras seguían en pie. Tenía la impresión de que, en la idea de comprensión desarrollada por Gadamer, la individualidad del hombre carecía de importancia y su libertad quedaba siempre en un segundo plano. Según me adentraba en *Verdad y Método* iba descubriendo un modelo no metódico de comprensión, un modelo fundado más en la pertenencia y en la interpelación de la tradición que en la iniciativa humana. Mi experiencia diaria, sin embargo, era otra. Mi experiencia era que no servía reducir la comprensión (la comprensión de textos específicamente) a un criterio de autoridad, de tradición, de prejuicios... (al menos tal y como yo los entendía hasta ese momento), especialmente en la era de la llamada Pedagogía constructivista. Mis inquietudes primeras seguían chocando de frente contra esta visión. Fue entonces cuando, a instancias del profesor D. Agustín Domingo Moratalla y ante las inquietudes

que le transmití, volví a releer la obra. Pero esta vez teniendo como perspectiva uno de los términos que para mí había pasado desapercibido: el “juego” y su significación hermenéutica.

Era un verdadero reto la utilización de este concepto como modelo de interpretación y comprensión de textos. Pero no sólo era un reto en perspectiva teórica. El desafío fundamental era su vertiente práctica, pues hablar de juego suponía hablar de decisión, elección, riesgo, aventura, responsabilidad... En la investigación del juego hermenéutico, considerábamos, se hacía posible unir mis dos inquietudes primeras: la inquietud hacia una reflexión práctica y la inquietud docente. Era posible realizar una ética a partir de la hermenéutica filosófica. Es decir, se hacía posible hablar de libertad y responsabilidad en Gadamer tomando como modelo la metáfora del juego, modelo, a su vez, de interpretación de textos, del diálogo y de la argumentación filosófica.

El propósito general de nuestra investigación ha sido demostrar que el juego se revela en *Verdad y Método* como una metáfora de la realidad y de la comprensión misma y que es especialmente fecunda para la comprensión de la libertad y la responsabilidad del hombre. Somos conscientes del carácter polémico de nuestra elección. Pues, para algunos comentaristas, la hermenéutica de Gadamer abocaría más bien a un profundo antihumanismo, en tanto podría representar un ser humano carente de libertad y asentado en la irracionalidad de la tradición. En su lucha contra el método y las pretensiones del sujeto moderno, Gadamer habría dado toda la importancia a la tradición, que es historia y lenguaje, y no al sujeto que conoce: la tradición superaría al sujeto. La expresión más acabada de esta idea sería aquella según la cual la historia no nos pertenece sino que nosotros pertenecemos a la historia:

“En realidad no es la historia la que nos pertenece, sino que somos nosotros los que pertenecemos a ella. Mucho antes de que nosotros nos comprendamos a nosotros mismos en la reflexión, nos estamos comprendiendo ya de una manera autoevidente en la familia, la sociedad y el estado en que vivimos. La lente de la subjetividad es un espejo deformante. La autorreflexión del individuo no es más que una chispa en la corriente cerrada de la vida histórica” (VM, I, 344; GW, I, 281).

Nuestra pretensión es luchar contra estas críticas recibidas por la filosofía de Gadamer y recuperar un nuevo humanismo a partir del juego hermenéutico. En nuestro trabajo, pretendemos que *el juego pase de ser el hilo conductor de la explicación ontológica a ser el hilo conductor de la explicación ética*. Consideramos que la hermenéutica de Gadamer no nos dice sólo cómo son las cosas (labor descriptiva), sino cómo deberían ser las cosas. Por ello, consideramos que es posible una lectura transversal de *Verdad y Método* desde la óptica del juego y en perspectiva ética.

El juego se revela en *Verdad y Método* como la metáfora que da coherencia a la hermenéutica de Gadamer y es, por ello, el modelo de toda hermenéutica. La idea del juego aparece en la obra de Gadamer como el centro a partir del cual se vertebran todos los demás conceptos fundamentales, siendo la piedra de toque fundamental de su crítica al subjetivismo moderno. Nosotros elegimos esta obra, este autor y esta metáfora a sabiendas del carácter polémico de esta elección, pues este autor y esta obra han sido objeto en muchas ocasiones de críticas por su supuesto conservadurismo y su rehabilitación de conceptos como tradición, autoridad y prejuicios que chocarían de frente contra gran parte de la reflexión emancipadora contemporánea.

En el presente trabajo nos preguntamos sobre la pertinencia del juego como metáfora de la realidad ¿Es oportuna la metáfora del juego para la redescipción de la realidad, especialmente para la ontología hermenéutica? Y, junto a la pregunta ontológica, nos preguntamos también sobre la virtualidad del juego como metáfora ética en la ética hermenéutica ¿Es válida la metáfora del juego para pensar con radicalidad y profundidad el *factum* de la libertad en la hermenéutica de Gadamer? ¿Es posible hablar de juego y hablar de responsabilidad hermenéutica? El juego nos pone en la pista de una libertad entendida no de forma abstracta sino situada. Por ello, nos preguntamos acerca de las implicaciones prácticas de una consideración del juego en la obra de Gadamer así como por las implicaciones antropológicas inherentes al mismo ¿Cuál es el puesto del hombre en una hermenéutica lúdica? Consideramos que la metáfora del juego en *Verdad y Método* no supone la anulación de la libertad del hombre, más bien supone

una reivindicación del puesto del hombre en toda comprensión y nos sitúa en el horizonte de la idea más genuina de responsabilidad.

En nuestra investigación hemos partido fundamentalmente del estudio de los textos de la amplia obra de H-G. Gadamer. En *Verdad y Método I y II* es donde aparece el desarrollo más amplio de la metáfora del juego, especialmente en el capítulo 4º de *Verdad y Método I*: “El juego como hilo conductor de la explicación ontológica”. Por eso, será la obra de referencia fundamental de nuestro trabajo. Pero las referencias a la metáfora del juego se encuentran a lo largo de toda la obra de Gadamer y, por ello, hemos tratado de acercarnos a los demás textos. Nos referimos especialmente a la obra *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. En este sentido, hemos tratado de hacer justicia al conjunto de la obra del autor.

Respecto al método, hemos limitado conscientemente nuestra investigación a la metáfora del juego y su virtualidad ética, siendo conscientes de que un término tan amplio y con tantos registros podría dar de sí para otras investigaciones. Otros muchos estudios se han realizado sobre el juego en diversas disciplinas: desde la Psicología a la Sociología, la Pedagogía, la Economía... y, especialmente, en el campo de la Estética filosófica. Pero en nuestra investigación importaba más las implicaciones éticas, es decir las implicaciones para la libertad y responsabilidad que describe el juego hermenéutico pues ésta fue nuestra primera motivación. A pesar de todo, nos hemos encontrado con dificultades por la diversidad de temas tratados y la dificultad para armonizarlos. Por ello, más que en la búsqueda de resultados seguros nos hemos embarcado en la búsqueda de preguntas, suscitar el interrogante clave que nos sitúe en la vía correcta para seguir comprendiendo, para seguir dialogando.

Nuestro trabajo se estructura en cuatro partes fundamentales y diez capítulos:

En la primera parte, realizamos un acercamiento multidisciplinar al fenómeno del juego desde distintos ámbitos de conocimiento. El fenómeno lúdico ha sido estudiado desde la Sociología, la Psicología, la Pedagogía y la Antropología cultural y, especialmente, desde la Filosofía. Consideramos que el juego es una metáfora

fundamental de redescrición de la responsabilidad y la libertad humanas ya en estas perspectivas en principio diversas de lo filosófico y lo hermenéutico. Antes que objeto de estudio filosófico en la perspectiva de una ética hermenéutica, el juego es objeto de investigación en distintos ámbitos de conocimiento. Se analiza, por ello, lo que en los distintos campos de estudio se ha dicho sobre el juego, haciendo especial hincapié en aquello que puede ser importante para una comprensión de la libertad y responsabilidad humana. El cometido, por tanto, de este primer capítulo es preguntarnos a qué idea de libertad y responsabilidad nos abre una consideración interdisciplinar del juego así como cuál es la consideración antropológica inherente a estos acercamientos. En un segundo momento de esta primera parte nos planteamos la posibilidad de elaboración de una ética hermenéutica a partir de la metáfora lúdica intentando responder a la siguiente pregunta: ¿Es posible una ética hermenéutica a partir de la metáfora del juego? El tratamiento de esta cuestión se realiza en el capítulo 2 de nuestro estudio. Frente a las posiciones que niegan la viabilidad de una ética hermenéutica (dada la fuerza impositiva que otorgaría a la experiencia de facticidad y pertenencia), investigamos si el juego puede ser una experiencia moral, una experiencia de libertad y responsabilidad que exija una reflexión ética.

En la segunda parte, investigamos el contexto biográfico y bibliográfico de H-G. Gadamer. Antes de pasar a tratar y estudiar las obras de Gadamer, especialmente *Verdad y Método*, urge acercarse a la biografía de este autor (capítulo 3) para descubrir cuál es la idea de libertad que transmite su propia vida, en un ejercicio de lo que podríamos llamar filosofía biográfica o narrativa. No olvidemos que Gadamer (1900-2002) es un testigo privilegiado del último siglo. Nos planteamos hasta qué punto su vida refleja la idea de libertad hermenéutica que transmite el tratamiento del juego en su obra. En un segundo momento de esta segunda parte investigamos la pertinencia del empleo de la metáfora en nuestra investigación. Nos planteamos la legitimidad filosófica del empleo de la metáfora del juego y su posible carácter simbólico: por qué y en qué sentido el juego es una metáfora y en qué sentido el juego es una metáfora de libertad y responsabilidad; por qué y en qué sentido podemos hablar del símbolo del

juego. De la consideración del carácter simbólico y metafórico del juego así como de la idea de libertad y responsabilidad aneja a ellos nos ocuparemos en el capítulo 4.

En la tercera parte estaremos en disposición de rastrear la obra de Gadamer, los conceptos fundamentales de su hermenéutica así como las implicaciones éticas de los mismos ¿Es posible entender desde la metáfora del juego hermenéutico las nociones fundamentales de la hermenéutica de Gadamer? ¿Es posible hablar del arte, la historia y el lenguaje como realidades lúdicas? ¿En qué sentido sirve el fenómeno del juego para describir estas realidades? ¿A qué idea de libertad nos abre la consideración lúdica de los mismos? Frente a las acusaciones de conservadurismo que ha recibido la hermenéutica gadameriana, ¿podemos extraer la virtualidad crítica de estos conceptos a partir del juego? Lo que pretendemos en esta parte es demostrar que los conceptos fundamentales de la hermenéutica de Gadamer: arte (capítulo 5), historia (capítulo 6) y lenguaje (capítulo 7) se entienden como juego y que como tal suponen recíprocamente una idea de pertenencia y a la vez una idea de libertad y de responsabilidad.

En el último capítulo de la tercera parte (capítulo 8), explicitamos las posibles implicaciones éticas del juego hermenéutico que ya anunciábamos más arriba en el capítulo 2. Nos preguntamos, en primer lugar, hasta qué punto el juego es un lugar de experiencia hermenéutico-moral que lo convierta en instancia fundamental para la autocomprensión del hombre. Gadamer ha repetido en muchas ocasiones que el saber hermenéutico o es un saber de aplicación o no será. Por ello nos planteamos en qué medida la metáfora del juego hermenéutico puede ayudarnos a comprender cómo aplicar, cómo decidir moralmente y en qué medida este decidir puede ser un decidir crítico. Realizamos una reflexión sobre la responsabilidad a la luz del juego entendida como un saber responder al juego (porque el hombre es el que responde al juego y no el dueño del juego), un saber decidir y un saber juzgar, haciendo un paralelismo entre juego y juzgar, entre juego y juicio. Como saber de aplicación, una hermenéutica a la luz del juego tendría como instancia fundamental la *phrónesis* aristotélica y desde ahí, consideramos, es posible recuperar una idea de responsabilidad hermenéutica. Describir

esta responsabilidad superando las visiones reduccionistas, tanto subjetivistas como tecnológicas de la responsabilidad, será un punto fundamental de este capítulo.

En la cuarta y última parte, sobre la base de una idea de libertad lúdica nos plantearemos la posibilidad de elaborar un humanismo hermenéutico a partir de la metáfora del juego o lo que llamaremos “humanismo lúdico” (capítulo 9) ¿Es posible recuperar la dignidad de lo humano a partir de la metáfora lúdica? Frente a las versiones antihumanistas de la hermenéutica que reducen al hombre al acontecer de la tradición, ¿Podemos hablar de un humanismo hermenéutico-lúdico? ¿En qué sentido? En el último de los capítulos de nuestro trabajo (capítulo 10) reflexionamos acerca de los límites con que podemos encontrarnos en la utilización del juego como metáfora. Porque la noción de juego es polisémica y ello puede contribuir a su equívocidad. Hemos de distinguir muy bien nuestra reflexión de lo que se ha llamado la teoría de juegos. Es necesario luchar contra las interpretaciones reduccionistas del juego aplicado al ámbito del actuar humano así como sacar a la luz los peligros de la utilización de la metáfora del juego en el campo de la hermenéutica. Especialmente importante es el peligro del “fantasma” del relativismo siempre acechante a la hermenéutica y del que habrá de librarse también la metáfora del juego. Será éste el cometido del último capítulo de nuestra tesis.

A nuestro entender, es posible elaborar una Ética hermenéutica, porque la labor hermenéutica es fundamentalmente práxica, porque sólo se comprende desde la aplicación práctica y porque sólo desde la práctica puede hablarse con sentido de libertad y responsabilidad. Y es posible elaborar una Ética hermenéutica utilizando la metáfora del juego como hilo conductor ético en la obra de Gadamer, pues es en el jugar donde se redescubre la vida humana. El juego es la metáfora última de la realidad y de la vida humana. La vida humana es puro juego en tanto el hombre se hace en las decisiones que le hacen ser quién es y en las cuales siempre y en todo momento se la juega. Somos conscientes de que afirmar que la vida humana es juego puede resultar una afirmación paradójica pues, comúnmente, el juego se asocia más al destino y al azar que a la libertad. Sin embargo, nosotros consideramos que el juego hermenéutico nos

pone en la pista de la genuina libertad como libertad situada. Este es fundamentalmente el propósito de nuestra tesis, teniendo como centro una de las obras fundamentales de la filosofía del siglo XX: *Verdad y Método* del filósofo H-G Gadamer.

En el proceso de elaboración de este trabajo son muchas las personas que han colaborado conmigo y que han hecho posible que este proyecto se hiciese realidad. Quiero mencionar especialmente a mi director de tesis D. Agustín Domingo Moratalla. Su tutela siempre atenta y paciente ha sido para mí una guía imprescindible y un ejemplo de honestidad intelectual. Su implicación en este trabajo y la entrega de su tiempo han sido un ejemplo del profesor que yo quisiera llegar a ser. A la profesora de filosofía de Bachillerato Marta Pedrajas Herrero le debo el haber conocido el Departamento de Filosofía Moral y Política en el que ahora presento este trabajo. Agradezco a los miembros de este departamento la acogida amable que recibí desde el principio. También quiero expresar mi agradecimiento a María Amparo Guardia Ruiz, germanista y profesora de Alemán de Secundaria y Bachillerato. Agradezco su ayuda con los textos originales así como el haber comprendido desde el inicio el empeño que puse en este trabajo. Finalmente no quiero dejar de mencionar a los alumnos de la materia de Filosofía del I.E.S. Ifach de Calpe (Alicante). Con ellos he aprendido mucho de lo que estas páginas pretenden decir.

PRIMERA PARTE

**EL JUEGO, METÁFORA DE LIBERTAD EN LA FILOSOFÍA
CONTEMPORÁNEA**

Capítulo 1

Estado de la cuestión

Pretender simplificar en una definición el fenómeno del juego y del mundo lúdico resulta difícil y problemático. El concepto del juego fácilmente se nos escapa. A pesar de ello, para diferentes disciplinas y ámbitos del conocimiento el juego se ha convertido en objeto de estudio central. La noción de juego desempeña un papel importante para diferentes teorías, ya sean estéticas, psicológicas, antropológicas, sociológicas o filosóficas. Por ello en este primer capítulo nos acercamos a la reflexión contemporánea realizada en torno al juego, preguntándonos por la idea de libertad y responsabilidad inherente a esta reflexión multidisciplinar así cómo por la antropología subyacente a tales planteamientos. Porque la metáfora del juego es un lugar privilegiado para una redescrición de la libertad y del ser del hombre en perspectiva no sólo filosófica. Estas reflexiones no específicamente filosóficas nos pondrán en la pista de una posterior reflexión hermenéutica sobre la libertad y responsabilidad del hombre.

1.1. Introducción

Se ha considerado de manera común el juego como un fenómeno marginal de la vida humana, como algo poco importante y periférico, situado en el extremo opuesto a lo importante y serio de la vida. Su importancia, se piensa, se reduce a ciertos momentos secundarios y no necesarios de la vida: el juego como un escape vital para después poder seguir trabajando. Por ello, de manera general y poco apropiada, hablar de juego ha supuesto siempre hablar de lo ocioso e inútil de la vida, como si lo inútil no fuera necesario a la vez. Lejos de comprender el juego como una forma de evasión, para nosotros el juego es un acontecimiento en el que la inteligencia humana se interpreta a sí misma e interpreta la realidad.¹

Porque, si lo serio es lo importante, nada es más importante que el juego mismo porque nada es más serio que el juego. Si bien la seriedad del juego es excluida por la urgencia social, el jugar supone siempre introducirse en una seriedad tan grande como la de la misma vida. J. Huizinga estudioso del juego recuerda esta cita de Platón:

*“Hay que proceder seriamente en las cosas serias y no al revés. Dios es, por naturaleza, digno de la más alta seriedad. Pero el hombre ha sido hecho para ser juguete de Dios y esto es lo mejor en él. Por eso tiene que vivir de esta manera jugando los juegos más bellos”.*²

Es cierto que ante la multitud de manifestaciones del fenómeno del juego se hace necesario establecer ciertas distinciones. Hablamos de juego para referirnos a comportamientos que van desde las acciones más simples e instintivas (como el de los cachorros jugando a morderse) a los más complicados y elevados como la religión o el arte. Todas las formas de existencia humana, las ciencias, el lenguaje, la historia, etc. se comprenden como juego y en el juego adquieren su sentido. Por medio de este proceso de interpretación que constituye el juego, el hombre recrea la realidad como

¹ DOMINGO, T., “La seriedad del juego. Reflexiones desde Ortega y Gasset” en *Creecer jugando* (coor. por J. Boix), Organización juvenil española, Madrid, 2008, pp. 13-22.

² PLATÓN, *Leges VII*, 803 CD, citado por HUIZINGA, J., *Homo ludens* (trad. de E. Imaz), Alianza, Madrid, 2004, pp. 34.

universo simbólico³, un universo dentro del cual encuentran su origen muchas facetas humanas como el lenguaje, el mito, el arte y la religión. Pues el hombre no sólo se adapta a su entorno de manera funcional, es decir produciendo respuestas mecánicas a los estímulos del entorno para lograr sobrevivir. El ser humano además goza de una dimensión simbólica y esta dimensión simbólica es puro juego. Hoy urge reflexionar en torno a una actividad autónoma, “inútil”, libre frente al mundo tecnologizado que está socavando la vida social y comunitaria de los hombres. En pleno triunfo de la racionalidad tecnológica y en pleno auge del criterio de la eficacia de los resultados, urge pensar en torno a la noción de juego para dar cuenta metafóricamente de ciertos aspectos de la vida humana y especialmente de aquello que más le identifica: su libertad y responsabilidad.

La noción de juego se encuentra presente de diversas formas en la reflexión filosófica contemporánea. Podríamos decir, por paradójico que resulte, que la reflexión filosófica sobre el juego tiene una larga prehistoria y una corta historia. A pesar del largo pasado de vinculación entre filosofía y juego (podríamos remontarnos a Heráclito⁴), el descubrimiento de la relación entre arte y juego surge al paso del nacimiento de la estética filosófica en el siglo XVIII como disciplina independiente. Es en la reivindicación del carácter autónomo del arte frente al contenido religioso o político donde el arte empieza a entenderse a sí mismo como un espacio autónomo y libre de los intereses mundanos. Es ahí donde el juego aparece como metáfora fundamental de la creación artística. Entre el juego y el arte hay una identidad en tanto todo jugar y todo arte es una representación. El arte, para Gadamer, acabará definiéndose como un juego de representación. Todo jugador está representando y todo artista está jugando cuando crea. El niño que juega a ser conductor en una silla de su

³ Este concepto procede de la sociología del conocimiento de P. Berger y T. Luckmann en la obra *La construcción de la realidad* (trad. de S. Zulueta, Amorrortu, Buenos Aires, 1979), inspirándose a su vez en la fenomenología de Alfred Schütz. Para estos autores el universo simbólico es el lugar en que individuo y sociedad ubican todos los acontecimientos, se objetivan socialmente los significados y se hacen reales subjetivamente. El universo simbólico da sentido a los hechos históricos pasados (constructor de memoria), presente y futuros. Así, se constituye como la referencia de unión de las distintas generaciones en una totalidad de sentido.

⁴ D-K, 584, 22 B 49a

casa está representando el papel de piloto de un bólido y el artista que crea una obra de arte también está jugando, también está representando ante un espectador (así se observa especialmente en el arte conceptual).

Tal vez esa relación quede velada en la palabra española “juego”. La etimología de “juego” en español está relacionada más con el ambiente jocoso que crea el juego que con su aspecto representativo⁵. En este sentido, tanto la palabra inglesa “*play*”, como la alemana “*Spiel*” expresan más claramente la dimensión de representación del juego: se habla de “*ein Theaterstück spielen*” cuando se quiere decir “representar una función teatral”. O se dice que “*der Schauspieler spielt im Stück*” para decir que “el actor representa una obra de teatro”. O que “*jemand spielt die Gitarre*” “alguien toca la guitarra”. Este sentido no aparece en español. El término español “jugar” proviene del latín “*jocare*” y expresaría más bien el aspecto jocoso y de broma propio del juego. Tal como ha señalado Huizinga, el “*ludus*” latino como concepto no ha pasado a los idiomas románicos.

Jugar no significa despreocuparse de la vida. Al jugar, y esto se observa especialmente en el juego del arte, nos ponemos en juego a nosotros mismos. Al jugador se le conoce por su juego y, por eso, Gadamer dice que “*todo jugar es un ser jugado*” (VM, I, 149; GW, I, 112). En el juego del arte se juegan asuntos de vital importancia, pues justamente en su carácter lúdico yace la posibilidad de comprender con la máxima seriedad aspectos fundamentales de nuestra realidad más inmediata. Aquí nace la potencia crítica y utópica del juego y del arte. Siguiendo la interpretación de Adorno podemos decir que, frente a la razón ilustrada puramente instrumental por su voluntad de dominio y fuente constante de reificación del sujeto, el territorio autónomo del arte representaría un ámbito libre y liberado de esa lógica coactiva. El juego del arte está dotado del poder de sacar a la luz la angustia y el dolor resultantes

⁵ Cf. HUIZINGA, *Homo Ludens*, p. 55.

de las contradicciones sociales. Todo jugar supone ganar una verdad sobre el mundo que sólo el distanciamiento lúdico permite proyectar.⁶

Jean Duvidnaud⁷ habló del juego como de una racionalidad gratuita y sin finalidad. La intencionalidad propia del juego es definida por él con la expresión “intencionalidad cero”. La experiencia lúdica demuestra que a la vida se le puede dar un sentido desprovisto de toda funcionalidad. Podríamos decir que en el juego se muestra una racionalidad gratuita. Pero la libertad propia del juego no supone la inexistencia de reglas. “*Jugar es fundar un orden*”, afirmaba la filósofa argentina Graciela Scheines. La libertad cumple su papel cuando la persona decide jugar, pero cuando lo está haciendo está sujeto a reglas. De ahí que no pueda confundirse el juego con una actividad desordenada. La libertad es limitada por las propias reglas porque “*no hay juego sin reglas*”. Tal orden se funda a partir del caos, un caos producido por la ruptura de la disposición de la vida cotidiana; un caos que permite una manipulación del mundo y en el que no hay temor al absurdo o al ridículo. El juego es “*una forma muy peculiar de relacionarse con el mundo*”.⁸

Por este camino llegamos a la dimensión ético-política del juego y a lo que podríamos llamar también la dimensión lúdica de la política. Es posible observar en la política rasgos lúdicos. Ambos, juego y política, son acciones libres que se desarrollan en un tiempo y espacios determinados, en que los implicados están sujetos a reglas y en que se lucha por algo. Es inherente al juego su constitución reglada. Hacer política supone jugar dentro de las reglas establecidas por todos en el orden de lo social. Vivimos tiempos donde parece que lo propio del juego político es hacer trampa y su característica fundamental el saltarse las reglas. Cuando el no respeto a las reglas es lo corriente, el juego degenera y es entonces cuando hablamos de juego sucio.

⁶ Cf. ADORNO, TH., *Teoría estética* (trad. de J. J. Sánchez), Madrid, Trotta, 1994. Para Adorno, la independencia de la obra de arte permite construir una crítica de las instituciones sociales y plantear una serie de alternativas utópicas.

⁷ Cf. DUVIDNAUD, J., *El juego del juego* (trad. de J. Ferreiro Santana), FCE, México, 1997, p. 50.

⁸ SCHEINES, G., *Juegos inocentes, juegos terribles*. Conferencia realizada en la facultad de filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires., <<http://www.efdeportes.com/efd14/juegos.htm>> [consulta: 05-01-2005].

1.2. Aproximación multidisciplinar al fenómeno del juego

Como decíamos en la introducción de nuestro trabajo, el juego es la metáfora última de la realidad y de la vida humana. El juego es el centro de estudio de diversas disciplinas: desde la Psicología a la Sociología, la Pedagogía, etc. y, especialmente, la Filosofía han tomado el juego como metáfora válida para explicar los comportamientos humanos. Por ello, a continuación pasamos a desarrollar la posible virtualidad de esta metáfora en estos campos de estudio.

1.2.1. Juego y Sociología

Los hombres de todas las épocas y lugares han jugado siempre. Y han jugado no sólo cuando eran niños, también en su juventud y su adultez. Por rescatar algunas cifras referidas a nuestro país, podemos afirmar que el sector del juego en España mueve miles de millones de euros al año. Concretamente, en 2008 la cantidad jugada ascendió a 32.309 millones de euros. Para observar la importancia de estas cifras, podemos compararlas con otras cifras de importancia: la cantidad referida es el doble del presupuesto conjunto de los ministerios de Sanidad, Agricultura, Vivienda y Educación para 2007. Repartido entre el número de habitantes de la población española obtendríamos una cantidad media jugada de 642,37 euros por habitante al año. Estas cifras han hecho que la Comisión Nacional del Juego, organismo oficial del Gobierno, las considere como en un indicador sociológico de la adición al juego de la población española.⁹

Bien podemos afirmar que los juegos que se practican en una sociedad constituyen un reflejo fiel de los valores y de los patrones de comportamiento de dicha sociedad. Podría decirse que en cada juego se reproduce o simboliza una microsociedad. En este sentido decimos que cada sociedad hace sus juegos. Pero

⁹ Informe anual del juego en España 2008, Ministerio del Interior, <http://www.mir.es/MIR/PublicacionesArchivo/publicaciones/catalogo/INFORME_JUEGO_2008.pdf> [consulta: 22-7-2009]

también podemos decir que el juego hace sociedad. El juego es un verdadero creador de relaciones sociales. En el juego aprendemos a ser un miembro de la sociedad, a ser sociedad y el juego sirve a la consecución de habilidades sociales. Al menos así ha sido hasta ahora. Porque los juegos tradicionales han perdido su vigor y aparecen nuevas formas lúdicas que parecen fomentar otras formas de sociedad. Así ha de ser pues lo propio de todos los juegos es estar en un proceso constante de renovación. Junto a los juegos de azar a que antes nos referíamos, los niños y también los adultos juegan a nuevos juegos que van apareciendo. Los niños juegan cada vez menos en las calles y los adultos juegan cada vez menos en compañía. Aparecen los espacios virtuales como espacios de juego y la *play station* va sustituyendo a los juegos tradicionales. Por ello podemos afirmar que el juego del siglo XXI más que crear sociedad corre el riesgo de servir a un proceso de fragmentación individualista o autismo social.

Situados en la llamada sociedad del ocio o sociedad del tiempo libre, sería lógico imaginar que cada vez se jugara más. El auge del deporte parecería dar fe de todo ello. Sin embargo, habríamos de preguntarnos cuánto juego verdadero hay en las sociedades actuales. Si el juego ha de entenderse como una actividad sin finalidad, equivocamos la perspectiva cuando identificamos el deporte con el juego. Porque el deporte actual viene siempre a cumplir más bien una función personal o social y en algunos momentos una función exclusivamente económica. Más deporte no significa, al fin y al cabo, más juego ni más libertad.

La otra cara del juego en la sociedad actual se sitúa en la industria del juego o industria juguetera. Alrededor del 80% de la producción mundial de juguetes se realiza en países del sudeste asiático: hablamos de China, Tailandia e Indonesia. Trabajo infantil, bajos salarios y protecciones sociales inexistentes constituyen la cara amarga del juego en el siglo XXI.¹⁰

¹⁰ Cf. GARCÍA, O., “La fábrica de occidente”, <http://www.expansion.com/especiales/china/fabrica.html> [consulta: 29-10-2009].

1.2.2. Juego y Psicología

a. La vivencia psicológica del juego

La Psicología ha puesto de relieve la importancia del juego tanto en el desarrollo evolutivo del ser humano como en la constitución de su personalidad. S. Freud¹¹ entendió el juego como un medio expresivo de los conflictos intrapsíquicos. El juego, junto con los sueños y los actos fallidos, es entendido como expresión inconsciente y significativa de actos y deseos prohibidos o de necesidades tales como las de protección y seguridad. El eficaz uso del juego como diagnóstico psicológico habría de servir para revelar la problemática de la personalidad y los trastornos profundos. Desde este punto de vista, se ha subrayado la importancia del simbolismo expresado en el juego. Porque el juego es fundamentalmente símbolo, es el lugar donde se escenifican los deseos reprimidos.

Como proceso ligado a las emociones, el juego contribuye a fortalecer el desarrollo cognitivo. Como práctica creativa e imaginaria, permite que la conciencia se abra a otras formas del ser, originando así un aumento de la gradualidad de la conciencia misma. Sería difícil intentar describir lo que supone para el sujeto la vivencia del juego. Existe algo de peculiar y, de algún modo, indescriptible en la vivencia del juego para el jugador. El juego es un proceso de distensión neuronal que invita al goce, al placer, a la felicidad, al sueño, a la incertidumbre y al sin sentido haciendo posible que el caos mismo comience su proceso natural de autoorganización. En el juego, el cerebro descansa porque se halla sumergido en un estado de distensión o de neutralidad en el cual la excitación y la distensión del sistema nervioso están en sintonía con el momento de creación¹². A este respecto, traemos a aquí unas palabras del psiquiatra Donald Winnicott:

¹¹ Cf. FREUD, S., *Más allá del Principio del Placer* (trad. de L. López-Ballesteros), Alianza Editorial, Madrid, 1984. p. 7.

¹² JIMÉNEZ, C. A., *La inteligencia lúdica. Juegos y neuropsicología en tiempos de transformación*, Cooperativa editorial magisterio, Bogotá-Colombia, 2005, p. 112.

*“El juego no es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior, y por consiguiente, el juego no está adentro ni afuera, sino que es un espacio límite, que no está interno ni externo. Es una zona de distensión, en cuanto que las otras dos están sometidas a las necesidades propias del mundo instintivo (la interna) o a las presiones del mundo social (lo externo). Esta característica de zona neutral la hace incierta, lo que allí ocurre depende de la creación, de las leyes que imponen las mismas acciones en que se desenvuelve el juego”.*¹³

Tal vez la dificultad que encontramos al tratar de localizar el espacio donde se da el juego se encuentre en que ocupa un espacio vital más allá de lo exterior o de lo interior al sujeto. El “como si” del juego supone para el jugador situarse más allá de la utilidad, de la eficacia de la vida corriente. Y, sin embargo, quien juega no está fuera del mundo de las cosas, es decir no se sitúa en la mera idealidad. Cuando juega, el sujeto sufre un proceso de desensimiamiento. Gadamer corroborará esta idea al afirmar que la racionalidad existente en el juego es muy especial pues es una racionalidad libre de fines externos: su fin es un fin inmanente. De esta forma lo lúdico llega a definirse como aquella actividad que sólo posee fines internos y no trascendentes.

El juego como actividad propicia para la creación humana posee su propio espacio interno y su propio tiempo, pues actúa en el tiempo presente más allá del pasado y del futuro. En el juego sólo importa lo que sucede en ese momento presente: quien juega habita el presente. Es por esto que el tiempo para el que juega es fugaz y, por lo mismo, para el niño el tiempo siempre es corto y efímero.

Esta ruptura de dimensiones (interior-exterior, subjetivo-objetivo...) se expresa de manera clara en la ruptura de la dialéctica libertad-necesidad. El juego en sí mismo permite producir un estado de libertad en el cual el sujeto se abandona al sin sentido, a la imaginación, a la fantasía, a la incertidumbre, a la divagación, a la ensoñación... En el juego, el sujeto se sitúa más allá del mundo natural y cultural¹⁴. El juego y el arte

¹³ Cf. WINNICOTT, D. W., *Realidad y juego* (trad. de H. Vázquez Rial), Gedisa, Barcelona, 1992.

¹⁴ Cf. BALLY, G., *El juego como expresión de libertad* (trad. de J. Reuter), Fondo de Cultura Económica, México, 1958, p. 79.

son actividades libres en la medida que el jugador o el artista se entregan a él de manera espontánea. Cuando juega, el sujeto siente la liberación de aquello que le une y le obliga a comportarse como la naturaleza o la sociedad le dictaminan. En el teatro, en el arte y en la fiesta el sujeto “hace como si no fuese él”¹⁵. Si es hombre puede hacer como si fuese mujer; si es bajito, se libera de su situación, haciendo como si fuese un gigante. Si es pobre, se libera de su pobreza disfrazándose de magnate¹⁶. Así, el juego se convierte en lugar de práctica o ensayo de actos y funciones vitales. Podríamos decir que cuanto mayor es la vivencia lúdica de la realidad, mayores posibilidades encuentra el hombre de comprenderse a sí mismo y comprender el mundo desde una dimensión práctica. De esta forma, la vivencia lúdica como experiencia de lo real se convierte en una actitud, una predisposición de ser y de comportarse frente a la cotidianidad.

Pero, junto a la vivencia de la libertad, el jugador experimenta la necesidad. En primer lugar porque el juego le llama y le obliga, resultándole muy difícil negarse a su invitación a jugar¹⁷. En segundo lugar, por las reglas inherentes al juego que el jugador ha de seguir. Todo juego crea reglas que obligan al jugador, todo jugar supone adherirse a unas reglas: o te adhieres a unas reglas o no existe el juego.

b. Juego y evolución psicológica del niño

Resulta muy difícil determinar cuándo el niño comienza a jugar o cuándo podemos llamar juego al comportamiento del niño. La constatación de estas dificultades está íntimamente relacionada con lo que anteriormente hemos llamado el

¹⁵ Desde una antropología del cuerpo, H. Velasco ha insistido en este punto del juego y en su unión con la danza. En este sentido, el juego se acerca a la danza en tanto ésta termina siendo una evasión sin destino y una pérdida de control de sí mismo, superando desde esta óptica cualquier posible reducción técnica de la danza a mero ejercicio corporal (Cf. VELASCO MAÍLLO, H., *Cuerpo y espacio. Símbolos y metáforas, representación y expresividad de las culturas*, Editorial universitaria Ramón Areces, Madrid, 2007, p. 154.

¹⁶ Cf. WINNICOTT, *Realidad y juego*, p. 11.

¹⁷ Cf. ASOCIACIÓN FUERA DE JUEGO, “Qué es la ludopatía”, <http://www.ludopatia.org/web/faq_es.htm> [consulta: 20-05-2009]

sentido medial del juego. Es decir, el juego se sitúa en el medio de lo consciente y de lo no consciente del ser humano, entre la libertad y la necesidad, entre lo externo y lo interno al sujeto, entre lo objetivo y lo subjetivo. El ser humano sabe que juega pero no sabe que lo sabe pues, si así fuera, el juego se desvanecería. La afirmación de Gadamer de que siempre hay más ser que conciencia no se encuentra lejos de la constatación de esta experiencia.

A pesar de estas dificultades, podríamos decir que las fases más importantes por las que pasa el niño en su desarrollo evolutivo en relación al juego son las siguientes:¹⁸

1. El juego siempre está asociado a un cierto movimiento. De tal modo, que ya en el recién nacido, en su sacudir los objetos de un lado para otro, decimos que aparece el juego. El niño mueve los objetos y, a la vez, se excita con ese movimiento.
2. A partir de los 8 meses se va desarrollando en el niño la capacidad de distinguirse del mundo, distinguir lo que es él de lo que es el mundo. El niño se reconoce en la interacción con el mundo. En el juego con el mundo, podríamos decir, el niño se va autocomprendiendo ¿Son juego los comportamientos que hasta ahora estamos describiendo en la fase 1 y 2? La respuesta sería que son juego, pero no son juego humano. Para que el juego humano supere la barrera del instinto en la que se sitúa el juego infantil ha de darse una relación intencional de quien juega y, en estos momentos, esta relación intencional no está clara.
3. A partir de los 2 años de edad aparecen las primeras acciones del niño que podrían calificarse como juego y que se encuentran relacionadas con el desarrollo del lenguaje, con la posición erguida y con la consiguiente liberación de las manos. En el continuo repetir de palabras o balbuceos que el niño

¹⁸ Cf. BUYTENDIJK, F. J. J., “El jugar en el hombre” (trad. de M. Costa), en GADAMER, H-G. (Dirección), *Nueva Antropología*, tomo 4, Omega, Barcelona, 1975-1976, p. 105.

aprende se revela el primer acto intencional de juego. La posición erguida del niño y la consiguiente disminución de seguridad supone la ampliación del mundo del juego del niño. La liberación de las manos es un hito fundamental en el desarrollo de su libertad que ahora es entendida como libertad para jugar.

4. A medida que en el niño aparece la capacidad de simbolizar, aparece el juego verdadero, pues en el jugar del niño se hace real el representar simbólico. Es lo que venimos llamando el actuar “como si”. Cuando el niño coge una escoba para jugar como si fuera un caballo está representando y, en esta representación, el objeto se transmuta para tomar un nuevo significado y un nuevo valor. En esta transmutación el niño comienza a interpretar el mundo, empieza a poner en juego el mundo y, al tiempo, a comprenderlo. Comienza a experimentar el destino y la libertad que suponen todo acto creativo de juego.
5. Podríamos decir que en estos primeros juegos imaginativos el niño se representa a sí mismo. Frente a una naturaleza caótica y desprovista de significado, el niño construye mediante su propia elección este mundo de sentido que a la vez le obliga. Podríamos decir que el niño “se hace pertenecer al juego” y de este modo se autocompromete. En este juego de libertad y dependencia el niño adquiere su ser más propio y adquiere conciencia de sí mismo. Los logros en su juego suponen un momento de exaltación de sí mismo. Autocomprometarse y autocomprenderse aparecen aquí íntimamente relacionados.
6. Este autocompromiso es especialmente significativo cuando el niño comienza a jugar con otros niños. Hablamos nuevamente de un compromiso aceptado-libre, podríamos hablar incluso de un tratado o contrato entre los niños que deciden jugar. Porque la conciencia de obligación en el juego se hace real en los juegos colectivos. En ellos el compromiso del jugador implica la adhesión a reglas concretas y necesarias para que exista el juego. Cuando el niño juega, se imagina y se construye a sí mismo como el realizador de esas tareas y esto

supone seguir unas determinadas reglas. Porque todo imaginar se hace siempre según unas reglas:

*“El juego entre los seres humanos no es un proceso natural como diría ser entre los animales. El niño desarrolla su humanidad en el juego, porque sabe que está ejecutando algo por él mismo. Este hacer-algo-por-uno-mismo implica siempre una elección y por tanto un juicio. De esta manera el niño –y cualquier jugador- se crea una relación incondicionada con el mundo. Pero esto sólo es posible a través de una autodisciplina, base necesaria de todo acto creativo”.*¹⁹

Las consecuencias de estas reflexiones para una pedagogía del juego son evidentes. Podría deducirse que el aprendizaje en general y en particular el aprendizaje en la infancia deben formularse como una iniciación a un mundo reglado superador de la pura arbitrariedad del hacer caótico. Una pedagogía a partir del juego ha de hacer consciente al niño de la necesidad de las reglas. Pero, a su vez, el juego sirve a una pedagogía creativa. Porque el juego es siempre una liberación: el juego libera y, en este sentido, es creatividad. El actuar lúdico es creatividad para el sentido y esta creatividad es una consecuencia de la situacionalidad y del reglaje propio del juego.

c. Juego y Pedagogía

El juego es la escuela de la vida. Mediante el juego el hombre va aprendiendo desde la niñez hasta la ancianidad. En el juego el niño imita lo que ve y practica la vida. El juego se involucra de forma directa en el desarrollo humano. El juego es maestro de vida y, sin embargo, habremos de decir que carece de utilidad didáctica. Es decir, cuando pretendemos volverlo didáctico, el juego se convierte en ejercicio y se desnaturaliza.

El juego se involucra de forma directa en el desarrollo del niño. Si bien el juego como experiencia humana muchas veces es mal interpretada por los docentes cuando

¹⁹ Cf. BUYTENDIJK, “El jugar en el hombre”, p. 110.

intentan volverlo didáctico. Pues las características del juego en el espacio del ocio son muy diferentes a las del juego en un espacio reglado y normativizado como es el de la escuela tradicional. El juego es una actividad libre y la escuela no puede obligarnos a jugar. Una fijación utilitaria a nivel didáctico entorpece el proceso lúdico y libertario que vive el niño en el juego.

La importancia del juego infantil y su influencia en el desarrollo evolutivo radica en su carácter de imitación (de *mímesis* diremos más adelante) respecto del mundo de los adultos. El mundo lúdico de los niños es una recreación del mundo de los adultos. Esto no significa que el mundo lúdico para el niño sea menos real o menos serio que el mundo no lúdico pues los niños toman muy en serio los juegos que ellos crean y las reglas que describen sus juegos.

De ahí el carácter paradójico y polémico del binomio juego-educación. Es muy difícil una aplicación pertinente del juego al campo educativo, puesto que lo lúdico escapa a toda intención utilitaria y a la búsqueda de la eficacia incluso en el terreno pedagógico. Debemos comprender el juego desde una dimensión no utilitaria de la vida y, desde ahí, realzar su importancia para el desarrollo evolutivo. En este sentido el juego resulta un requisito indispensable para el desarrollo psicoafectivo, cognitivo, moral y ético del niño y se constituye como el principio de todo descubrimiento y creación. Pues el juego no podrá caracterizarse nunca como mera diversión, capricho o forma de evasión. El juego es esencial para la madurez y por eso es tan importante en la educación²⁰. Pero educar en el juego no significa instrumentalizarlo sino educar en la dimensión lúdica de la vida.

²⁰ Cf. TERR, L., *El juego: por qué los adultos necesitan jugar* (trad. de I. Núñez Aráchaga), Paidós, Barcelona, 2000.

1.2.3. Juego y Antropología

a. El jugar en el hombre

Todos los hombres de todas las épocas y en todas las circunstancias han jugado. Y este comportamiento es extensible al resto de los elementos de la naturaleza: los animales, especialmente los cachorros, las plantas y los objetos inanimados juegan. Hasta de la luz decimos que juega y por eso empleamos expresiones como “juego de luces”. El jugar es referido a numerosas manifestaciones, comportamientos y procesos en los que es difícil adivinar un elemento común. Más bien podríamos decir siguiendo a Wittgenstein que los juegos más que una unidad definitoria tienen entre sí un aire de familia. Si bien, siempre que se habla del espacio de juego en que actúa cualquier elemento, incluido el hombre, se está hablando en realidad de la posibilidad de una libertad real pero limitada.²¹

El análisis fenomenológico del juego, especialmente a partir del lenguaje ordinario, revela la inseparabilidad inherente del hombre que juega con el juego mismo. En el acontecer del juego no hay disección posible entre jugador y juego²². Bien podríamos decir según esto que en el jugar de la naturaleza se esclarece el ser del hombre. Sin embargo, si bien en este jugar de la naturaleza aparecen también aspectos del juego humano, el jugar del hombre no se reduce a aquel. En el juego se representa el ser y en el juego humano se representa el ser humano como algo distinto del resto de la naturaleza.

Como venimos repitiendo lo primero que nos enseña el uso metafórico del juego en su aplicación a los elementos de la naturaleza es lo que Gadamer llamará “el sentido medial del juego”, es decir la ausencia de sujeto en el juego. En el ir y venir de todo juego se confirma que no existe ningún jugar por uno mismo o un jugar individualizado. El juego es un ir y venir que, en el ser humano, es interpretado como

²¹ Buytendijk pone como ejemplo de este juego de libertad limitada la expresión: “*Entre dos vigas hay un cierto espacio de juego*”, BUYTENDIJK, “El jugar en el hombre”, p. 91.

²² Cf. BUYTENDIJK, “El jugar en el hombre”, p. 93.

un ir y venir oscilante entre la vivencia del juego y la realidad. Está en la naturaleza del ser humano el jugar con imágenes de manera constante. El mundo de las imágenes es el mundo de las posibilidades que conforman la vida del hombre. Cuando decimos que el hombre juega con imágenes estamos tratando de poner de relieve el carácter no objetivista del juego²³; es decir, tratamos de resaltar la imposibilidad práctica de reducir tecnológicamente el juego a algo determinado. El hombre nunca juega con algo estático y cerrado sino con algo que se configura a sí mismo en un proceso en continuo movimiento, circular y dialéctico entre la llamada y la respuesta.²⁴

Como hemos señalado más arriba, el juego posee una eminente dimensión social. Pero el juego no es reductible a su función social o cultural. El carácter social del juego ha sido malentendido en muchas ocasiones por algunos autores como J. P. Sartre y J. Huizinga. Para Sartre la existencia humana es puro juego en tanto es un ocultar en sociedad lo que el ser humano es en realidad. La distancia entre lo que se es y lo que se representa o juega sería para Sartre la mayor prueba de la insinceridad congénita humana²⁵. Es cierto que todo juego es representación, es “actuar como si”. Pero, frente a la interpretación sartriana, diremos que ello no significa que el juego sea, de por sí, el lugar del actuar hipócrita del hombre. El juego es tal justo porque en la representación se muestra el ser: la representación es inherente al ser y el juego es representación. No existe una efectiva oposición entre realidad y juego: jugar-representar no supone ocultar o enmascarar la realidad, más bien podríamos decir que en el juego sale a la luz la realidad más genuina.

²³ Hablamos de “objetivista” y no de “objetivo”. Como veremos más adelante, el juego sí muestra un carácter objetivo en tanto siempre se juega a algo. Pero no existe un carácter “objetivista” del juego entendiéndolo por ello que el juego sea reductible tecno-matemáticamente.

²⁴ Cf. BUYTENDIJK, “El jugar en el hombre”, p. 97.

²⁵ Muchos comentaristas han puesto de relieve el paralelismo entre juego y sociedad y así aparece en Baltasar Gracián. No sería exagerado decir que para Gracián toda la vida resulta un juego de sociedad. Si Calderón equiparó el mundo con un gran teatro en el que cada uno representa su personaje, Gracián utilizó la imagen del juego para describir toda la vida en sociedad. Al actuar en sociedad participamos en un juego colectivo y desarrollamos estrategias para el éxito ateniéndonos a unas reglas establecidas. (GASTÓN, E., *Arte de ser persona. Sobre el Oráculo de Gracián*, Egido, Zaragoza, 2001, pp. 65-84, <<http://www.unizar.es/acaras/TexGracian.htm>> [consulta: 07-07-2009].

En la misma línea interpretativa se mueve el historiador holandés J. Huizinga. En su obra *Homo ludens*²⁶ Huizinga entiende el comportamiento cultural desde el modelo del juego. La cultura tiene carácter de juego entendiendo éste como canalización social del instinto del ser humano. La base antropológica de la posición de Huizinga elimina por la vía rápida la dimensión consciente e intencional que también puede ser incluida en el jugar humano y, por tanto, en la cultura. Para Huizinga no habría diferencia de base ni discontinuidad entre el juego humano y el juego animal. El juego es representación del instinto, constituye la cultura humana y, como tal juego, no es únicamente humano. El juego animal constituiría la “cultura” del animal aunque no la llamemos así. En nuestra interpretación, sin embargo, el juego humano incluye también la razón. El juego en el hombre no es sólo instinto, incluso podríamos decir que no es sólo genética y que no es sólo vida. El juego en el hombre es existencia y, en este sentido, se independiza de la genética para abrirnos un horizonte de libertad.²⁷

b. Jugar es transformar y transformarse

Jugar no es vivir una vida alienada. El juego no es “el opio del pueblo” sino el escenario de la experiencia más real de la vida. Es la vida en actividad, es energía (“*enérgeia*”), pasión y fuerza. Al jugar, el campo de juego se transfigura en el verdadero escenario de la libertad. El juego llama la atención del jugador y le invita a jugar poniendo así en riesgo su tendencia conservacionista. Pues toda transformación, toda acción humana transformadora es una actividad que supone riesgo y aventura. Toda emancipación supone el riesgo del cambio inherente a todo juego. Al jugar uno mismo se expone al riesgo de la transformación pues el que juega se supera a sí mismo mientras está representando. Por eso afirma Gadamer:

²⁶ Cf. HUIZINGA, J., *Homo ludens* (trad. de E. Imaz), Alianza, Madrid, 2004.

²⁷ Cf. BUYTENDIJK, “El jugar en el hombre”, p. 102.

“La autorrepresentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo” (VM, I, 151; GW, I, 114).

En la interacción con el mundo y con los demás niños o adultos que se produce en los juegos infantiles el niño va tomando autoconciencia. En el querer jugar se manifiesta la libertad de mandarse a sí mismo. Es lo que podríamos llamar el “autocompromiso propio del juego”. Este autocompromiso supone un compromiso con lo otro (el mundo) y con los otros (los compañeros de juego en el juego de los niños). Por ello, venimos afirmando que en el jugar infantil se produce ya la experiencia primera del doble juego que significa la libertad humana: el asumir el riesgo de abandonar la libertad cerrada y la seguridad primitiva del mundo propio en que vive el niño para ensanchar los límites de una libertad abierta, asumiendo el riesgo e incluso la posibilidad del fracaso. Cuanto más riesgo haya en el juego más humano será. En este ensanchar continuo de los límites de la libertad que acontece en todo jugar anida su posibilidad crítico-emancipatoria.²⁸

Podríamos decir que el juego es propio del hombre en una actitud de continua transformación y no de una actitud acomodaticia. De hecho, el juego es más de jóvenes que de viejos, es más de una edad proclive a la transformación. Podríamos decir que todos los que juegan, aunque sean ancianos, muestran en su jugar las características propias de los jóvenes o las características que habitualmente identificamos con los jóvenes: asunción de riesgos, espíritu de aventura, tentar a la suerte, etc. Todo jugar supone el intento de que las cosas cambien y de que no sigan como están. Como actitud filosófica, el juego es la ironía, es el estar dispuesto a poner en juego las propias seguridades y lo que damos por seguro. Es la actitud propia de Sócrates jugando con sus adversarios dialécticos, retando sus conocimientos presupuestos y acrílicos en el juego del preguntar y el responder.²⁹

²⁸ Cf. BUYTENDIJK, “El jugar en el hombre”, p. 112.

²⁹ Hablamos de “ironía” en sentido socrático de la expresión que es el que recoge Gadamer y no de “ironía liberal” en sentido rortyano. En la primera, la ironía es una parte del método dialéctico socrático de acceso a la verdad desde el reconocimiento de la propia ignorancia mediante el juego del preguntar. Para R. Rorty (*Contingencia, ironía y solidaridad* [Trad. de A. E. Sinnot], Paidós, Barcelona, 1991), sin

Jugar es salirse del tiempo cotidiano para agarrar el verdadero tiempo. El juego es presente y futuro más que pasado. Es salirse del tiempo para encontrarse con el tiempo liberado de los lastres del pasado, de la falsa culpa podríamos decir en línea nietzscheana. Jugar también es salirse de uno mismo pues el jugar está emparentado con la diversión y diversión significa “ir hacia lo distinto”, “salir de uno mismo” y “separarse de uno mismo”.³⁰

El juego es tanto más humano cuanto más riesgo comporta. Por eso la vivencia del riesgo y el ponerse uno a prueba terminan siendo lo más atrayente de los juegos. En este sentido, el juego pone de relieve como ninguna otra realidad el esquema básico de la responsabilidad: el “si hago esto, ocurre esto otro” y lo que ocurre es consecuencia de lo que hago. Además, no puedo evitar no responder al juego. Es cierto que en el juego, en su movimiento continuo, este esquema se realiza muchas veces de manera inconsciente para el jugador y sólo más tarde, tras el resultado, se descubre que aquella acción produjo esto. Es la experiencia con la que convive todo jugador. Por eso podemos decir que la experiencia del juego se vive como angustia:

“¿Qué es la angustia sino la conciencia de poder jugar? El juego se muestra como el impulso, mediante el cual el hombre se convierte en un hombre”.³¹

embargo, la ironía es la actitud propia de las personas que asumen la contingencia de su propio *léxico último* y la contingencia de su propio compromiso. Es propio del ironista liberal el *espíritu de juego* como producto de su capacidad para apreciar la capacidad redescritiva del juego lingüístico (Cf. *Contingencia, ironía y solidaridad*, p. 53) que nos abre a caminos equivalentes y que impide tomarse en serio a sí mismo. Pues el juego de lenguaje no es un medio de representación que mantenga relación alguna con la entidad llamada mundo. La propuesta de Gadamer pretende el acceso a la verdad en el juego dialógico y, por eso, el juego es el hilo conductor de la explicación ontológica. Para la propuesta de Rorty, esa explicación ontológica carecería de sentido pues “*la verdad es algo que se construye en vez de algo que se halla*” (*Contingencia, ironía y solidaridad*, p. 23). Para el estudio de las relaciones entre Gadamer y Rorty ver: DOMINGO, A., “Esperanzas de libertad: ética y política en la hermenéutica de Gadamer y Rorty”, en CHANTAL, M./De SANTIAGO, L. E., *Estética y hermenéutica*, Contrastes, Univ. de Málaga, 1999, pp. 193-212. Y también ver IVARS PINEDA, J. L., *Relaciones trasversales entre los conceptos artísticos de juego (Gadamer), ironía (Rorty) y ritornelo (Deleuze y Guattari)*, en <<http://eprints.ucm.es/9091/1/30969.pdf>> [consulta: 16-08-2009].

³⁰ Cf. BUYTENDIJK, “El jugar en el hombre”, p. 116.

³¹ HENRIOT, J., *Le jeu*, P. U. F., Paris, 1969, citado por BUYTENDIJK, F. J. J., “El jugar en el hombre”, en GADAMER, H-G. (Dirección), *Nueva Antropología* (trad. de M Costa), Tomo 4., Barcelona, Omega, 1975-1976, p. 118.

Así pues, aunque el juego corre siempre el peligro de ser una vía de escape, también el juego es el mejor momento para la vivencia de la autenticidad. Tal vez sea el juego amoroso el ejemplo más claro de la idea de libertad que se revela en todo juego: el juego como *vinculatividad libre*. El amor instintivo propio de la consanguinidad es superado en el libre obligarse de la relación amorosa. Es el desligarse de lo instintivo y el autocomprometerse libre, que pueden obligar incluso más fuertemente que la vinculatividad instintiva.³²

Estas reflexiones suponen importantes consecuencias para la consideración de una antropología a partir del juego: el juego nace del impulso instintivo del hombre a jugar del cual el hombre se libera en el jugar con los otros. En la interacción con los otros, en el juego de pregunta-respuesta constante consigo mismo (mi yo que voy siendo con mi antiguo yo) y con los demás (los otros yo que también van siendo conmigo) el hombre se construye como hombre pues “*Jugar es un ser jugado*”. Pues somos más humanos cuanto más somos juego continuo de pregunta y respuesta y cuanto más nos preguntamos a nosotros mismos. El preguntarse del hombre es su propio e interno movimiento, su propio e interno juego. Cuando el hombre deja de ser puro juego ha dejado de vivir. Jugarse y jugar con otros es una exigencia continua para la adquisición de la conciencia de sí mismo, para adquirir la propia identidad. En el juego intersubjetivo el hombre se experimenta a sí mismo. El juego es motor de personalización.³³

Este juego de preguntar y responder es eminentemente un juego lingüístico. En el lenguaje se sitúa la esencia del “como-si” del juego: experimentar lo que de suyo no está presente. La relación del hombre con el lenguaje y el pensamiento es en Heidegger

³² Esta idea de libertad que se revela en lo lúdico y especialmente en el juego hermenéutico no está lejos de la libertad entendida en Zubiri como religación: el hombre es constitutivamente libre porque está religado a la realidad, Cf. TARÍN, V., *Religación y libertad en X. Zubiri* (tesis doctoral), Servicio de publicaciones de la universidad de Valencia, Valencia, 2005 en <http://www.tesisred.net/> [consulta: 11-11-2008]

³³ Cf. HENRIOT, J., “La psicología del juego”, en VARIOS, *Enciclopedia de la Psicología y la Pedagogía (IV)*, Sedmay-Lidis, Madrid, 1978.

(¿*Qué significa pensar?*³⁴) una relación lúdica. En el pensar el pensamiento ordena a nuestro ser y nuestro ser mismo se entrega al pensamiento como un jugar del lenguaje con nosotros:

“Si ya aquí la discursividad debe ser un juego, entonces no es que nosotros juguemos con palabras, sino que el ser del lenguaje juega con nosotros... y no hoy por primera vez, sino desde hace tiempo y continuamente”.³⁵

El lenguaje se constituye así en el juego sobre el que se fundamenta el *Dasein* y en el que se arriesga nuestra existencia. Es lo que, de algún modo, dice Gadamer cuando afirma al final de *Verdad y Método* que “*También existen juegos del lenguaje, en los cuales nos encaramamos [...] para comprender el mundo*” (VM, I, 584; GW, I, 494). Comprender es un juego de lenguaje, no tanto un jugar con el lenguaje sino un jugar en el lenguaje común. El lenguaje no es algo distinto de nuestro jugar, es el espacio del juego del hombre consigo mismo y con otros hombres. Y como tal, este juego-lenguaje es infinito porque nunca acabaremos de preguntar y de responder, porque nunca acabará el diálogo.

El jugar en el hombre se hace lingüísticamente y se constituye como pensamiento. Como ya pusiera de relieve el mismo Kant, todo jugar es el imaginar del hombre³⁶. En este sentido el juego del hombre aparece como la espontaneidad del yo pienso. Fruto de esta espontaneidad aparece un nuevo plano de realidad, aparece la ilusión que surge junto a la conciencia de realidad. El hombre sucumbe al juego, se deja dominar por él y nos revela así el misterio del ser consciente: un ir y venir entre la afirmación y la negación del yo.

³⁴ Cf. HEIDEGGER, M., *Qué significa pensar*, (trad. de H. Kahnemann), Buenos Aires, Editorial Nova, 1978.

³⁵ Cf. HEIDEGGER, M., *¿Qué significa pensar?*, citado por BUYTENDIJK, F. J. J., “El jugar en el hombre”, en Gadamer, H-G. (Dirección), *Nueva Antropología* (trad. de M Costa), tomo 4., Barcelona, Ed. Omega, 1975-1976, p. 120.

³⁶ KANT, *Crítica del juicio* § 9, p. 149.

c. Juego e Historia de la cultura: la interpretación de J. Huizinga

Como hemos señalado más arriba, la obra *Homo ludens* del historiador holandés J. Huizinga constituye un hito fundamental en la consideración de la cercanía del juego y de la cultura. Huizinga asume la distinción realizada por Spencer entre la forma instintivo-natural y la forma superior del juego que es propia del hombre. A esta forma superior del juego Huizinga la llama cultura. Sin embargo, para Huizinga, el juego no es propio sólo del hombre y de su niñez. Es más bien una función elemental de todo el mundo animal y abarca todo un conjunto de manifestaciones. Por eso, el juego, incluido el humano, termina caracterizándose por su irracionalidad. Dada la importancia que ha tenido la obra de Huizinga en posteriores acercamientos al fenómeno del juego, especialmente en el acercamiento realizado en *Verdad y Método*, consideramos necesario un estudio más preciso de la obra de Huizinga *Homo ludens*. Enumeramos a continuación las notas distintivas del juego en la obra de Huizinga confrontándolas con los planteamientos realizados por Gadamer:

1. El juego es descrito por Huizinga como un vaivén y como una repetición continua. Hablar de juego supone hablar siempre de automovimiento:

*“Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace. [...] Ésta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales”.*³⁷

2. El juego es “agon”, lucha, competición y representación:

*“La función del “juego”, en las formas superiores que tratamos aquí, se puede derivar directamente, en su mayor parte, de dos aspectos esenciales con que se nos presenta. El juego es la lucha por algo o la representación de algo”.*³⁸

³⁷ HUIZINGA, *Homo Ludens*, p. 23.

³⁸ HUIZINGA, *Homo Ludens*, p. 28.

3. El juego es una actividad dotada de independencia respecto a otras actividades:

*“El juego, en su aspecto formal, es una acción libre, ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno”.*³⁹

4. El juego es algo libre, superfluo, separado de la vida corriente de la cual quiere escaparse y surge del dinamismo propio de la naturaleza del ser vivo. Para Huizinga no hay separación real entre el juego animal y el juego humano. De esta manera el juego nos acerca al carácter supralógico de la realidad humana en el mundo. Pues el carácter universal del juego afecta a todos los seres vivos, a hombres y animales por igual:

*“Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales. Basta con ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos. Parecen invitarse mutuamente con una especie de actitudes y gestos ceremoniosos”.*⁴⁰

5. El juego es un fenómeno omnipresente que encontramos en los más diversos ámbitos de la vida humana. Lenguaje, mito y culto presentan una estructura lúdica:

*“Las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana están ya impregnadas de juego. Tomemos, por ejemplo, el lenguaje [...] Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras. Así, la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza. En el mito encontramos también una figuración de la existencia, solo que más trabajada que la palabra aislada. Fijémonos también en el culto: la comunidad primitiva realiza sus prácticas sagradas, que le sirven para asegurar la salud del mundo, sus consagraciones, sus sacrificios y sus misterios, en un puro juego, en el sentido más verdadero del vocablo”.*⁴¹

³⁹ HUIZINGA, *Homo Ludens*, p. 28.

⁴⁰ HUIZINGA, *Homo ludens*, p. 5.

⁴¹ HUIZINGA, *Homo ludens*, p. 16.

6. El juego es un fenómeno omnipresente que impregna las acciones primordiales de la convivencia humana. Por eso, Huizinga advierte del error de intentar definir el juego en oposición a lo serio. En el juego se da una seriedad propia que podría ser calificada de sagrada:

*“En nuestra conciencia el juego se opone a lo serio [...]. Pero mirada más al pormenor, esta oposición no se presenta ni unívoca ni fija. Podemos decir: el juego es lo no serio [...]. En cuanto, en lugar de decir “el juego no es cosa seria”, ya la oposición no nos sirve de mucho, porque el juego puede ser muy bien algo serio”.*⁴²

7. Huizinga describe el juego como un fenómeno cultural en un sentido amplio que se manifiesta en el derecho, en la guerra, en el saber, en el arte y hasta en la filosofía. En sus formas superiores el juego tiende a la representación de algo, es decir a la figuración y, podría añadirse, a la transfiguración de la realidad. Pero la pretensión fundamental de Huizinga es señalar no tanto la consideración del juego como un elemento más de la cultura sino el carácter lúdico que ofrece la cultura:

*“Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego”.*⁴³

8. El juego es más viejo que la cultura: la cultura nace del juego y en el juego se desarrolla:

*“pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que los hombres les enseñaran a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto de juego”.*⁴⁴

9. Dentro de la esfera de lo lúdico, Huizinga incluye también el juego religioso o cultural acercando así el juego a la fiesta. El juego en su forma superior deviene fiesta, celebración y culto. El mejor ejemplo lo encontraríamos en los pueblos

⁴² HUIZINGA, *Homo ludens*, p. 17.

⁴³ HUIZINGA, *Homo ludens*, p. 8.

⁴⁴ HUIZINGA, *Homo ludens*, p. 8.

primitivos donde hablar de rito o culto sería lo mismo que hablar de juego. Pues la palabra “juego” es la palabra que mejor describiría esa acción que va más allá de la dualidad fe-incredulidad:

*“Pero el salvaje no conoce ninguna diferencia conceptual entre “ser” y “jugar”, nada sabe de identidad, imagen o símbolo alguno. Y por eso nos preguntamos si no será el mejor modo de aproximarse al estado de ánimo del salvaje en su acción sacra mantenernos en el término primario “jugar”. En nuestro concepto “juego” la diferencia entre fe y simulación se cancela”.*⁴⁵

10. Pero, a pesar de lo dicho, el juego no es caos. El juego es creador de orden (del orden del juego) y por ello creador de una determinada belleza que se desarrolla según unas determinadas reglas. Inherente al juego es la existencia de reglas: las reglas delimitan el espacio lúdico y dan orden al movimiento del juego:

*“Cada juego tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna; Paul Valery ha dicho de pasada, y es una idea de hondo alcance, que frente a las reglas de un juego no cabe ningún escepticismo (...). En cuanto se traspasan las reglas se deshace el juego. Se acabó el juego. El silbato del árbitro deshace el encanto y pone en marcha, por un momento, el mundo habitual”.*⁴⁶

Si bien existe una cercanía entre los planteamientos de Gadamer y de Huizinga, constatamos también diferencias fundamentales. La principal diferencia está relacionada con la diversa interpretación de estos autores respecto a la ordenación que el juego describe. La ordenación del juego es natural-instintiva para Huizinga y es fruto de la decisión humana para Gadamer. Esta diferencia explícita, a su vez, la concepción diversa de estos autores respecto a las relaciones entre juego y razón: para Huizinga el juego es irracional, para Gadamer el juego puede incluir a la razón.

Para Huizinga la universalidad del juego es común a hombres y animales y esto sólo es posible desde la afirmación de la irracionalidad del juego:

⁴⁵ HUIZINGA, *Homo ludens*, p. 42.

⁴⁶ HUIZINGA, *Homo ludens*, p. 25.

*“La realidad del “juego” abarca, como todos pueden darse cuenta, el mundo animal y el mundo humano. Por lo tanto, no puede basarse en ninguna conexión de tipo racional, porque el hecho de fundarse en la razón lo limitaría al mundo de los hombres”.*⁴⁷

Huizinga se mueve en una visión irracionalista del juego⁴⁸ que supone a su vez un acercamiento también irracionalista a la antropología. En *Homo ludens* el juego aparece siempre vinculado con los aspectos no racionales de la realidad:

*“La existencia del juego corrobora constantemente, y en el sentido más alto, el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos. Los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional”.*⁴⁹

Para Gadamer, por el contrario, el juego puede incluir también a la razón:

“Ahora bien, lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente” (AB, 67; GW, VIII, 114).

Pues el juego se hace humano cuando se pone orden a ese movimiento natural-instintivo que constituye el juego. En rigor, la razón surge cuando se pone reglas a lo que de suyo no depende de fines:

“Lo que constituye el carácter lúdico del juego humano es que se ponen reglas y prescripciones que sólo tienen validez dentro del mundo cerrado de ese juego” (EH, 130; GW, VIII, 87).

⁴⁷ HUIZINGA, J., *Homo ludens*, p. 14.

⁴⁸ Para algunos autores esta visión irracionalista del juego sería un exponente del irracionalismo propio de entreguerras, Cf. GONZÁLEZ, J. A., *Tractatus ludorum: una antropología del juego*, Anthropos, Barcelona, 1993, p. 224.

⁴⁹ HUIZINGA, *Homo ludens*, pp. 14-15.

1.3. El juego en la Historia de la Filosofía

En el acercamiento de la filosofía del siglo XX a la cuestión del juego se pueden considerar dos grandes líneas de pensamiento. Estas dos corrientes se corresponden con las dos vertientes de la filosofía más importantes en este siglo: la Fenomenológica-hermenéutica y la del Análisis del lenguaje.

En líneas generales, la fenomenología hermenéutica acentúa la constitución histórica y finita del hombre en su encuentro con el mundo. En este encuentro el hombre da sentido al mundo, se da sentido a sí mismo y a su relación con los demás. El hombre se constituye como un animal que comprende, un animal que fundamentalmente es intérprete de la realidad que le rodea y desde la realidad que le envuelve. Nunca su comprensión abarcará lo comprendido. Lo comprendido supera siempre la comprensión del hombre. Toda pretensión de un saber universal, último y absoluto es mera ilusión. Y esto no supone una renuncia a la verdad. La verdad es una experiencia que modifica al que la experimenta, una experiencia que tiene como paradigma preferente la obra de arte. En la experiencia artística se percibe la dinámica de toda comprensión: no es la subjetividad la que tiene la prioridad sino la cosa comprendida, la obra de arte. Es aquí donde aparece de manera significativa el juego como hilo conductor de la explicación ontológica. La comprensión, tanto del arte como de la historia, sigue el orden ontológico del juego. Este es el horizonte abierto por H-G. Gadamer en *Verdad y Método*.

La segunda corriente contemporánea es la Filosofía Analítica. La obra de L. Wittgenstein *Investigaciones filosóficas* supone la génesis de la teoría pragmática del lenguaje. En esta obra Wittgenstein abandona los presupuestos del *Tractatus*, es decir la denominación y la descripción figurativa como únicas relaciones semánticas. Existen factores exteriores a la naturaleza de los nombres que resultan necesarios para la denominación. Que un nombre denomine a una realidad extralingüística depende de relaciones externas a él. Frente a la tradición filosófica occidental que considera que los nombres están en lugar de aquello que sustituyen, de aquello que designan

(significar es sustituir realidades), Wittgenstein afirma que el significado de un nombre depende de su aplicación. La metáfora empleada para entender este proceso de significación será la metáfora del juego, especialmente la idea de juego de lenguaje o juego lingüístico.⁵⁰

El análisis del significado que realiza Wittgenstein en los juegos del lenguaje supone abandonar la prioridad epistemológica de la primera persona o lo que podría denominarse cartesianismo lingüístico. Los juegos del lenguaje, como otros juegos, se caracterizan por unas reglas. Estas pueden ser muy diferentes. Pensemos en el juego del ajedrez: cada pieza representa aquello que las reglas del juego le otorgan. Igualmente las palabras tienen el significado que la sintaxis les da. Pero el juego lingüístico no posee la rigidez del ajedrez. Sus normas pueden cambiar con el desarrollo del juego. Las palabras y el lenguaje se aprenden del mismo modo que se aprenden los juegos: poniendo en práctica las reglas. La aplicación es constitutiva del juego, especialmente, y siguiendo a Gadamer, diremos que es constitutiva del juego hermenéutico. Como veremos más adelante, esta idea de los juegos lingüísticos es adoptada *mutatis mutandis* por Gadamer en el desarrollo de su teoría hermenéutica:

“Ahora resulta obvio concebir la lingüisticidad universal de nuestra experiencia del mundo dentro de un modelo de juego. Ya en el prólogo a la segunda edición de mi libro y en las páginas Die phänomenologische señaló la convergencia de mis ideas sobre la noción de juego elaboradas en los años treinta con el Wittgenstein tardío” (VM, II, 13; GW, II, 5).

Sin embargo, para entender el recorrido histórico que llega al capítulo 4 de *Verdad y Método* (“El juego como hilo conductor de la explicación ontológica”) habríamos de remontarnos hasta la *Crítica del juicio* de I. Kant, pues esta obra constituye el primer hito en la historia reciente de la filosofía del juego. En la estética kantiana el concepto de juego encuentra la misma ausencia de finalidad propia de la

⁵⁰ En palabras de Wittgenstein: “Podemos también imaginarnos que todo el proceso del uso de palabras (para nombrar objetos) es uno de esos juegos mediante los cuales los niños aprenden su lengua materna. Llamaré a estos juegos: juegos del lenguaje y hablaré a veces de un lenguaje primitivo como un juego del lenguaje”, WITTGENSTEIN, L., *Investigaciones filosóficas* § 8 (trad. de J. Muñoz e I. Reguera), Alianza, Madrid, 1999, p. 25.

belleza y del arte. El juego es una “finalidad sin fin” no conceptualizable. El juego aparece unido a este principio de autonomía y es caracterizado como “*juego libre de las facultades de conocimiento, imaginación y entendimiento*”⁵¹. La facultad de juzgar lo bello es posible cuando estas dos facultades, imaginación y entendimiento, entran en juego libremente.

El siguiente momento lo encontramos en las *Cartas sobre la educación estética del hombre* de F. Schiller de 1795. Según F. Schiller, para que el hombre se convierta en verdaderamente racional ha de volverse estético. La educación estética es una educación para la libertad y se realiza a través de la belleza porque la belleza es libertad⁵². El principio por el cual la belleza puede actuar armonizando los dos principios constituyentes del ser humano, material y formal, es mediante lo que Schiller denomina el “instinto del juego”. Así, en sus *Cartas 14 y 15* llega a afirmar que el hombre nada más juega cuando es libre en el pleno sentido de la palabra y nada más es plenamente hombre cuando juega.

El tercer hito de este recorrido historiográfico lo situamos en la obra *Principios de Psicología* de Hebert Spencer (1820-1903). En esta obra se realiza una definición y clasificación del juego que después aceptarán tanto Huizinga como Gadamer. Spencer hace hincapié en la dimensión natural del juego, es decir en aquello del juego que compartimos los humanos y el resto de los animales. Explica el instinto de juego como una energía biológica sobrante que se manifiesta en dos formas: a) una inferior, el deporte y b) otra superior, el arte. Tanto Huizinga como Gadamer asumen esta clasificación pero se ocuparán fundamentalmente de la segunda forma del juego, es decir del arte, aquella que nos hace humanos.⁵³

⁵¹ KANT, I, *Crítica del juicio* & 9 (trad. M. García Morente), Espasa, Madrid, 2004, p. 149.

⁵² En palabras de Schiller: “*La razón exige por motivos transcendentales que haya una comunión del impulso formal con el material, esto es, que exista un impulso de juego, porque sólo la unidad de la realidad con la forma, de la contingencia con la necesidad, de la pasividad con la libertad, completa el concepto de humanidad*”, SCHILLER, F., *Kalías-Cartas sobre la educación estética del hombre*, (trad. de J. Feijóo y J. Seca), carta XV, & 4, Alianza, Madrid, 1998, pp. 225-226.

⁵³ OMEÑACA, R. y RUIZ, J, *Juegos cooperativos y Educación Física*, Paidotribo, Barcelona, 2005, p. 12.

Como decíamos más arriba, el historiador J. Huizinga en su obra *Homo Ludens* (1938) estudia el juego como función humana fundamental y como fenómeno cultural desde el supuesto de que la génesis y el desarrollo de la cultura poseen un carácter lúdico. El juego abarca todo un conjunto de manifestaciones humanas y, en este sentido, la cultura misma ofrece el carácter de juego. Es, por ello, un fenómeno cultural en sentido amplio que se manifiesta en el derecho, en la guerra, en el saber, en el arte y hasta en la filosofía. En sus formas superiores el juego tiende a la representación de algo, es decir a la figuración de la realidad. Como hemos señalado anteriormente, Huizinga es un autor que influye de manera directa en la reflexión de Gadamer sobre el juego y las referencias a este autor en *Verdad y Método* son numerosas.

El concepto de juego en Nietzsche aparece ligado al del arte⁵⁴. Esta unión se observa ya en sus primeros escritos, especialmente en el *Nacimiento de la tragedia* (1872). Aquí, el arte es pensado como pulsión vital de fuerzas contrapuestas: lo apolíneo y lo dionisiaco. Dionisos es símbolo del poder cósmico. Es el mundo que juega por encima de toda valoración, construyendo y destruyendo valores pues todos los valores se encuentran en este juego. Asimismo, el juego es entendido desde la propia óptica del artista porque, en tanto creador, juega y produce la bella apariencia del fenómeno como producto artístico de su impulso. En su obra el artista se encuentra a sí mismo y se autocontempla. El artista como jugador, abierto a toda posibilidad creadora, penetra en el fondo de Dionisos, informe, caótico y lo transforma en la bella apariencia de Apolo. El arte genuino como arte dionisiaco afirma la vida en todos sus aspectos. Ama su destino aunque éste sea terrible, feo, caótico, porque vivir artísticamente supone participar en el juego trágico del mundo. Mediante este juego se afirma la existencia y el hombre mismo.

⁵⁴ El arte desempeñará un papel clave de unión entre las hermenéuticas de Gadamer y Nietzsche que más tarde pondremos de relieve: "... tanto Nietzsche como Gadamer, en la medida que el método científico, o el método filológico, pasan a un segundo plano, realizan su aproximación al mundo del arte", DE SANTIAGO, L. E., "¿Nietzsche contra Gadamer?", en ACERO, J. J. y OTROS, *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, p. 177.

Y desde Nietzsche, pasando por Rilke, llegamos a la reflexión de Heidegger sobre el juego. También en Heidegger el arte va ligado al juego (tal como luego lo explicitará su discípulo Gadamer) y así lo encontramos en su escrito *El origen de la obra de arte* de 1936. Para Heidegger, la verdad como combate entre encubrimiento y desencubrimiento acontece cuando se poetiza: “*Todo arte es en su esencia poema*”⁵⁵. El poema es el decir que proyecta, el relato del mundo y la tierra, el relato del desocultamiento de lo ente, el relato del espacio de juego de su combate.⁵⁶

Un precedente inmediato del análisis del juego en Gadamer se encuentra en la obra de E. Fink de 1957 *Oasis de la felicidad: pensamientos para una ontología del juego*⁵⁷ que se completa posteriormente en 1960 con *Spiel als Weltsymbol*⁵⁸. En estas obras, Fink pretende una reflexión especulativa acerca del carácter óntico del juego desarrollando una interpretación metafísica del mismo. El mundo lúdico es menos real que el mundo real, el mundo no lúdico. Su interpretación del mundo lúdico supondrá una desvalorización ontológica del juego con la que Gadamer se mostrará en desacuerdo. Dada la influencia de la obra de E. Fink sobre Gadamer, a continuación pasamos a realizar una descripción de las ideas de Fink en diálogo con las ideas de Gadamer sobre el juego.

⁵⁵ HEIDEGGER, M., *Caminos del bosque* (trad. de E. Cortés y A. Leyte), Alianza Editorial, Madrid, 2003, p. 52.

⁵⁶ HEIDEGGER, M., *Caminos del bosque*, p. 53.

⁵⁷ Cf. FINK, E., *Oasis de la felicidad: pensamientos para una ontología del juego* (trad. de Elsa Cecilia Frost), UNAM, México, 1966. El citado libro de Fink ha sido recensionado por Gadamer en GW, IV, 95-102. A su vez, el libro de E. Fink *Spiel als Weltsymbol* también ha sido recensionado por Gadamer en *Philosophische Rundschau*, VI, 1958, p. 141.

⁵⁸ Cf. FINK, E., *Spiel als Weltsymbol*, W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart, 1960. Hay también traducción francesa: FINK, E., *Le jeu come symbole du monde* (trad. de H. Hildenbrand y A. Lindenberg), Les Éditions de Miuit, Paris, 1966.

1.4. Precedentes filosóficos de la reflexión de Gadamer: la realidad del juego en E. Fink

Encontramos un precedente inmediato del análisis de Gadamer respecto al juego en la obra de E. Fink de 1957 *Oasis de la felicidad: pensamientos para una ontología del juego*⁵⁹. Aun admitiendo el posible contrasentido de hablar así del fenómeno lúdico, Fink pretende una reflexión especulativa acerca del carácter óntico del juego:

En su estudio, Fink parte de la constatación del conocimiento universal del juego: todos conocemos el juego, todos hemos tenido la experiencia propia del juego y, por eso, todos podemos hablar sobre el mismo. Si bien, tanto el conocimiento del juego como el juego mismo no se reduce a su carácter individual: el juego es algo común y público y, por medio de él, entramos en contacto con los otros. Se hace evidente así el carácter comunitario del juego: "Todo juego, aun el juego obstinado del niño solitario, tiene un horizonte comunitario"⁶⁰. Una idea que Gadamer repite en diversos momentos:

"En último extremo no existe el juego en solitario. Para que haya juego no es necesario que haya otro jugador real, pero siempre tiene que haber algún "otro" que juegue" (VM, I, 148-149; GW, I, 111).

Sin embargo, las ideas de Gadamer y Fink divergen respecto a la consideración de la universalidad del fenómeno lúdico. Pues para Fink el juego es un fenómeno exclusivamente humano y para Gadamer, asumiendo las oportunas distinciones, es un fenómeno universal. Fink afirma:

"En mi opinión, el juego humano tiene un sentido propio, genuino y sólo en metáforas imprevisibles podría hablarse de un juego entre los animales o entre los dioses de la antigüedad".⁶¹

Así, el análisis de Fink estará referido exclusivamente al juego humano como algo perteneciente a su condición esencial pues, en su interpretación, el juego pertenece

⁵⁹ Cf. FINK, E., *Oasis de la felicidad: pensamientos para una ontología del juego* (trad. de E. Cecilia Frost), UNAM, México, 1966.

⁶⁰ Cf. FINK, *Oasis de la felicidad*, p. 7.

⁶¹ Cf. FINK, *Oasis de la felicidad*, p. 8.

a la condición óptica de la existencia humana. En Gadamer el juego adquiere también una importancia antropológica fundamental pero nunca reducirá el fenómeno al sólo universo humano. El juego es un proceso natural que se extiende a toda la naturaleza: el agua, la luz, las olas y todos los animales juegan en el mismo y propio sentido de la palabra. En la descripción de la estructura del juego humano las posiciones de Fink y de Gadamer se encuentran muy cercanas. Ambos admiten la necesidad del concurso espectador para que haya juego: para Fink no siempre es esencial, para Gadamer no hay juego sin espectador aunque éste sea imaginario⁶². Y ambos admiten también la necesidad de la existencia de reglas para poder hablar de juego humano.⁶³

Según Fink existe un error habitual en los acercamientos fenomenológicos al mundo del juego consistente en la consideración general del juego humano como lo opuesto al mundo de lo serio o como lo referido exclusivamente a la distensión de la vida diaria, del trabajo, de la rutina y de lo provechoso. Pero, añade, entender así el juego es no haberlo entendido “*en su contenido y profundidad de ser*”⁶⁴. Parece que entender el juego como lo opuesto a lo serio no es la mejor vía para describir la esencia del juego, si bien no explica por qué y, en muchas ocasiones, parece querer decir más bien lo contrario. Así se observa en afirmaciones como la que sigue:

*“Mientras más se manifiesta la seriedad de la vida, más desaparece evidentemente el juego en cuanto a alcance y significado”*⁶⁵.

Gadamer, sin embargo, habla de la seriedad propia del juego sin ningún tipo de ambigüedad, una seriedad no externa al juego sino intrínseca al juego mismo:

“Lo que hace que el juego sea enteramente juego no es una referencia a la seriedad que remita al protagonista más allá de él, sino únicamente la seriedad del juego mismo” (VM, I, 144; GW, I, 108).

⁶² Algo que Gadamer pone de manifiesto especialmente en su obra *La actualidad de lo bello* (Cf. AB, 68ss; GW, VIII, 114ss).

⁶³ Cf. FINK, E., *Oasis de la felicidad*, p. 19 y AB, 67-68; GW, VIII, 114-115.

⁶⁴ Cf. FINK, E., *Oasis de la felicidad*, p. 9.

⁶⁵ Cf. FINK, E., *Oasis de la felicidad*, p. 10.

Todas las demás acciones del hombre tienen una finalidad y, aunque no acertemos a decir en qué consiste, todas ellas un fin último (la felicidad, la *eudaimonía*, podríamos decir). Para Fink, el juego no tiende al fin último, lo cual no significa que carezca de objetivos: “*La acción lúdica sólo tiene fines internos, no trascendentales*”⁶⁶. El fin del juego es inmanente al juego mismo. Y si imponemos al juego un fin extrínseco (como “jugar para relajarnos”, por ejemplo) el juego se degrada y pierde su ser. La finalidad inmanente del juego hace que nos sumerjamos en una especie de eternidad, en un presente fuera del tiempo de los relojes que Fink denomina “oasis de felicidad”. Esta reflexión de Fink respecto al tiempo en el juego resulta muy importante para entender el “presentismo” que Gadamer otorgará al juego celebrativo (la fiesta)⁶⁷ y, por extensión, a la obra de arte. Frente al tiempo de la rutina diaria que esclaviza al hombre, existe otra experiencia del tiempo, una vivencia del tiempo continuo y pleno. Es el tiempo de la fiesta y el juego. Es el tiempo que Gadamer llama propio y que aparece en nuestra experiencia vital: “*Formas fundamentales del tiempo propio son la infancia, la juventud, la madurez, la vejez y la muerte*” (AB, 104-105; GW, VIII, 133). Se trata de un tiempo orgánico que se opone al carácter calculador con el que

⁶⁶ Cf. FINK, E., *Oasis de la felicidad*, p. 14.

⁶⁷ Entre las distintas clasificaciones del fenómeno del juego, la del antropólogo francés R. Caillois (*Les jeux et les hommes*, Gallimard, París, 1997) ha tenido especial éxito. Caillois clasifica los distintos juegos en cuatro categorías generales: la competencia o *agon*, referida al enfrentamiento en condiciones artificiales de igualdad. En este tipo de juegos se busca fundamentalmente demostrar la superioridad de un contrincante sobre otro. Los deportes (la lucha, por ejemplo) y algunos juegos de salón podrían encuadrarse en esta categoría. Estos juegos pretenden el reconocimiento de la excelencia personal en un determinado campo. En estos cobra especial importancia la responsabilidad individual. Por ello, exigen entrenamiento, perseverancia y deseo de triunfar. La segunda categoría es azar o *alea* (cara o cruz, ruleta, lotería, etc.). Se trata de una serie de juegos basados en algo que no depende de la decisión de un jugador. La victoria sólo depende del destino y, en nada, de la disciplina del jugador. Su función estaría en igualar las diferencias naturales-genéticas de los individuos. En tercer lugar, el simulacro o *mimicry* (imitaciones infantiles, teatro, marionetas, etc.). Se trata de la aceptación de un universo cerrado en que el jugador experimenta la liberación propia del disimulo, del interpretar un personaje. En este sentido son mímica o imitación. La regla fundamental es no romper la ilusión para mantener el hechizo del juego. Finalmente, hablamos de los juegos que se encuadran bajo la categoría de vértigo o *ilinx*. Son juegos (por ejemplo, mareo infantil, alpinismo, etc.) que buscan provocar el pánico que destruya la estabilidad de la percepción consciente. Son una forma de evasión de la realidad consciente, lógica y racional. Aunque podríamos estar tentados de identificar el juego hermenéutico como el simulacro o *mimicry*, el juego hermenéutico tiene como modelo primero el juego del arte en el cual opera la *mimesis* entendida no como mera imitación o copia sino como el sacar la verdad de lo que se está representando. Por eso, podemos decir que el juego hermenéutico no estaría exactamente en ninguna de estas categorías, Cf. MORILLAS GONZÁLEZ, C., “Huizinga-Caillois: variaciones sobre la visión antropológica del juego”: *Enraonar: Quaderns de filosofia*, 16 (1990), p. 11.

disponemos de nuestro tiempo cotidiano. De manera análoga podríamos decir que la obra de arte tiene su propio tiempo⁶⁸ y, de esta forma, decimos que el arte nos otorga presente al sumergirnos en su propio ritmo:

“La esencia de la experiencia temporal del arte consiste en aprender a demorarse. Y tal vez sea ésta la correspondencia adecuada a nuestra finitud para lo que se llama eternidad” (AB, 110-111; GW, VIII, 136).

Fink describe la ontología del juego como *representación*. El juego se sale de la vida corriente, interrumpe la teleología propia de la vida común. Pero no se mantiene al margen: el juego no es un fenómeno más de la vida pues todos los fenómenos vitales se relacionan con el juego al modo de representación. El juego es representación de los fenómenos fundamentales de la existencia: el trabajo, el amor, etc. Algo que recoge también Gadamer en sus consideraciones sobre el juego. El juego es para Gadamer representación de sí mismo y por eso afirma que: *“Su modo de ser es, pues, la autorrepresentación”* (VM, I, 151; GW, I, 113). Mediante la autorrepresentación del juego el jugador, al representar el juego, logra su propia representación y en esta representación el espectador se constituye como un momento esencial.

Decíamos al principio que la finalidad de los estudios de Fink era la descripción ontológica del juego, es decir la explicitación de la realidad del juego. La ontología del juego es descrita por Fink con el término “mundo” y, a pesar de lo tautológico de la expresión, Fink hablará de “mundo lúdico”. Para describir el “mundo lúdico” utiliza expresiones como *“dimensión imaginaria”, “encantamiento”, “apariencia”, “una suspensión ocasional de la realidad del mundo”*⁶⁹, expresiones que oponen el mundo del juego al mundo real ¿En qué consiste la “apariencia” del mundo lúdico? El término apariencia empleado aquí por Fink conlleva una clara referencia platónica: el mundo de la apariencia copia al mundo paradigmático que es el mundo real⁷⁰. El mundo lúdico es

⁶⁸ Cf. CASTRO, S. J., “La temporalidad de la obra de arte”: *Anuario Filosófico*, 36(2003), pp. 587-598.

⁶⁹ Cf. FINK, *Oasis de la felicidad*, p. 23.

⁷⁰ Cf. FINK, E., *Oasis de la felicidad*, p. 27.

reflejo, sombra de la realidad. Sólo por una producción imaginaria la muñeca de una niña acaba convirtiéndose en un bebé:

*“Jugar es un verdadero comportamiento real que, de cierto modo, encierra en sí un “reflejo”: el comportamiento en el mundo lúdico de acuerdo con los papeles”.*⁷¹

Esta interpretación finkeana del mundo lúdico supone una desvalorización ontológica del juego pues el mundo lúdico que el describe es menos real que el mundo no lúdico. La posición de Gadamer al respecto es distinta. El mundo lúdico, especialmente en el juego del arte, no es un mundo devaluado ontológicamente respecto al mundo del que sería reflejo. Más bien al contrario: el juego nos abre a la verdadera realidad de lo representado en el juego mediante un proceso que denomina *“transformación en una construcción”*.⁷²

“Nuestro giro “transformación en una construcción” quiere decir que lo que había antes ya no está ahora. Pero quiere decir también que lo que hay ahora, lo que se representa en el juego del arte, es lo permanentemente verdadero” (VM, I, 155; GW, I, 116-117).

Y, desde aquí, el mundo menos real es el mundo anterior al juego. Es menos real el mundo de los actores y su vida ordinaria que el mundo de los personajes que representan. Pues, frente a la realidad de la representación, la identidad de los actores desaparece y se convierte en accesoria. De algún modo la realidad anterior resulta irrelevante, tan irrelevante como el preguntarse sobre la ubicación exacta del paisaje evocado en un poema. Lo que importa es la realidad que accede a ser representada. Lo que importa es la verdad de la obra de arte y a su servicio están los actores. Nada importa si la vida personal del actor se parece al personaje representado de la representación. Desde esta nueva óptica desaparece la dinámica platónica de copia y realidad:

⁷¹ FINK, *Oasis de la felicidad*, p. 27. Se trata de lo que en su posterior obra *Spiel als Weltsymbol* desarrolla como la interpretación metafísica del juego (Cf. FINK, E., *Spiel als Weltsymbol*, W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart, 1960, pp. 77ss).

⁷² La palabra alemana *“Gebilde”* ha sido traducida por *“construcción”* en la versión española de *Verdad y Método* (Trad. de A. Agud y R. de Agapito, Sígueme, Salamanca, 2001). Otros autores han traducido esta expresión por *“conformación”* para reflejar el carácter de obra formada (Cf. AB, 87; GW, VIII, 124).

“La transformación lo es hacia lo verdadero: no es un encantamiento en el sentido de un hechizo que espere a la palabra que lo deshaga, sino que se trata de la redención misma y de la vuelta al ser verdadero” (VM, I, 156-157; GW, I, 118).

1.5. La universalidad del juego y la libertad del hombre

La obra de Huizinga había mostrado el juego como un fenómeno que aparece en todos los ámbitos de la realidad. Todos los seres vivos, hombres y animales muestran un comportamiento lúdico. Y Gadamer, como vimos más arriba, acepta estas consideraciones:

“Con toda evidencia no se puede decir que también los animales jueguen y que en un sentido figurado jueguen también el agua y la luz. Al contrario, habría que decir a la inversa que también el hombre juega. También su juego es un proceso natural” (VM, I, 148; GW, I, 111).

¿En qué consiste este proceso natural? Fundamentalmente en que imita la realidad de la naturaleza. Cuando juegan los cachorros imitan la lucha pero su juego no produce daño. Pues es propio del juego lo que Gadamer denomina el *“hacer como si”*. Es decir, el juego imita pero no oculta que está imitando y en este sentido es siempre imitación compartida. El juego es una imitación que quiere ser entendida como imitación.

Estas consideraciones son el punto de inicio de una posible reflexión en torno a la especificidad del juego en el hombre. Si, como dice Huizinga, el juego domina toda la naturaleza, si el hombre juega igual que lo hacen los animales, urge preguntarse si admitir con Huizinga la universalidad del juego no supondría reconsiderar la naturaleza humana desde un modelo no compatible con la tan elogiada libertad y responsabilidad humanas. Para Gadamer se trata de una pregunta fundamental:

“Siendo el hombre y el animal tan parecidos en tantas cosas, ¿no se difuminará entonces la frontera entre animal y ser humano? (EH, 129; GW, VIII, 86).

El juego en los animales está determinado biológicamente ¿Podemos afirmar lo mismo del hombre? ¿Puede reducirse el juego humano a la mera realización de un instinto o pulsión vital? ¿Qué es eso que hace que hablemos del juego humano como un juego no reducible a mera naturaleza aunque sea naturaleza? Todo el mundo cultural del hombre tiene carácter lúdico: el culto, la jurisprudencia, etc. se desarrollan como juego. Lo propio del juego humano es el “espacio de juego” que abre en su jugar y que no es reducible a otras actividades humanas. Se trata de algo que no ocurre en el resto de los animales pues sus comportamientos lúdicos se confunden con otro tipo de comportamientos impulsivos. De ahí que, para Gadamer, reducir el juego humano a mera expresión de emociones subjetivas suponga una desnaturalización del mismo, pues el juego humano es tal porque dice ¿Qué es lo que hace posible la apertura del espacio de juego en el juego humano y que no encontramos en el mundo animal?

“Lo que constituye el carácter lúdico del juego humano es que se ponen reglas y prescripciones que sólo tienen validez dentro del mundo cerrado de ese juego” (EH, 130; GW, VIII, 87).

Ahí reside el carácter objetivo del juego y ahí la diferencia fundamental del resto de juegos que aparecen en la naturaleza. Es en la obediencia a las reglas donde se encuentra la identidad del juego humano. El juego existe porque existen las reglas y por ellas el juego se puede repetir. Los hombres son capaces de atenerse libremente a las normas del juego:

“El niño se apena si el balón se le escapa al décimo bote, y se alegra inmensamente si llega hasta treinta” (AB, 68; GW, VIII, 114).

Y, en este sentido, bien podríamos decir que estamos “condenados” a jugar. Estamos determinados por el juego como el resto de los seres de la naturaleza. Pero lo propio del juego humano, frente al resto del juego de la naturaleza, está en el espacio de juego que abre libremente y al cual se el hombre se atiene. Así, en el juego hermenéutico se muestra como en ningún otro momento el carácter paradójico de la libertad. La autorrestricción del propio capricho es el lugar de la libertad humana. En palabras de Gadamer:

“Pues estas configuraciones de nuestro jugar son formas que toma nuestra libertad” (EH, 137; GW, VIII, 93).

Cada juego es una expresión de libertad entendida como juego de ligadura y libertad. Porque ésta es la libertad propia de la naturaleza humana. Su naturaleza es libre pero no arbitraria pues exige vinculatividad, pues es siempre respuesta a una interpelación. Estar en juego supone situarse en la dinámica propia del juego y asumir sus reglas. Es en este asumir la ordenación propia del juego donde se hace patente la responsabilidad inherente a todo juego. Por eso decíamos al principio de este capítulo que el juego es algo muy serio. Por ello afirma Gadamer que quien no se toma en serio el juego es un aguafiestas. Es el ejercicio responsable del jugador el que hace posible el automovimiento del juego. El juego supone siempre un riesgo para el jugador: el riesgo de que en el automovimiento del juego las pretensiones individuales sean superadas por las posibilidades del juego, es decir que se pierda en el juego. Lejos de ser una limitación del ser humano, de su libertad y responsabilidad, el juego da realidad a la iniciativa del hombre y da seriedad a las elecciones humanas. Recordemos las palabras de Gadamer:

“La autorrepresentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo” (VM, I, 151; GW, I, 114).

Es un error confundir el juego y el mundo que él crea con un mundo aparte, con un mundo sustitutivo sentimental en que nos alejemos del mundo. El juego, si es verdadero juego, ha de vincularnos a la vida. Partiendo de esta constatación fundamental, habría dos errores fundamentales que hay que evitar:

- El primer error es el reduccionismo de la conciencia estética. La conciencia estética pretende hacer del juego algo carente de pretensión cognoscitiva y sólo comprensible desde la subjetividad del jugador. Por eso la primera parte de *Verdad y Método* hará hincapié en el carácter objetivo del juego del arte con independencia del sujeto que la conoce y experimenta. Este primer error hipostasia al sujeto y le hace poseedor exclusivo de la verdad del juego.

- El segundo error consiste en el metodologismo y en su pretensión de eliminar al jugador del juego. En la segunda parte de *Verdad y Método* Gadamer insistirá en que el jugador es inherente al juego y, del mismo modo, en que el que comprende es inherente a la comprensión histórica (y, por ende, a cualquier comprensión).

El juego hermenéutico da de lleno contra la pretensión objetivista y aséptica de la ciencia que pretende de dejar a un lado de su juego al jugador y contra la pretensión subjetivista que pretende reducir el ser del juego a la subjetividad del jugador.

Capítulo 2

El problema de una ética hermenéutica

El objetivo de este segundo capítulo será abordar como interrogante fundamental la posibilidad de elaborar una ética hermenéutica a partir de la metáfora del juego: ¿Es posible elaborar una ética hermenéutica? ¿En qué medida la noción de juego sirve a esta elaboración? Para algunos intérpretes, la filosofía hermenéutica se inclinaría más del lado de la Estética o de la Metafísica que de la Ética. Nosotros, sin embargo, consideramos que es posible encontrar una virtualidad ética en la filosofía de Gadamer así como un potencial crítico y emancipador de la misma. Y ello es posible a través de un concepto central de su hermenéutica: el concepto de juego.

Como ha afirmado J. Conill, aunque los representantes más importantes de la filosofía actual se inscriben, de algún modo, en eso que se denomina filosofía hermenéutica, ninguno de ellos ha elaborado una ética hermenéutica como tal. Podría parecer que la expresión “ética hermenéutica” fuera en sí una *contraditio in terminis* de tal modo que hablar de hermenéutica eliminase de suyo cualquier pretensión ética. Y es que en el prólogo a la segunda edición de *Verdad y Método* el mismo Gadamer reitera

que su pretensión es descriptiva, es decir que trata de explicar lo que ocurre y no lo que debiera ocurrir. Verdaderamente, desde esta pretensión descriptiva resultaría difícil abogar por la virtualidad crítica de la hermenéutica y elaborar una ética hermenéutica.⁷³

Según nuestra pretensión, el concepto de juego es un modelo ético fundamental, es la metáfora fundamental que redescubre la dimensión crítica de la hermenéutica de Gadamer y que nos pone en la pista de una ética de la responsabilidad en línea hermenéutica. El concepto de juego, que en principio fue un concepto adherido a la estética filosófica, sirve ahora para la transmutación de la Estética en Ética. Del estudio de los conceptos de Arte, Historia y Lenguaje desde la óptica del juego se deriva la posibilidad de una Ética hermenéutica en Gadamer, pues desde el juego esos conceptos se entienden más como éticos que como ontológicos.

2.1. La posibilidad de una ética hermenéutica

La acusación básica de que ha sido objeto la filosofía de Gadamer y en virtud de la cual se haría inviable una ética hermenéutica se centra en la fuerza impositiva otorgada a la facticidad y a la pertenencia del que comprende a lo comprendido. Aplicada a los conceptos centrales de *Verdad* y *método* la fuerza impositiva de la facticidad y la pertenencia podría esquematizarse del modo siguiente:

- Pertenece al juego del arte en tanto lo bello produce un hechizo que mantiene unidos a la obra y al espectador. La obra es anterior al espectador y éste depende de ella.⁷⁴
- Pertenece a la historia pues por encima de nuestra propia subjetividad nos entendemos a nosotros mismos en la historia y en la

⁷³ Cf. CONILL, J., *Ética hermenéutica*, Tecnos, Madrid, 2006, pp. 11-17.

⁷⁴ Así lo expresa Gadamer: “Igual que lo bello es una especie de experiencia que se destaca y aparece en el marco del conjunto de nuestra experiencia, al modo de un encantamiento o aventura y que plantea su propia tarea de integración hermenéutica, también lo evidente tiene siempre algo de sorprendente, como la aparición de una nueva luz que hace más amplio el campo de lo que entra en consideración” (VM, I, 579-580; GW, I, 489).

tradición. Los prejuicios y la autoridad son condiciones *sine qua non* de la comprensión.

- La lingüística es la base necesaria de toda comprensión, pues también nosotros pertenecemos a los juegos del lenguaje en que hemos nacido. Es propio de la naturaleza del lenguaje el estar por encima de la subjetividad de los hablantes.

Sin embargo, en nuestra interpretación, en la medida en que esa pertenencia es entendida como juego recíproco, es decir en la medida en que se entiende la apertura estructural del que comprende a lo comprendido, la comprensión se convierte en una experiencia moral que exige una reflexión ética. La preocupación por la reflexión ética nos lleva a los orígenes del pensamiento de Gadamer. Con Heidegger descubrirá la *Ética a Nicómaco*. Su escrito de habilitación sobre Platón era en el fondo también una reflexión en torno a la ética de Aristóteles. La ética de Aristóteles fue el lugar donde cristalizaron esas preocupaciones durante toda su trayectoria filosófica⁷⁵. Pues se trataba de una reflexión centrada en el hombre que se hace a sí mismo haciendo y decidiendo. Por ello, podemos decir que Aristóteles fue un interlocutor de Gadamer durante toda su vida, lo cual es tanto como decir que el tema de la libertad fue una preocupación central en toda su reflexión:

“Pero lo más importante lo aprendí de Heidegger. Recuerdo sobre todo el primer seminario en el que participé. Fue el año 1923, todavía en Friburgo, sobre el libro sexto de la Ética a Nicómaco. La phrónesis, la areté de la “razón práctica”, allo eidos gnoseos, “un género de conocimiento diferente”, fue entonces para mí una palabra mágica. Ciertamente me sonó a provocación el día en que Heidegger analizó la distinción entre téchne y phrónesis y declaró a propósito de la frase phroneseos de ouk esti lethe (en la racionalidad no hay olvido): “eso es conciencia moral” (VM, II, 381; GW, II, 485).

⁷⁵ J. Grondin ha insistido en la raíz ética del pensamiento gadameriano: “Todo el camino del pensamiento de Gadamer había partido de la ética. Su tesis doctoral y su tesis para la cualificación como profesor universitario (Platos dialektische Ethik [“La ética dialéctica de Platón”], 1931) estuvieron dedicadas a la ética de los griegos, y su carrera académica comenzó en 1929 en Marburgo como profesor de ética y de estética. Podemos afirmar que, con el tema de la “recuperación del problema hermenéutico fundamental”, Gadamer regresa a sus raíces éticas” (Cf. GRONDIN, J., *Introducción a Gadamer*, (trad. de Constantino Ruiz-Garrido), Herder, Barcelona, 2003, p. 159).

En su escrito de 1963, *Sobre la posibilidad de una ética filosófica*, el mismo Gadamer ya se plantea esta posibilidad. En este escrito Gadamer recuerda que en la tradición de la Antigüedad clásica lo que desde Aristóteles se denominó “ética” era fundamentalmente filosofía práctica; después de todo, lo importante no era tanto teorizar sobre la virtud sino practicarla. Y toda teoría sobre la virtud estaría directamente encaminada a hacer hombres virtuosos. Algo que no habría de ser propio únicamente de la ética sino de todo saber en general y de toda ciencia: “*La ciencia no es una suma anónima de verdades sino una actitud humana*” (Ant., 117; GW, 4, 175). En el fondo, toda ciencia es un hacer y así también toda teoría ética. La “*theoría*” no es la no *prâxis* sino la realización máxima de la *prâxis*, la realización máxima del hombre.

Gadamer reconoce la tensión siempre existente entre teoría y práctica y reconoce que a veces puede ser superior el práctico al erudito. Esta oposición se hace más fuerte a partir del siglo XVI con el auge de la ciencia natural metódica. La teoría es entendida ahora en conexión con la práctica pero de una manera distinta. La teoría se constituye como aquella explicación que permite el dominio práctico de fenómenos diversos. La teoría pasa de ser una actitud a ser una herramienta. El problema fundamental surgirá cuando en lugar del ámbito de los fenómenos naturales hablemos de los fenómenos humanos y se pretenda aplicar al mundo moral lo que de suyo es un paradigma instrumental o tecnológico ¿Acaso es aplicable el modelo técnico al mundo moral?

La distancia entre teoría y vida fue ya puesta de relieve por Kierkegaard. En el fondo de la crítica de Kierkegaard se encontraba la crítica paulina a la ley judía. Después de todo no es el sacerdote el que constituye el ejemplo moral sino el samaritano. Lo cual ejemplifica con bastante claridad el dilema irresoluble al que se enfrenta toda reflexión ética y que podemos resumir así: cómo hacer justicia mediante la ley a la situación concreta en que se actúa:

“La universalidad de la reflexión, en la que la ética se mueve necesariamente por ser una filosofía, la involucra en la problematicidad de toda ética de la ley. La ética ¿Cómo hará justicia a la concreción con la cual la conciencia moral, el sentimiento de equidad, el espíritu de conciliación responden a la situación?” (Ant., 120; GW, 4, 177).

Para Gadamer hay dos posibles caminos para salir de este dilema. El primero es el formalismo ético de Kant; el segundo es la ética de Aristóteles. Ambos son necesarios para salir de este dilema. Hacer justicia a la concreción desde la reflexión teórica es el dilema al que se enfrenta Kant. Su imperativo categórico es entendido como el principio de toda moral y como la forma universal de lo moral. El problema con el que se enfrentará Kant será la demostración de la existencia fáctica de la voluntad absolutamente buena, es decir demostrar que *“el imperativo categórico pueda convertirse en una determinación real de nuestra voluntad”* (Ant., 120; GW, 4, 178).

Kant desliga la buena voluntad de todos sus condicionamientos presentándola en su *“pureza trascendental”*⁷⁶. La filosofía moral es necesaria según Kant en tanto urge evitar lo que Gadamer denomina la *“dialéctica de la excepción”* (Ant., 121; GW, 4, 179). La filosofía moral acude en ayuda de la razón amenazada por la seducción del supuesto carácter excepcional de la situación que permitiría hacer una excepción a la ley moral. La filosofía moral adquiere así un claro carácter metodológico:

“La <fundamentación> que establece Kant, al concebir la no excepcionalidad como radicada en la esencia de la obligatoriedad moral – tal es el sentido del imperativo categórico–, restaura la pureza de la decisión de la razón moral.” (Ant., 122; GW, 4, 179).

Junto a esta labor metodológica, la filosofía moral mantendría una necesaria labor de vigilancia de la conciencia moral frente a la sustancialidad de los órdenes morales. Si bien, frente a esta pretensión crítica y neutral de la conciencia moral, Gadamer afirma:

“No se podrá negar que la vigilancia de la conciencia moral depende de la sustancia de los órdenes en los que uno se encuentra ya siempre” (Ant., 123-124; GW, 4, 180).

Es decir, existe una condicionalidad empírica de la conciencia moral respecto a todas las acciones y decisiones humanas. Por ello considera que la esencia de la vida moral no se encuentra tanto en la supuesta pureza de la decisión moral desde la razón

⁷⁶ CONILL, *Ética hermenéutica*, p. 187.

(que nos aleja de la concreción práctica) sino en la costumbre, en la familia, la sociedad y el estado. Y es este el verdadero camino para una reflexión filosófico-moral:

“El bien humano es algo que encontramos en la prâxis humana y es indefinible sin la situación concreta en la que se prefiere una cosa a otra. Sólo esto, y no un consenso contrafáctico, constituye la experiencia crítica del bien. Debe ser reelaborado hasta la concreción de la situación” (VM, II, 264; GW, II, 275).

Gadamer encuentra este camino en Aristóteles. Frente al intelectualismo moral socrático-platónico, Aristóteles considera que el ser moral está condicionado por las formas de vida y por las prácticas sociales. La *phrónesis* constituye el saber ético ligado a la concreción, a la situación, pues el saber moral no se perfecciona en conceptos universales o valores abstractos sino en el *êthos* y desde el *êthos*, es decir en la conciencia moral concreta. Porque el caso concreto es lo que puede considerarse recto y no las ideas generales sobre lo bueno y lo recto:

“Aquello que se considera recto [...] no es un caso de aplicación de una regla general, sino que -por el contrario- es aquello de lo que propiamente se trata y de lo cual las formas típicas de las virtudes y la estructura del “centro”, que Aristóteles muestra que hay en ellas, representan sólo un vago esquema” (Ant., 128; GW, 4,184).

Los condicionamientos morales como la recompensa, el castigo, la alabanza, la simpatía, etc., más que algo a evitar en el terreno moral (esa era la pretensión kantiana) constituyen el *êthos* del hombre a partir del cual se dirige la razón. La acción moral consiste en un hacernos a nosotros mismos, un hacernos que depende de las circunstancias en que estamos situados. Esto supondrá de suyo la apertura de la perspectiva ética a un horizonte político, pues como seres sociales que somos nuestra felicidad también depende de la del resto. Ahí se hace oportuna la reflexión de Aristóteles sobre la amistad, una reflexión que Gadamer interpretará en el horizonte de una responsabilidad común. Será esta vía aristotélica de la ética como un saber situado el que Gadamer transitará siguiendo el modelo de la *phrónesis*.

La *phrónesis* se encuentra a medio camino entre la *epistéme* y la *téchne*; de alguna manera recoge lo mejor de cada una y las supera. Pues a diferencia del

conocimiento teórico, el conocimiento práctico-moral no procede por generalidades ni busca permanecer en lo general. Su virtud estriba en saber remitirse a lo particular (a lo que es de alguna manera “imprevisible”) para hacer valer ahí, aunque modificando su sentido, la generalidad de la que se parte: la costumbre -el *êthos*-, la norma o los valores. El saber de la *phrónesis* también se diferencia del conocimiento técnico. El conocimiento técnico (*téchne*) sólo se remite a lo particular en cuanto puede subsumirlo en una generalidad esquemática y predeterminada. Ni en la *epistéme* ni en la *téchne* hay innovación ni transformación verdadera porque en ninguna de ellas hay un ponerse “en juego” del sujeto cognoscente. Precisamente el “objeto” del saber práctico-moral es el ser humano mismo, su formación y realización. Más que un saber -dice la fórmula aristotélica recordada por Gadamer-, el saber moral es un “saberse”, un “comprenderse”.⁷⁷

Nosotros consideramos que el concepto de juego en la hermenéutica de Gadamer pone de relieve de forma inequívoca la dimensión ética de la hermenéutica frente a los enfoques reduccionistas y antihumanistas (en cuanto hacen de la vida del hombre un mero acontecer de la tradición) de la filosofía de Gadamer. La idea de juego abre la posibilidad de entender los conceptos básicos de *Verdad y Método* desde la óptica de la libertad y la responsabilidad. Así, el juego pasa de ser el hilo conductor de la explicación ontológica a ser el hilo conductor de la explicación ética. La hermenéutica no dice sólo cómo son las cosas (labor descriptiva) sino cómo deberían ser las cosas. Es posible una lectura transversal de *Verdad y Método* desde la óptica del juego y en perspectiva ética. Es posible un acercamiento práctico a los conceptos fundamentales de *Verdad y Método*:

- En cuanto al arte: Gadamer no reduce estéticamente la libertad humana. Entender el arte como juego hermenéutico supone contemplar la dimensión existencial del mismo superando la Estética en la Ética.

⁷⁷ ARISTÓTELES, *Ética a Nicómaco* (Trad. de J. Marías y M. Araujo) 141b30-142a2, Edición del Centro de Estudios Constitucionales, Madrid, 1985.

- En cuanto a la historia: Gadamer no hace del actuar humano un subproducto del devenir histórico y de los efectos de la historia. La tradición ha de ser asumida, ha de ser jugada. Entender la historia como juego supone reconocer que estamos expuestos a estos efectos y supone a la vez ser conscientes de que también nosotros producimos efectos. La historia es el espacio de juego del actuar humano.
- En cuanto al lenguaje: estar inmerso en la corriente de una tradición lingüística no significa la determinación del actuar humano por el lenguaje. Entender el lenguaje desde el juego nos abre a la dimensión ética de la hermenéutica en tanto el hombre se revela como traductor entre hombres. Esta dimensión situada cobra actualidad por la exigencia contemporánea de interculturalidad, de entendimiento global y de dialogo hermenéutico.⁷⁸

Que la hermenéutica tiene una dimensión ética es algo que Gadamer apenas se plantea directamente, quizá porque él entendió toda su hermenéutica como un saber práctico.⁷⁹

2.2. El juego como punto de partida

La dimensión ética de la hermenéutica se pone de relieve en la necesaria dimensión de aplicación de la misma. Desde la perspectiva del juego se hace aún más evidente esta pretensión eminentemente ética. La hermenéutica de Gadamer posee una dimensión práctica y el juego es modelo de interpretación en esta perspectiva. A continuación avanzamos esta línea interpretativa de la filosofía de Gadamer desde su dimensión práctica:⁸⁰

⁷⁸ DOMINGO, A., *El arte de poder no tener razón*. Universidad Pontificia de Salamanca, Salamanca, 1991.

⁷⁹ CONILL, *Ética hermenéutica*, p. 146.

⁸⁰ Estas vías de comprensión serán explicitadas en el capítulo 8 del presente trabajo.

1. Ética hermenéutica, juego y experiencia de finitud

El saber moral parte de la experiencia vivida y de la necesaria historicidad del ser humano. Esta experiencia puede ser entendida desde el juego hermenéutico pues existe una común estructura entre juego y experiencia de finitud. La comprensión se realiza desde una perspectiva ajena a la ciencia moderna entendida en su reproducibilidad. La experiencia hermenéutica tiene su fundamento en lo inaprensible de la experiencia y en el carácter negativo de la misma. Como ya experimentamos en el juego, se aprende más de las derrotas que de los éxitos. Por eso decimos que es en el juego donde el hombre se hace consciente de su finitud y, por tanto, de su libertad-responsabilidad. El juego es verdadero lugar de experiencia hermenéutica:

“El juego mismo siempre es un riesgo para el jugador. Sólo se puede jugar con posibilidades serias. Y esto significa evidentemente que uno entra en ellas hasta el punto de que ellas le superan a uno e incluso llegar a imponérsele” (VM, I, 149; GW, I, 112).

La experiencia entendida hermenéuticamente es una experiencia situada, es decir la experiencia se produce en un espacio de juego que se constituye en la experiencia de ser interpelado por un tú. El tú de esta interpelación en términos absolutos será descrito por Gadamer como tradición.

2. Ética hermenéutica, juego y situación

El saber moral hace verdad lo que descubrimos en nuestro acercamiento al fenómeno del juego: que jugar significa ser jugado (VM, I, 149; GW, I, 112), que el “objeto” del saber moral es algo que le afecta al hombre de forma inmediata y ante el que no puede mantenerse indiferente. El hacer moral consiste en hacerse a sí mismo tomando decisiones, asumiendo el riesgo propio de la vida (moral) y que es propio del juego. El juego exige plantear la ética no como una acción de la subjetividad, no como una reserva de sí mismo sino como un ponerse en juego a sí mismo en un horizonte de alteridad tanto personal como histórica (tradición).

En el saber moral, el hombre se siente afectado, se siente directamente implicado ante una situación de la que no puede separarse al menos si quiere asumirse responsablemente y no ser el aguafiestas del juego. Se entiende desde aquí la insistencia de Gadamer en la independencia del juego respecto a la conciencia del jugador. El actuar moral supone siempre encontrarse ante una situación que demanda nuestra actuación. La *situación* es el *espacio de juego*, el todo abarcante e inabarcable de carácter dinámico que hace imposible reducir el saber moral al saber teórico de la *epistémé* o al saber de la *téchne*. Por ello no existen patrones fijos de conducta moral al modo de una ley general que contenga en sí toda su realidad práctica.

3. Ética hermenéutica, juego y aplicación

La metáfora del juego sirve a la propuesta de una ética hermenéutica entendida como aplicación. Existe un paralelismo necesario entre comprensión/aplicación/juego y ética. Comprender es aplicar. Pero aplicar no significa simplemente una reproducción de lo que se dice. Comprender es aplicarse a sí mismo pues en toda comprensión se halla uno mismo comprometido, implicado y este estar comprometido consiste en un *exitus*, una salida de sí, un dejar entrar en sí lo otro, un expropiarse más que un apropiarse. En este sentido, decimos que el que aplica no puede situarse en el centro de la comprensión pues el juego está más allá de la subjetividad del jugador. Por eso decimos también que la aplicación nos pone en la pista de una idea de libertad superadora de toda arbitrariedad.

4. Ética hermenéutica, juego y retórica

Frente a las ilusiones de la ciencia moderna, entender la hermenéutica desde el modelo de aplicación de Aristóteles supone situarse en un *êthos* (ahí radica el carácter ético de la hermenéutica), en lo común, en el juego común. La pretensión de encontrar lo común es lo que denominamos *retórica*, entendida no como simple elocuencia sino

como la pretensión de llegar a lo que nos es de todos. Por ello consideramos la retórica como una de las claves para descubrir una ética hermenéutica en perspectiva lúdica. Toda participación social y todos los esfuerzos por alcanzar consensos son una forma de responsabilidad y de libertad. Porque el consenso sólo puede realizarse desde la comunicación libre sin la pretendida superior del experto o ingeniero social.

5. Ética hermenéutica, juego y juicio

Como saber de aplicación, una hermenéutica a la luz del juego tiene que tener como instancia fundamental la *phrónesis* aristotélica. El jugador siempre responde, pero responde responsablemente cuando juzga bien en su actuación. Saber jugar y saber juzgar se autoimplican. El juego hermenéutico es la metáfora que nos ayuda a comprender cómo juzgar, cómo deliberar y decidir moralmente. Saber juzgar supone entender la libertad como un sentirse afectado por el primado del juego que supera la conciencia del jugador y que, sin embargo, exige su implicación entera. La idea de juego hermenéutico supone concebir la acción moral en oposición a la mera acción técnica (pues no es posible reducir técnicamente el movimiento del juego) ya que el hombre que actúa no es un perito en normas morales. Gadamer rescata los principales conceptos de la tradición humanista: *sensus communis*, capacidad de juicio y gusto y reivindica desde aquí la dimensión moral de los mismos. De esta forma, se acercan los conceptos de juicio y juego y el modelo lúdico puede ayudarnos a entender el juicio y la decisión moral.

6. Ética hermenéutica, juego y búsqueda de horizontes

La filosofía hermenéutica adquiere una dimensión práctica en tanto pretende la búsqueda de nuevos horizontes en dos direcciones fundamentales:

- En primer lugar, pretende orientar, encontrar horizontes a nuestras metas individuales. Frente a la autocomprensión entendida desde la ciencia moderna como autoposesión, la autocomprensión desde el modelo del juego hermenéutico supone el comprenderse del hombre a partir de algo que le supera, de lo que es distinto de sí y en lo cual se reconoce. En este sentido el juego es símbolo, es reconocimiento de sí.

- En segundo lugar, pretende encontrar horizontes compartidos (*fusión de horizontes*) encuentros de nuevos consensos y de objetivos comunes propios de la vida social. Decimos que en el juego hermenéutico se produce una *fusión de horizontes*, entendiendo por ésta no una convergencia de horizontes, no una confusión de horizontes ni una anulación de los jugadores que intervienen en el juego. Se produce una *fusión de horizontes* en tanto el juego es el espacio del encuentro a través del diálogo (“*diálogos*”). En este sentido decimos que todo juego es diálogo, juego de pregunta/respuesta, conversación nunca terminada y, así, exponente de libertad. Pues sólo es posible el verdadero diálogo desde la libertad de los que hablan. Orientar el conocimiento científico-técnico hacia la vida buena sólo será posible desde el paso de un saber monológico a un saber dialógico.

7. Ética hermenéutica, juego y responsabilidad

Estar en el juego supone asumir responsablemente la seriedad del mismo y la responsabilidad plena de sus reglas. El juego exige que se le tome en serio, por eso Gadamer afirma que “*El que no se toma en serio el juego es un aguafiestas*” (VM, I, 144; GW, I, 108). Es en el ejercicio responsable del juego donde acontece el verdadero juego. Responsabilidad significa asumir y responder a los riesgos que el juego comporta. En todo juego la voluntad individual del jugador es desbordada por el mismo

juego pues la posibilidad que nos brinda el juego es tanto de ganar como de perder. Este desbordamiento de la voluntad individual del jugador significa la asunción de la verdadera seriedad de la elección. El movimiento del juego es un automovimiento no reducible a la subjetividad del jugador. Pero el movimiento del juego también es movimiento del jugador pues el mismo jugador tiene el juego como su propia tarea: el jugador se autoimpone las tareas propias del juego. El juego hermenéutico supone una lucha frente a la reducción de la responsabilidad humana y por eso afirmamos que sitúa la responsabilidad:

- Más allá de una reducción cientifista y tecnológica de la libertad y responsabilidad humanas que entiende la libertad como un proceso metódico de decisión y que elude la responsabilidad personal en pro de la decisión del experto. Esta visión reduce el saber moral de la *phrónesis* a la *téchne*.⁸¹

- Más allá de una reducción estética de la libertad y responsabilidad humanas. La visión estética de la responsabilidad elimina cualquier posibilidad de universalidad de la responsabilidad humana, la individualiza y la subjetiviza, olvidando el movimiento de la tradición en la cual acontece su actuación.

El juego nos da la verdadera medida del puesto del hombre en la vida moral: entre la imposible autoextinción objetivista en el proceso moral y la reducción del espacio moral a la pura subjetividad. Poniendo en juego la propia subjetividad, jugándose la uno mismo se hace verdad aquello de que "*todo jugar es un ser jugado*" (VM, I, 149; GW, I, 112). Es justo en este actuar, en este jugársela donde se experimenta la libertad entendida de forma hermenéutica. Todo conocimiento moral es un autoconocimiento y una comprensión de sí mismo. Por eso podemos establecer un paralelismo entre el modelo de la idea de libertad y responsabilidad de la *phrónesis* y la que nos muestra el juego hermenéutico.

⁸¹ Cf. DOMINGO, A., "Diálogo y responsabilidad: claves de la filosofía moral y política de Gadamer", en ACERO, J. J. y otros (Eds.), *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, p. 73.

8. Ética hermenéutica, juego y crítica

La conciencia crítica está presente en la obra de Gadamer y el concepto de juego desvela su virtualidad:

“En este proceso de constante avance del pensamiento, en la aceptación del otro frente a sí mismo, se muestra el poder de la razón. Esta sabe que el conocimiento humano es y será limitado aun cuando sepa de su propio límite. La reflexión hermenéutica ejerce así una autocrítica de la conciencia pensante que retrotrae todas sus abstracciones, incluidos los conocimientos de las ciencias, al todo de la experiencia humana del mundo. La filosofía que es siempre, expresamente o no, una crítica del pensamiento tradicional, es ese ejercicio hermenéutico que funde las totalidades estructurales que elabora el análisis semántico en el continuo de la traducción y la conceptualización en que existimos y desaparecemos” (VM, II, 179; GW, II, 183).

La filosofía hermenéutica no se reduce a una labor meramente descriptiva sino que se entiende a sí misma como un ejercicio crítico. Y es crítico desde los siguientes puntos de vista:

- Es crítico con los límites del propio conocimiento humano. Es, por tanto, en primer lugar autocrítico. Frente a la falsa elocuencia de una razón orgullosa de sí misma remite todo a la finitud de la experiencia humana del mundo. En este sentido, es siempre vigilante también respecto a todo pensamiento tradicionalista y a todo conservadurismo. La reivindicación de la tradición es siempre la reivindicación de la tradición de la crítica. Pues tampoco la crítica es la del primer día: es decir, no somos los primeros que la ejercemos sino que, cuando luchamos frente a pensamientos anquilosados, estamos situándonos también en la corriente de transmisión de una tradición de emancipación.

- La necesidad constante de traducción inherente a la hermenéutica lleva en sí el germen de la crítica. Pues toda traducción exige salir de sí (de sí mismo y de la propia cultura), exige diálogo intercultural. Los juegos de lenguaje en que vivimos los humanos no son realidades cerradas sino en apertura constante tanto hacia adentro (dentro de la propia lengua o tradición) como hacia afuera (hacia los juegos de lenguaje de otras lenguas). La necesidad constante de traducción revela la necesidad siempre

constante de redescrición de la realidad, la necesidad de que la realidad nunca se quede como está.

SEGUNDA PARTE

GADAMER, JUEGO Y RESPONSABILIDAD

Capítulo 3

Libertad y juego en la vida y la obra de H-G. Gadamer

H-G. Gadamer se ha convertido en un testigo privilegiado de la historia del siglo XX. Nacido en el año 1900, vivirá de cerca algunos de los acontecimientos más importantes del siglo pasado y a ellos tuvo que responder: primero con su vida, después con su filosofía. La importancia de los acontecimientos históricos que vivió y que irrumpieron de modo directo en su vida nos lleva a preguntarnos ahora cómo se situó frente a ellos. Pero no nos preguntamos sólo sobre su actuar frente a los macroacontecimientos, frente a los acontecimientos de carácter mundial, hoy diríamos global. También nos preguntamos sobre su situarse frente a la pequeña historia, frente a los acontecimientos personales y cotidianos que le obligaron a tomar decisiones y ejercer su libertad. Porque los acontecimientos que él vivió también los vivieron otros (Heidegger, Jaspers...) y sus decisiones fueron muy diferentes. En un segundo momento de este capítulo estudiamos cómo aparece la noción de juego en la amplia obra de Gadamer y analizamos sus características. Se trata de un primer acercamiento a la idea de juego en su obra que ha de servirnos para una reflexión posterior aplicada a los conceptos centrales de la hermenéutica de Gadamer.

3.1. H-G Gadamer: un pensador libre y un pensador de la libertad

Primero la vida, después la filosofía. Primero la libertad del pensador, después su pensar la libertad. Gadamer respondió con su vida y con su filosofía a los acontecimientos que le tocó vivir. Nuestro pensador hizo de la historicidad, de la finitud humana cuestión fundamental de su pensamiento. Por ello, urge rastrear su vida entera para enfrentar al autor a su vida y después a su propio pensamiento. Somos conscientes de que esta pretensión, en cierta medida biográfica, puede chocar de frente con las pretensiones mismas del pensamiento de Gadamer. Tal y como ha señalado Grondin en su biografía de Gadamer⁸², él mismo no era muy partidario de las biografías de filósofos por dos razones fundamentales:

- En primer lugar, porque dar importancia a la biografía de un pensador puede recordar a la intención romántica de reducir la comprensión a la vivencia subjetiva.

- En segundo lugar, porque podría interpretarse como una especie de relativismo histórico, que hace depender de la biografía el pensamiento de un pensador.

En nuestra defensa realizamos la siguiente reflexión: si bien es cierto que la subjetividad no es el mejor camino para el descubrimiento de la verdad, tampoco hay que descartarla. La vida de un filósofo no es el único camino ni el más certero para conocer su pensamiento, pero puede colaborar a su esclarecimiento. Nos aventuramos, pues, a rastrear los acontecimientos que jalonaron la vida de Gadamer descubriendo que fue un constante diálogo ante el riesgo de una libertad:

- Una libertad consciente de su pertenencia y finitud.
- Una libertad en la búsqueda constante de su autonomía.
- Una libertad emancipadora desde el diálogo.

⁸² GRONDIN, J., *H-G. Gadamer. Una biografía* (trad. de A. Ackermann, R. Bernet y E. Martín-Mora), Herder, Barcelona, 2000, p. 24.

- Una libertad entendida en y desde la *pólis*, una libertad urbanizada.⁸³

Como venimos diciendo, desde diversas instancias se ha criticado la filosofía de Gadamer por su supuesta incapacidad emancipatoria y por un supuesto conservadurismo que se aferra a conceptos como tradición, autoridad y prejuicios. Y cierto es que Gadamer ha puesto en circulación filosófica estos conceptos que eran tabú desde la ilustración. Y también es verdad que hay fragmentos en la obra de Gadamer que pueden comprometer un discurso sobre de la libertad humana. Tal vez sea la experiencia de medio siglo de guerras y sufrimiento la que esté detrás de afirmaciones como la siguiente: “*En realidad, la historia no nos pertenece, sino que nosotros pertenecemos a ella.*” (VM, I, 344; GW, I, 281).

Gadamer fue catedrático de filosofía en diversas universidades alemanas y discípulo del que quizá fue el más grande filósofo del siglo XX, Martin Heidegger. Su vida viene marcada por el nacimiento de un nuevo siglo, la primera guerra mundial, el fracaso de la república de Weimar, el surgimiento del Nazismo, la Segunda Guerra mundial y la división de Alemania en dos tras la Guerra. Su vida, pues, padeció los avatares más importantes de la historia contemporánea. Describir cómo se situó ante los distintos avatares que rodearon su vida es nuestro objetivo en esta parte de nuestro trabajo.

Tanto la vida como el pensamiento de Gadamer fue una continua lucha por la liberación personal en diversas direcciones: un liberarse de la educación autoritaria de su padre para el seguimiento de su vocación personal; un liberarse de los lastres políticos que le amenazaban: el nazismo, el comunismo; un liberarse de la academia y de los maestros: del Neokantismo (Natorp), la filosofía trascendental y de Heidegger. Esta lucha continua por la libertad no fue estéril y Gadamer se comprometió, se arriesgó, se la jugó en la búsqueda constante de una libertad amenazada. Desde ahí

⁸³ Así lo expresa Grondin: “*Aquí, tal vez, se ve que Gadamer siempre se sentía identificado con la gran ciudad y que poseía una conciencia urbana de sí mismo -expresión que popularizaría Habermas-, que él mismo puso a veces en contraste con el origen rural de Heidegger*” GRONDIN, J. H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 58.

pensó la libertad y descubrió que, entre sus estrechos límites, la historia siempre permanece abierta. Pero, junto a la necesidad de liberación constante está la necesidad también de vincularse libremente, el pertenecer libre: a sus compañeros, a sus alumnos, a la filosofía misma, en fin, a un siglo entero.

Si bien la libertad no es flor de un día y era necesario saber esperar. La obra principal y casi única para la posteridad de nuestro autor fue escrita contando ya 60 años. Hasta entonces no tuvo prácticamente ningún reconocimiento. Tal vez la virtud más notoria de Gadamer fue el saber esperar.

3.1.1. Libertad de los lazos familiares

La infancia y juventud de H-G. Gadamer estuvieron marcadas por una serie de acontecimientos infelices tanto en lo personal como en lo político de gran repercusión en su vida. Especialmente importantes serán los siguientes:

- La temprana muerte de su madre cuando contaba 4 años. De ella, apenas conservará recuerdos y todos ellos relacionados con su enfermedad. Sólo mucho más tarde de su muerte entrará en contacto con sus pertenencias: imágenes religiosas, libros de oración, etc., que supondrán un contrapeso importante al espíritu cientifista de su padre. Y, aunque siempre manifestaba abiertamente su agnosticismo, el conocimiento de lo religioso por vía materna abrirá en él nuevas perspectivas que se dejarán notar en su filosofía. Podríamos describir la incidencia de lo religioso en el pensamiento de Gadamer a partir de tres elementos fundamentales: en primer lugar por su virtualidad crítica frente a la pretensión de exclusividad de la ciencia; en segundo lugar, por el descubrimiento de la importancia de la retórica a partir de la predicación evangélica; en tercer lugar, como inicio de la que posteriormente será su crítica a la distinción estética, pues el arte religioso pretende tener una función cognoscitiva.

- La enfermedad crónica de su hermano. Hablamos ahora de un hecho controvertido en la vida de Gadamer. Su hermano Willi Gadamer, algunos años mayor

que él, padeció desde pequeño una epilepsia severa que le llevó al internamiento en un sanatorio en 1916 donde moriría posteriormente en 1944. Gadamer apenas menciona en sus escritos a su hermano. Parece que de pequeño le acompañaba habitualmente a la iglesia y que dejó de visitarlo al sanatorio por los celos de éste.

- Su propia enfermedad, una poliomielitis⁸⁴ que sufrió a los 21 años y que le tuvo postrado durante dos años. Gadamer aprovechó productivamente estos dos años para leer miles de páginas tanto de filosofía como de poesía. Entre estas destacan las *Investigaciones lógicas* de Husserl, diversas obras de Jean Paul y de autores del círculo de George así como el Informe a Natorp de Heidegger de gran productividad en su propia obra.

- La educación autoritaria de su padre. En diversas ocasiones Gadamer se refiere a la disciplina y autoritarismo con que fue educado por su padre. Fiel a la tradición prusiana y admirador de Bismarck ejerció sobre él una actitud férrea y a veces incomprensible:

“Mi padre era un investigador de ciencias naturales y poco amigo de los conocimientos librescos, aunque se sabía de memoria versos de Horacio. Por eso había intentado durante mi niñez encauzarme hacia las ciencias naturales y quedó muy decepcionado con su fracaso. Porque supo desde el comienzo de mis estudios universitarios que yo simpatizaba con los “profesores charlatanes”. Él no puso obstáculos, pero toda su vida estuvo muy descontento de mí” (VM, II, 375; GW, II, 479).

El padre de Gadamer había pertenecido a las asociaciones estudiantiles conservadoras que felicitaron con antorchas a Bismarck en su ochenta aniversario, ideal al que seguiría fiel durante toda su vida y que el hijo sufrió:

“Mi padre era químico farmacéutico, un investigador notable, una personalidad consciente, orgullosa de su trabajo, capaz y activa, y un hombre que encarnaba de manera muy acusada una educación autoritaria de la peor especie, pero a la vez preñada de las mejores intenciones [...] Desaprobaba de todo corazón mi inclinación por la literatura y el teatro, y en general por las artes poco lucrativas” (MA, 12; PL, 9).

⁸⁴ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 132.

Esta educación autoritaria se vio prolongada por su formación en el colegio del *Santo Espiritu* en Breslau, si bien fue allí donde conoció formas de vida e ideas que le distanciarían de lo que había conocido hasta ahora. La infancia de Gadamer, por eso, es descrita como una infancia solitaria y por momentos triste, con un padre férreo y sin apenas convivencia con otros niños. De su infancia en Breslau, Grondin recupera las siguientes anécdotas:

*“En aquella época había aún un pequeño patio para jugar delante de la casa, donde el pequeño Hans-Georg podía hacer sus travesuras con el hijo del bedel, pero sólo dentro de ciertos límites. Un día los dos niños jugaban a barcos en un charco de lluvia, haciendo flotar trocitos de madera, cuando de pronto apareció la cara iracunda del padre en la ventana. Hans-Georg no olvidaría nunca esta reprimenda”.*⁸⁵

*“En el chalet de la Auenstrasse, Hans-Georg tenía un gran jardín para jugar. Lo cuidaba un jardinero quien le enseñó muchas cosas. En cambio, ir en bicicleta lo aprendió por sí mismo. <Mi juventud era muy solitaria y me regalaron una bicicleta para entretenerme, pero tuve que aprender a solas a conducirla. En nuestro jardín había una pequeña loma, de modo que intenté aprender por mí mismo ir en bicicleta. Al montarla, después de algunos fracasos, hice la gran experiencia: Mientras sólo me agarraba con toda fuerza al volante, siempre me caía de lado. Pero súbitamente todo funcionaba como por sí solo. Hasta el día de hoy veo en este ejemplo lo que también saben los políticos y lo que es su tarea: deben crear situaciones de equilibrio si quieren conducir realmente y llegar a metas>”.*⁸⁶

Rebelarse contra el padre constituye así el primer acto de libertad que recoge la biografía de Gadamer⁸⁷ y que tendrá gran trascendencia en el seguimiento de su vocación personal y su dedicación a la filosofía. Frente al deseo de su padre, investigador de las ciencias naturales, desde muy joven Gadamer mostrará una inclinación clara hacia el mundo de las ciencias humanas y la filosofía:

⁸⁵ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 60.

⁸⁶ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 65.

⁸⁷ La independencia de su padre era la respuesta obvia a una época de desorientación: “Cuando, siendo aún un tímido muchacho de sólo dieciocho años, empieza uno a tratar de orientarse por su cuenta y riesgo en los estudios, al principio se encuentra por completo desorientado, dispersándose sin remedio”(MA, 12; PL, 10)

*“Hasta el último momento, su hijo le debió causar quebrados de cabeza a Johannes Gadamer. De las frecuentes afirmaciones de Hans-Georg Gadamer sobre su padre se desprende muy claramente que se había producido un conflicto permanente entre el êthos del rendimiento, propio a la mentalidad científica paterna y las inclinaciones estéticas y humanistas del hijo. “Desaprobó con todo el alma las tendencias de éste a la literatura y al teatro y, en general, a las artes con las que no se podía ganar el pan.” Aunque eran típicas preocupaciones de un padre, parece que interferían mucho en el camino de vida de Gadamer. También su muy temprana obtención del título de doctor, cuando sólo tenía 22 años, fue un esfuerzo para demostrar al padre que tenía capacidades, pero parece que fue en vano, porque hasta el final, como recuerda Gadamer con tristeza, él siguió siendo para el padre “un hijo perdido”.*⁸⁸

Frente a las pretensiones del padre, el 22 de abril de 1918 H-G. Gadamer se matricula en la carrera de Germanística en la Universidad de Breslau, donde habría de estudiar también Arte, Filosofía, Psicología, Historia, etc. Pero la autonomía respecto al padre irá siempre acompañada del respeto a su autoridad. En el 1918 termina sus estudios preuniversitarios recibiendo su certificado de “Madurez”. En su mente estaba la intención de prolongar sus estudios en el ámbito de la filología germánica. En este momento su padre abrió para su hijo una cuenta de 10000 francos con la condición de no utilizarlos para comprar libros. Fiel a esta indicación, el dinero acabaría perdiéndose por la inflación.

- Su temprano matrimonio: Gadamer se podrá liberar totalmente de su padre cuando su independencia familiar sea total y esto sólo será posible con su matrimonio a los 23 años de edad con Frida Kratz. Se trata de una decisión que, cuanto menos, puede calificarse como de poco consciente y en la que Gadamer, tal vez, se deja llevar por las circunstancias. Más que un acto libre parece una huida de la casa y dominio paternos para entrar en un nuevo dominio⁸⁹. La boda fue preparada por Hartmann y su mujer. Gadamer aceptó el matrimonio, al parecer, con una pasividad total. Grondin, sin embargo, pone en duda la supuesta pasividad Gadamer respecto a su matrimonio. Según Grondin esta interpretación podría sonar más bien a una excusa justificadora de la posterior separación:

⁸⁸ GRONDIN, J., *H-G. Gadamer. Una biografía*, pp. 48-49.

⁸⁹ Cf. GRONDIN, *H-G. Gadamer. Una biografía*, p. 86.

*“¿Es cierta la versión de la actitud pasiva de Gadamer? Es difícil de afirmar, pero no puede excluirse que el hecho de que más tarde el matrimonio se separara haya llevado a que se grabara en la memoria su carácter ocasional. La memoria es siempre selectiva”.*⁹⁰

- La I Guerra Mundial: El primero de los avatares políticos que influyó decisivamente en su vida fue la Primera Guerra Mundial (1914), acontecimiento que truncaría, al menos temporalmente, la vida acomodada de su familia. A la altura de sus catorce años, Hans-Georg saludó efusivamente el inicio de la guerra:

*“Como la gran mayoría de los alemanes, también Hans-Georg se sintió animado por el fervor patriótico cuando estalló la guerra, a la que casi todos los alemanes entendieron como “guerra de defensa” [...] Al escuchar la noticia del comienzo de la guerra, el joven Hans-Georg exclamó: “¡oh! ¡Esto es perfecto!”, a lo que su padre le contestó tajantemente: “No sabes de qué estás hablando”.*⁹¹

El inicio de la guerra supuso para Gadamer la primera lección importante tanto para su vida de estudiante como para su vida posterior de profesor: el intelectual ha de luchar constantemente por su autonomía y libertad. Es una lección que recibe de su padre. Hasta donde se sabe, el padre de Gadamer no participó en el manifiesto que diversos intelectuales firmaron en apoyo el belicismo alemán en el escrito “Al mundo de las cultura” entre cuyos firmantes se encontraba: Max Planck, Adolf von Harnack y Wilhelm Windelban.

La primera consecuencia del inicio de la guerra fue la utilización de su colegio como hospital y el consiguiente traslado de los alumnos a otro colegio de la ciudad. Después llegó la escasez, la falta de combustible para calentar el colegio que tendría especiales repercusiones para una salud quebradiza como la de Gadamer. El final de la guerra sumergió a toda una generación en una crisis profunda, aumentada, entre otras cosas, por el humillante Tratado de Versalles. El mismo Gadamer describe así la situación:

⁹⁰ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 135 (Nota al pie, 8).

⁹¹ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 66.

“Los jóvenes buscábamos una nueva orientación en un mundo desorientado. Quedábamos reducidos prácticamente al escenario alemán, donde la amargura y el afán de renovación, la pobreza y la desesperanza y la voluntad de vida inquebrantable de la juventud contendían entre sí” (VM, II, 375-376; GW, II, 479-480).

Estos avatares tanto personales como políticos que hemos descritos tal vez hayan podido estar en la raíz de los pensamientos más comprometedores para la libertad que encontramos en la filosofía de Gadamer y que podríamos resumir del modo siguiente:

- Nos referimos en primer lugar al escepticismo ante la ciencia y la técnica (y el mecanicismo a él inherente) que se respira en toda su obra según el cual la ciencia no emancipa sino que sojuzga. Nosotros interpretamos este escepticismo como una defensa de la libertad. La libertad entendida hermenéuticamente supone liberarse de los límites constrictores de la ciencia. Por eso la libertad hermenéutica se acerca más a la libertad del arte y la creación que a la libertad que ofrece la ciencia moderna. Podríamos así entender sus primeras pretensiones intelectuales como una lucha inicial por liberar a la verdad de las restricciones impuestas por el cientifismo y la metodología propia de la ciencia moderna: la verdad ha de ser autónoma respecto a la ciencia.⁹²

- En segundo lugar, la puesta en segundo plano de la subjetividad que más que conducir su destino, lo sufre⁹³: los hombres pertenecen a la tradición y a la historia y no al contrario. Porque quien a los cuatro años sufre la orfandad, a los 14 la guerra, a los 21 la poliomielitis sospecha de las pretensiones de una libertad distanciada de la historia. Pudo surgir ahí la idea del carácter negativo de la experiencia. Tal vez fue su propia experiencia la que le llevo a entender la vida no tanto como un agarrar técnicamente el

⁹² En palabras de Gadamer: *“Mientras proseguía el auge de las ciencias naturales, dando que hablar sobre todo con la teoría de la relatividad de Einstein, cundía un verdadero talante catastrofista en los sectores ideológicos de la literatura y la ciencia, talante que inducía al repliegue en sí mismo y propiciaba la ruptura con las antiguas tradiciones”* (VM, II, 376; GW, II, 480).

⁹³ Grondin indica otros conceptos de la hermenéutica Gadameriana que podrían haber servido para escapar a este destino pero que en ese momento eran ausentes: *“También podemos pensar en las tesis gadamerianas sobre la marcha casi autónoma de la historia, en las tesis sobre la historia de la influencia y recepción y en la fecundidad de la distancia entre épocas, que en aquellos años era dolorosamente ausente para ayudar a superar la experiencia de crisis”*, Cf. GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 84.

mundo sino como un entrever en un acontecer que nos desborda. Y, aunque este acontecer marca los límites, también hace posible nuestra libertad. Otros conceptos de la hermenéutica Gadameriana servirían para escapar a este destino pero en ese momento eran ausentes en su vida intelectual. Nos referimos a “la historia de los efectos” y “la recepción y la productividad de la distancia entre épocas”.⁹⁴

3.1.2. Libertad de los lastres políticos

Junto a estos acontecimientos de carácter personal o familiar, diversos acontecimientos de carácter histórico tales como la derrota de la Alemania Guillermina, el ascenso del nazismo y la posterior II Guerra mundial marcarán su decurso personal y académico. La actitud política del joven Gadamer siempre se situó en independencia de las influencias más cercanas. Fue labrando su propia posición política al margen de las influencias paternas y aprovechando, una vez más, la productividad del acontecer histórico presente. Gadamer rehace lo que recibe pero no deshecha nada. Quizá la revitalización en *Verdad y Método* de conceptos como autoridad y tradición sea un repensar su propia historia, rescatando lo que de verdad queda de todo lo que ha vivido. Por eso dirá no al autoritarismo pero sí a la autoridad.

a. Gadamer libre del nazismo

La actitud política de Gadamer resulta compleja, como complejo fue el camino que llevó a los nazis al poder. Si bien hemos de hacer un “aviso para navegantes”: no es objeto de nuestro estudio el examen minucioso de la historicidad de los hechos sino más bien analizar los ya estudiados por otros autores a la luz de la idea de libertad que nos transmiten los mismos escritos de Gadamer.

⁹⁴ Cf. GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 37.

Que Gadamer no perteneció al partido nazi es algo que está fuera de toda duda. Que Gadamer no era de la resistencia, que no actuó de manera significativamente crítica ante los actos de los nazis tampoco es dudoso. Pero Gadamer no hizo méritos políticos que le ayudaran en su carrera académica. Más bien su trayectoria académica en esos años revela su autonomía del ambiente nacionalsocialista y como ejemplo y signo de ello encontramos su nombramiento por parte del Ministerio de Educación del Reich para la cátedra de filosofía en la Universidad de Leipzig. Hecho que más bien revela su ausencia de compromiso político con el tercer Reich (lo cual en aquella época era ya un hecho significativo)⁹⁵. La universidad de Leipzig era una de las pocas instituciones no adheridas al régimen nazi y los profesores allí llamados habían de participar, de algún modo, de esa independencia:

“Ambos trabajos tuvieron su historia. El primero expone la interpretación, que aún hoy considero la única verdadera, según la cual el Estado ideal de Platón representa una utopía expresa que tiene que ver más con Swift que con la ciencia política. El escrito delataba de entrada mi posición ante el nacionalsocialismo con el lema preliminar: <el que filosofa no está de acuerdo con las ideas de su tiempo>. Esto iba enmascarado como una cita de Goethe a la que seguía la caracterización que éste hizo de los escritos platónicos. Pero si uno no tenía vocación de mártir o no deseaba ir voluntario a la emigración, ese lema representaba para el lector inteligente, en aquel período de <espíritu de igualación>, un modo de subrayar la propia identidad [...] Por lo demás, el hecho de evitar cuidadosamente los sistemas de significación política (y, en general, la publicación fuera de las revistas especializadas) respondió a la misma ley de auto conservación [...] Así continué trabajando sin llamar la atención [...] Por fortuna la política nacionalsocialista suavizó entonces - durante la preparación de la guerra en el Este- la presión sobre las universidades, y mis oportunidades académicas, que habían sido nulas durante años, fueron más prometedoras. Por fin y después de diez años de docencia obtuve el título largamente perseguido de Professor. Esperaba una cátedra de filología clásica en Halle, pero al fin obtuve el año de 1938 una cátedra de filosofía en Leipzig que me obligó a realizar nuevas tareas [...] Era más

⁹⁵ Aunque resulte difícil de entender, fue su independencia política y no su mérito real lo que provocó su nombramiento para la universidad de Leipzig: “La Universidad de Leipzig, que promovía la convocatoria, debía saber muy bien que tanto con Haering como con Lipps se encontraba frente a unos nazis más que declarados, mas también que sus trabajos filosóficos superaban los de Gadamer en número, y quizá también en contenido. El hecho de que esta universidad se decidiera, finalmente, a llamar a Gadamer demuestra su independencia política”, GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 264.

prudente, en definitiva, comportarse sin llamar la atención” (VM, II, 385-386; GW, II, 489).

Calificar la actitud política de Gadamer en esos años con un término sería difícil. Tal vez podríamos hablar de exilio interior o, siendo menos indulgentes, podríamos hablar del escapismo político de Gadamer, sobre todo en lo referente a los acontecimientos que llevaron al ascenso de Hitler al poder y la posterior masacre de la II Guerra Mundial. Hay que cargar en el deber de Gadamer la desidia con que observó los acontecimientos de su tiempo y su falta de implicación política. Fueron años en los que se dio exclusivamente a lo puramente académico, preocupándose más por la Física de Aristóteles y por el papel de la amistad en la ética griega que por las crueldades que se cometían en ese momento.

A la altura de 1933, año del acceso de Hitler al poder, el nacionalsocialismo iba encontrando poco a poco adeptos, especialmente entre las asociaciones estudiantiles. Gadamer se mantenía a cierta distancia irónica. Hitler, en su opinión de entonces, no era más que un politicastro provinciano que renunciaría a las mamarrachadas que decía una vez llegado al poder (MA, 58-59; PL, 50-51). La posición política de Gadamer en los tiempos en que Hitler llegó al poder no está muy definida. Él, en retrospectiva, se consideraba a sí mismo como liberal y cree que votó a un partido liberal de centro. Es posible que así fuera, porque era muy difícil que votara a los comunistas (que le producían bastante miedo), a los nacionalsocialistas (que consideraba ridículos) o a los socialdemócratas, pues veía con recelo sus posibles alianzas con los comunistas.

En otro ámbito, diversas referencias biográficas⁹⁶ dan fe de que Gadamer no estuvo totalmente ausente de ciertos círculos intelectuales conservadores cercanos al nazismo. Entre estos círculos cabe destacar el grupo de un georgiano (MA, 20; PL, 16) de tendencia nacionalista llamado Friedrich Wolters⁹⁷. Si bien, es obligado decir también que no eran los únicos círculos que frecuentaba. De hecho por la misma época

⁹⁶ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 127.

⁹⁷ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 126.

mostró cercanía al entorno del historiador Richard Hamann (MA, 18-19; PL, 15-16) de fuerte tendencia izquierdista:

“El club de tenis de la Universidad de Marburgo se vio obligado, sometiéndose a los principios del Führer, a excluir a sus pocos miembros judíos, y modificar su impronta “académica” abriéndose a la “comunidad del pueblo”. Análogo fue el destino del club de ajedrez, donde de súbito echamos en falta a un anciano caballero, uno de sus miembros más asiduos, alcanzando a saber, de este modo, que se trataba de un judío” (MA, 62; PL, 54).

Siendo cierto que Gadamer, en principio, no se benefició de esa posición acrítica para escalar puestos en la universidad, practicó una estrategia del “justo medio” que algunos identificaban como “ligera simpatía”:

“Sin duda, era muy difícil mantener en equilibrio la balanza, es decir, no comprometerse hasta el punto de que uno fuera despedido, y al mismo tiempo seguir siendo reconocible para colegas y estudiantes. Comprendimos que en cierto modo habíamos acertado con el justo medio el día en que empezó a decirse de nosotros que mostrábamos una “ligera simpatía” hacia el nuevo movimiento” (MA, 60-61; PL, 53).

Tal vez, el acontecimiento que más compromete a Gadamer respecto al nacionalsocialismo fue su firma, junto a otros profesores, del célebre “Manifiesto de los profesores de las universidades y escuelas superiores de Alemania a favor de Adolf Hitler y del Estado Nacionalsocialista” del 11 de noviembre de 1933. J. Grondin en su biografía de Gadamer investiga las circunstancias que llevaron a Gadamer a firmar tal manifiesto. En su investigación, y a preguntas de Grondin, escribe una carta relatando estos hechos. En esta carta, Gadamer hace referencia al contexto general de la firma:

“Es muy posible que durante el año 1933 hubiera simplemente una reunión de docentes en la cual se apoyara la proclama electoral de manera pública y global. Quien, en aquel momento, se hubiese puesto en pie y se hubiese excluido hubiese tenido que ir haciendo sus maletas”.⁹⁸

Es éste el único documento que implica directamente a Gadamer con una adhesión documentada al movimiento nazi. Según Grondin, no firmar este documento hubiera significado cortar la carrera docente del joven profesor Gadamer. En aquel

⁹⁸ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 218.

momento posiblemente no hubiera significado el exilio pero sí la penuria económica. Para nosotros esta carta, lejos de ser una prueba de adhesión real de Gadamer al Nazismo, supone más bien una prueba de la falta de compromiso político por parte de Gadamer en aquellos momentos. La última frase de la mencionada carta reza: “*Et illud transit*”⁹⁹. Gadamer parece querer decir: “estas cosas pasan y no podemos hacer nada. La historia superará estos acontecimientos”. La pregunta que nos asalta al respecto es: *Qui prodest?* ¿A quién benefició este acontecimiento?

“En los años subsiguientes, empero, Gadamer habría de sacar provecho de las circunstancias políticas: en el semestre de verano de 1934, así como también en el semestre de invierno de 1934-1935, tuvo que hacerse cargo de la suplencia de la cátedra del suspendido Richard Kröner, en Kiel, y en el semestre de invierno de 1935-1936 y en el semestre de verano de 1936, de la suplencia del también suspendido Erich Frank, en Marburgo. Gadamer debió de asumir esas suplencias no sin ciertos remordimientos de conciencia, más aún cuando tenía con Kroner y Frank una relación de amistad. En ambos casos, aseguró, contó con el apoyo de sus colegas suspendidos”.¹⁰⁰

Quizá Heidegger se comprometió más que Gadamer. Podríamos decir que Heidegger fue más comprometido (lo cual no le salva) que Gadamer. Y Gadamer sacó los réditos académicos de, al menos, no haberse opuesto en ningún sentido a los atropellos de los nazis. Podemos decir que Gadamer no se comprometió políticamente en ninguno de los sentidos y asumió los mínimos riesgos posibles. Porque las dos posturas tenían sus riesgos: apoyar a los Nazis (cuando estos podrían haber claudicado en escaso tiempo) o ponerse abiertamente en contra (porque el decurso de los acontecimientos caminaba a favor de los nazis):

“Gadamer no fue, ciertamente, un opositor al régimen en primera línea de fuego. Si lo hubiera sido hubiera padecido la misma suerte de mártir que Boerdeler o Reichwein. Sin embargo, su círculo de amigos y estudiantes testimonia claramente su actitud de oposición al régimen. También abogó, de esta manera a favor de su amigo Werner Krauss, cuando éste compareció ante el “Tribunal Popular de Justicia” en 1943. Gadamer, de todos modos, consideraba que su labor de resistencia la debía realizar desde otro frente:

⁹⁹ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 218.

¹⁰⁰ GRONDIN, J., H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 219. Ver también: GADAMER, H-G., *Mis años de aprendizaje* (Trad. de R. Fernández de Mauri Duque), Herder, Barcelona, 1996, p. 60 (PL, 52).

*Como profesor de filosofía tenía que mantener vivas las tradiciones del pensamiento, a las cuales se podría recurrir una vez hubiese concluido la pesadilla”.*¹⁰¹

Es claro que Gadamer tampoco combatió intelectualmente al nazismo. Algunos autores (véase el caso de Heidegger) vincularon en algún caso su tarea intelectual al movimiento nazi. Debemos preguntarnos ahora si la posición intelectual de Gadamer se acercó en algún momento a este movimiento. Para este examen nos detenemos sucintamente en tres documentos citados por Grondin:

- En primer lugar la carta de Gadamer a su amigo Löwith en septiembre de 1938.

Tras un viaje de conferencias en Italia escribe lo siguiente:

*“Los Estados totalitarios son pobres. De ahí que no posean más armas modernas para la imposición de sus objetivos que la amenaza con las armas. Desde tiempos inmemoriales (compárese el capítulo de Hegel sobre el amo y el esclavo), apostar con la vida es lo más eficaz en la lucha por el poder”.*¹⁰²

Según esto, Gadamer interpreta los acontecimientos tendentes al estallido de la II Guerra Mundial como una lucha de libertad. La opción del esclavo es aquí el arriesgado juego de apostar con la vida, un juego que llevó necesariamente al estallido de la II Guerra Mundial.

- En segundo lugar, mencionamos un discurso de Gadamer en el 400 aniversario del colegio de Breslau donde estudió. Su discurso reza así:

*“No necesito explicar lo que esto significa: qué destino común y qué responsabilidad conjunta tienen los institutos de segunda enseñanza y las universidades tanto por lo que se refiere a las metas más próximas como a las más lejanas y elevadas, y a las vicisitudes futuras del pueblo alemán”.*¹⁰³

Nuestro autor se encontraba así en una comprensión del futuro en sintonía con el discurso sobre el destino alemán y así lo invocó en diversas situaciones. Este es un

¹⁰¹ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 300.

¹⁰² GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 268.

¹⁰³ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 271.

elemento a tener en cuenta sobre todo porque los nazis invocaron muchas veces en sus proclamas ese discurso.

- Tal vez el hecho más controvertido al respecto sean los viajes que realizó como conferenciante en esos años al extranjero¹⁰⁴, algo difícil en ese momento para alguien que no tuviera simpatías con el régimen ¿Acaso fue utilizado por el régimen nazi con fines propagandísticos? No lo sabemos. Esto ha suscitado diversas especulaciones sobre la posible cercanía de Gadamer con el nacionalsocialismo. Incluso algunos autores han afirmado que Gadamer, sin ser nazi, los apoyó de manera velada y sugerente en su hermenéutica de los clásicos¹⁰⁵. Mencionamos la conferencia que en 1941 pronunció ante un grupo de oficiales en París en la que se muestra poco hostil a la causa alemana:

*“Este intuir, esta preparación a apolíticos de lo venidero fueron, en general, el destino alemán de su época, y tal vez sea el destino de un tal retraso político la condición para el concepto alemán de pueblo, a diferencia de las consignas democráticas de Occidente, demuestre en un presente cambiado la fuerza para conseguir un nuevo orden político y social”.*¹⁰⁶

Recordamos que el propósito de este capítulo es preguntarnos por la idea de libertad que descubrimos en la biografía de Gadamer. Podemos decir que en los momentos más duros del nacionalsocialismo su consigna se acerca a la idea de una libertad situada y muy cercana a la *phrónesis* aristotélica: una libertad consciente de sus limitaciones y de su pertenencia a la historia. Esta idea se hará especialmente clara en la siguiente etapa de su vida: la convivencia con el marxismo político en Leipzig. Citamos a continuación un fragmento de su libro de memorias en que habla de los últimos momentos antes del final de la guerra y donde se intuye su ideal de libertad como un conducirse razonablemente:

¹⁰⁴ Así relata Gadamer uno de estos viajes realizado a España y Portugal: *“Finalmente las puertas de la paz y del bienestar abriéndose lentamente ante mí: Barcelona, Madrid, Lisboa y el entero paisaje cromático de la tierra de Don Quijote y Sancho Panza, con los que luego tendría ocasión de toparme montados en algún borriquito portugués”* (MA, 142-143; PL, 120).

¹⁰⁵ Cf. OROZCO, T., “El arte de la insinuación. Las intervenciones filosóficas de Hans-Georg Gadamer en el nacionalsocialismo”: *Revista de filosofía La Laguna*, 14 (2004), pp. 65-88.

¹⁰⁶ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 284.

“En efecto, el “Volkssturm”, leva en la que fueron movilizados todos aquellos que pudieran andar, desde muchachos que todavía eran casi unos niños hasta hombres que podían considerarse ancianos, o las noches en que una semana de cada dos nos apostábamos en la artillería antiaérea, no tenían apenas carácter militar en una región tan alejada del frente como la nuestra. De todos modos, ni siquiera disponíamos de armas para nuestros juegos diletantes, con lo que si uno se conducía razonablemente y sin llamar la atención, no era difícil sobrevivir. La verdadera función de este servicio pseudomilitar era antes que nada la vigilancia política y la prudencia aconsejaba eludir cualquier conversación que transcurriera entre cuatro paredes. Poco tiempo después llegaron los primeros carros de combate norteamericanos girando con estruendo durante todo el día en torno al perímetro de la ciudad” (MA, 144; PL, 122).

b. Gadamer libre de la influencia soviética

Es bastante evidente la lejanía que siempre ha mostrado Gadamer de los movimientos obreros y de las luchas sociales. No hay referencia en sus escritos biográficos en que se revele alguna cercanía intelectual hacia esta problemática, ninguna referencia en su obra a las luchas obreras que, por aquellos años, fueron muy importantes en Alemania. Su trayectoria tanto personal como intelectual podría estar en el origen de esta tendencia intimista en su pensamiento. La importancia de nombres como George, Lessing y Kierkegaard en su trayectoria intelectual sería buena muestra de ello.¹⁰⁷

Volviendo a la historia, el 18 de abril de 1945 Gadamer ve la entrada de los americanos en Leipzig y observa este hecho no como una invasión sino como la liberación del clima irrespirable en que vivía. Por eso asumió con cierto agrado que los soldados americanos ocuparan su casa durante unas semanas. Recordemos que Gadamer había llegado a Leipzig en Marzo de 1938 y que su nombramiento para esa universidad era más bien signo de su independencia política que de adhesión al régimen:

¹⁰⁷ Así describe Grondin el ambiente intelectual que rodeó los inicios intelectuales de Gadamer y que le influiría durante toda su vida: “Para su espíritu inseguro, que se había formado con George, Tagore, Theodor Lessing y Kierkegaard, tal vez era lo mejor dejar que este mundo lleno de tristeza se las arreglara por sí mismo. Era demasiado periodístico, demasiado folletinesco y hasta vulgar interesarse demasiado por los asuntos del mundo”, GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 90.

“La universidad de Leipzig debe su excelencia no únicamente al hecho de asentarse sobre un considerable patrimonio, que le fuera concedido en sus comienzos por la munificencia de los soberanos reinantes, sino a su propia independencia espiritual, hasta hoy celosamente mantenida, y fundamentada en su íntima vinculación con la ciudad y sus habitantes [...] También la Universidad de Leipzig tuvo su parte en este campo de fuerzas. Esta posición la debió hasta los últimos años e incluso hasta el momento presente al hecho de haber sido capaz de salvaguardar la libertad de su desenvolvimiento espiritual incluso en las circunstancias más represivas...” (MA, 162-163; PL, 137-138).

Tras doce años de terror ejercido por los nazis, Gadamer sufrirá la falta de libertad impuesta por los rusos en Leipzig y las llamadas medidas de “desnazificación” que estos promovieron. Después de todo, los nazis habían despreciado el mundo intelectual y, por eso, el mundo universitario había gozado de cierta autonomía. Por contra, los rusos deseaban infiltrarse y ganarse al mundo académico y ello supondrá para Gadamer una nueva lucha por la autonomía y la libertad.

Gadamer era de la opinión de que no podía hacerse tabla rasa respecto al régimen anterior. En su opinión era necesario que algunos profesores simpatizantes de los nazis pudieran ser readaptados, sobre todo de la facultad de medicina donde fueron muchos los afiliados al partido nazi. Pero el control que los rusos pretendían ejercer en la universidad y en su rectorado hizo imposible el nuevo comienzo que Gadamer pretendía situar la universidad. Gadamer luchó contra la creciente politización de la universidad especialmente ante la pretensión de los rusos de introducir de manera apresurada las doctrinas marxistas en la universidad. La búsqueda de la autonomía e independencia llevó a Gadamer a su renuncia al rectorado de la universidad de Leipzig¹⁰⁸ y a la aceptación de una plaza en Francfort el 1 de octubre de 1947.¹⁰⁹

¹⁰⁸ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, pp. 332-346.

¹⁰⁹ No debemos pensar que Gadamer fuera reacio a las ideas marxistas. Grondin ha destacado el carácter conciliador de Gadamer en sus años de rector tanto en lo personal como en lo político integrando también las ideas marxistas en la universidad: *“Por mucho que se mostrase totalmente firme en cuestiones fundamentales y de personal, su gobierno como rector nunca estuvo orientado hacia la confrontación ni fue agresivo, sino conciliador, moderado y, en este sentido, ampliamente <apolítico>. [...] En su informe hizo balance de un modo conciliador y se limitó a recordar el reto que significó la reapertura de la universidad tras la catástrofe del Tercer Reich. Evitó con elegancia cualquier tipo de polémica personal o política y destacó como un resultado positivo de su periodo rectoral que se hubiese conseguido, en contrapartida a los doce años de política universitaria fascista, que <las ideas del marxismo coexistiesen*

Tal vez el descubrimiento más triste en este tiempo fue constatar que la lucha por la libertad no acaba nunca y que los totalitarismos se pueden suceder unos a otros. Es, en parte, lo que descubrió en la política de desnazificación realizada por los rusos. Así narra el caso de uno de los profesores más críticos con el marxismo:

“la inspirada retórica de Theodor Litt, cuyas clases no economizaban críticas a las ideas marxistas, cosechó un éxito tan grande que los rusos terminaron por suspenderle. Yo estaba horrorizado. Era lo mismo que habían hecho los nazis. Retorno de lo mismo. Aquello acabaría por destruir toda nuestra confianza en la libertad reconquistada para investigar y enseñar. Me desplazé entonces a Berlín y expuse el caso a las máximas autoridades rusas (el ministro se llamaba Solotuchin). Por suerte, me asignaron un intérprete magnífico. Entonces aprendí que allí donde interviene un intérprete, la verdadera conversación no tiene por sujetos a los interlocutores reales, sino al intérprete y al interpretado. Lo decisivo, por tanto, era ganarse al primero para la causa, con el objeto de que la defendiera de la manera más convincente. En este caso pude conseguirlo. Los rusos cedieron: <bajo su responsabilidad> (MA, 153; PL, 129).

Una anécdota puede ayudarnos a entender el momento que se vivía y la lucha constante de Gadamer por defender la autonomía de la universidad. Según cuenta Gadamer, los rusos pretendían eliminar el nombre de Nietzsche de la lista honorífica de antiguos alumnos de la universidad. Gadamer se niega y lo hace de esta manera:

“según una vieja costumbre, el registro de las lecciones de la universidad contaba con una relación de los estudiantes más famosos de Leipzig -desde Camerarius y Altdorfer, hasta Christian Wolff, Ranke, Richard Wagner y Friedrich Nietzsche-, cuyos nombres conformaban una suerte de lista honorífica. Los rusos exigieron que borrara de ella a Nietzsche. Me negué, era imposible que nombre de semejante talla internacional pudiera quedar fuera. Los rusos admitieron entonces que <pasado un tiempo> sería posible su readmisión, pero que ésta era por razones políticas intolerable de momento. Decidí que, en tal caso, fuera eliminada la lista honorífica en su conjunto, y los rusos respetaron mi decisión. (Las instrucciones que ellos mismos debían ejecutar quedaban de ese modo cumplimentadas: el nombre <Nietzsche desaparecía, en efecto, igualmente)>” (MA, 151-152; PL, 128).

El 21 de enero de 1946 Gadamer había sido nombrado rector de la universidad de Leipzig. En este nombramiento se ponían de relieve los aspectos más importantes de

en igualdad de derechos con otros enfoques en el seno de la investigación y la doctrina científica>”, GRONDIN, H-G. Gadamer. Una biografía, pp. 343-344.

su carácter. Su nombramiento significaba lo que era y había sido Gadamer: una persona no doctrinaria, autónoma y prudente, un hombre que sabe dirigirse, que sabe hacer. Desde su cargo como rector, se mostró conciliador y abierto a contratar nuevos profesores marxistas siempre que esto no supusiera una rebaja en lo académico. Al fin y al cabo él era el único capaz de entenderse en esos momentos con las autoridades políticas¹¹⁰. Frente a las sospechas rusas contra los intelectuales alemanes, en su discurso rectoral Gadamer defendió la contribución del científico a la renovación democrática:

*“Para la universidad <ha llegado la hora de la libertad>, dado que <esto es justamente lo que constituye la situación terrible pero a la vez grandiosa en lo que respecta a las posibilidades de nuestro pueblo, que aquella y noble tradición cultural y humanística, representada en su más fino florecimiento por nuestras universidades, haya sido cuestionada. ¿Cómo hubiera podido originarse, de otro modo, en nuestro pueblo la atrocidad del nacionalsocialismo? ¿Cómo hubieran podido sucumbir, de otro modo, los centros de la libre investigación y enseñanza científicas a la furia desatada de estos demonios de nuestro pueblo?>”.*¹¹¹

Y el camino para la libertad era la cultura, la vuelta a la cultura alemana que, por mucho que algunos así lo pensarán, no había sido la causante del desastre. La renovación democrática es la vía necesaria para la verdadera liberación. La educación y la universidad en su función formativa mostrarían el camino para despejar los mitos románticos que habían colaborado al desastre de Alemania:

*“Queremos suscitar la participación de la población en la ciencia así como intentar unir la vida intelectual de ésta con la autoconciencia social de nuestro tiempo, siendo, de hecho, la educación de los alemanes para la realidad uno de los servicios más decisivos que la ciencia puede prestar a la comunidad. Hay que desalojar de una vez de nuestra juventud la manía romántica”.*¹¹²

La voluntad integradora de Gadamer se observará especialmente en la conmemoración del trescientos aniversario del nacimiento de Leibniz (n. 1646), una

¹¹⁰ Cf. GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 271.

¹¹¹ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 322.

¹¹² GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 327.

celebración que sería fruto fundamentalmente de su empeño personal. Gadamer no quiere desaprovechar esta oportunidad pues Leibniz era un claro ejemplo de ese espíritu conciliador y europeo que él mismo pretendía impulsar. En su discurso conmemorativo hacía alusión a la pretensión leibniziana de integración, una pretensión que hoy podría calificarse de hermenéutica. Igual que Leibniz había reflexionado en el final de la Guerra de los Treinta Años, Gadamer reflexiona al final de la II Guerra Mundial sobre la necesidad de un pensar global y solidario:

“Puesto que hoy en día nos hallamos, en último término, ante una civilización, en la que, por muy diversos que sean sus orígenes y su historia, es preciso establecer una solidaridad común si es que queremos de verdad sobrevivir. Si no aprendemos qué es lo que ha sido un espíritu tan vasto y reconciliador como Leibniz no podremos seguramente superar las grandes crisis a las que nos vamos a enfrentar. Es importante, por tanto, que honremos en grandes personalidades como lo fue Leibniz una tal fuerza unificadora universal tomándola como modelo, si queremos cumplir con los deberes que tiene la humanidad”.¹¹³

En sus últimos momentos de estancia en Leipzig, Gadamer vivió el mayor atentado contra su libertad de toda su vida. En los últimos días de octubre de 1947 Gadamer regresó a Leipzig para terminar los últimos trámites del traslado y realizar la delegación de sus funciones de rector. Una vez realizada la ceremonia, Gadamer fue arrestado por las autoridades rusas permaneciendo cuatro días en el calabozo. Al parecer, todo fue una venganza de las autoridades locales por la decisión de trasladarse a la parte occidental. Tras esos cuatro días Gadamer fue liberado (MA, 161; PL, 136).

c. Gadamer libre del radicalismo estudiantil

La emancipación acontece en el juego dialógico. Cuando dos dialogan y cuando dos juegan ninguno está en un nivel superior al otro. Decía Aristóteles que nunca son tan iguales el esclavo y el rey como cuando juegan. Ahí, en el juego del lenguaje hecho

¹¹³ GADAMER, H-G., *Zum 300. Geburtstag von Gottfried Wilhelm Leibniz*. Festrede an der Universität Leipzig am 1. Juli 1946, actualmente en GW X, 304, citado por GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 332.

diálogo se vislumbra el potencial crítico y utópico de la hermenéutica. Las revueltas estudiantiles que se produjeron alrededor del año 1968 tuvieron como telón de fondo la lucha por la emancipación y la liberación de los lastres heredados. Su actuación en estos acontecimientos estuvo más en la dialéctica filosófica que en la vida académica pues en ese momento era ya un profesor emérito. Frente a esta lucha, la obra de Gadamer hablaba de tradición, autoridad y prejuicios y, por eso, el desencuentro y la confrontación eran inevitables. Gadamer consiguió extraer las virtudes “emancipatorias” de la hermenéutica así como sacar a la luz las limitaciones de la denominada “crítica de las ideologías”. Hasta qué punto tiene la hermenéutica de Gadamer una virtualidad emancipadora es una cuestión central de nuestro trabajo.

Los alumnos de Gadamer nunca pensaron que la hermenéutica de Gadamer supusiera conservadurismo, inmovilismo ni tradicionalismo, justo porque la práctica de Gadamer en el aula era un diálogo constante contra cualquier dogmatismo incluido el que se autodenominaba crítico:

“Otros muchos, pertenecientes al bando de la crítica de las ideologías, reconocen que su verdad era sólo a medias. Es bueno y hermoso -piensan- que se valore la tradición en su significación anticipadora que libere de ella [...] reconociendo los prejuicios ideológicos de tal método, no justifican lo bastante las propias implicaciones ideológicas de su crítica de la ideología” (VM, II, 390; GW, II, 495).

En esos años, su hacer se centrará más en el debate académico y al respecto serán especialmente fecundos los debates con Habermas. El debate entre Gadamer y Habermas comienza a finales de los años sesenta, concretamente con los artículos titulados “La lógica de las ciencias sociales” y “La pretensión de universalidad de la hermenéutica” recogidos en el volumen “La lógica de las ciencias sociales” de 1970, seguidos por la réplica de Gadamer en los artículos “Retórica, hermenéutica y crítica de la ideología” (1967) y “Réplica a Hermenéutica y crítica de las ideologías” (1970), recogidos en el volumen *Verdad y Método II*. Se trata de un debate que tendrá como trasfondo la polémica en torno a los conceptos revitalizados por la hermenéutica a

saber: prejuicio, autoridad y tradición. Más abajo nos ocuparemos pormenorizadamente de este debate.¹¹⁴

3.1.3. Libertad de la academia y de los maestros

Retrocedemos ahora en el tiempo y nos ocupamos de la trayectoria formativa de H-G. Gadamer pues ésta fue también un espacio de juego de su libertad. Liberarse de las estrecheces académicas y encontrarse con grandes maestros será fundamental para el seguimiento de su vocación y para su crecimiento intelectual. Gadamer tuvo la fortuna de encontrarse con grandes maestros a lo largo de su formación y de encontrarse con estos en los mejores momentos de su producción intelectual.

a. Los inicios académicos

La resaca de La Gran Guerra y la desmoralización reinante provocada por ella dejaron sin asidero a los jóvenes de la época entre los que se encontraba Gadamer. La desorientación era tan grande que, en aquellos momentos, parecía que todo había que empezarlo de cero. Así describe Gadamer la desorientación y la pluralidad de motivaciones que le impulsaban en sus inicios universitarios:

“Los estudios universitarios eran entonces como el inicio de una odisea. Me atraían muchas disciplinas, probé algo de muchas de ellas, y cuando al fin dejé de lado mis aficiones a la ciencia de la literatura, a la historia y a la historia del arte para seguir mi interés por la filosofía, lo que me restaba no era simplemente el abandono de unas aficiones para dedicarme a una sola, sino la lenta iniciación en un trabajo disciplinado. En medio de la confusión que trajo consigo la primera Guerra mundial y su desenlace en el escenario alemán, ya no era posible la mera continuidad de una larga tradición. Así, la desorientación reinante fue un acicate más para abordar las cuestiones filosóficas” (VM, II, 375; GW, II, 479).

¹¹⁴ DOMINGO, A. “Hermenéutica y ciencias sociales: la acogida conflictiva de *Verdad y Método*”: *Cuadernos Salmantinos de Filosofía*, 18 (1991), pp. 119-151.

Pronto descubrió la necesidad de volver a la tradición para empezar de nuevo. Y serán los grandes maestros que encontró en su vida académica los que le abrirán un nuevo horizonte integrador de lo nuevo y de lo viejo. Los maestros, profesores y modelos académicos e intelectuales que Gadamer fue conociendo le abrieron un mundo de posibilidades y con ellos hizo verdad aquello que más tarde será el título de uno de sus escritos: *La educación es educarse*.¹¹⁵

La nómina de sus maestros es numerosa: Hönigswald, Hartmann, Heidegger, Friedländer... Podríamos nombrar como el primero de estos al poeta Stefan George. Su interés por la poesía lleva a Gadamer a este poeta en un momento en que era casi venerado por sus muchos seguidores. Aparte de las características de estilo, de George aprenderá una enseñanza moral: la necesaria independencia y la huida de los convencionalismos; la independencia de la vida pública y de sus homenajes; la independencia del mundo de lo útil, de la ciencias y de la técnica, porque la poesía también es capaz de verdad. Inicia, pues, un camino intelectual que posteriormente cristalizará en su escepticismo frente a la ciencia y la técnica moderna. El libro de Theodor Lessing *Europa und Asien* (Europa y Asia) influye decisivamente en sus primeros años de formación. La cultura asiática era diferente de la tradición europea: carecía de la idea de ciencia y progreso que habían llevado a occidente al desastre. También sería importante para su formación los *Betrachtungen eines Unpolitischen*, (Consideraciones de un apolítico, MA, 14, PL, 11) y *Die Vaterlandslosen* (Los apátridas) de Hermann Bang. Todos ellos proclamaban una nueva libertad entendida como liberación de la racionalidad científico-técnica.¹¹⁶

¹¹⁵ Es el título que más tarde Gadamer daría a una de sus conferencias el 19 de mayo de 1999 en el Dietrich-Bonhoeffer-Gymnasium de Eppelheim, perteneciente a un ciclo de conferencias sobre el tema: “La educación en crisis-una oportunidad para el futuro”. Hay traducción en español: GADAMER, H-G., *La educación es educarse* (trad. de F. Pereña Blasi), Paidós, Barcelona, 2000.

¹¹⁶ GRONDIN., H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 85.

b. Los años de Marburgo

Los años de Marburgo son el inicio de su trayectoria filosófica y suponen el encuentro con los maestros y con la propia vocación personal. Hartmann, Natorp y Heidegger dejarán huella en él no sólo en lo académico sino también en lo personal. El primero de estos filósofos será N. Hartmann (MA, 25; PL, 21). Discípulo de Natorp,¹¹⁷ Gadamer llegó a él por recomendación de su profesor Hönigswald. Si bien se mostró algo crítico al principio (le escandalizaba que utilizara apuntes para dar sus clases) posteriormente se vinculó a él de manera casi filial. Gadamer creó de manera reiterada unos lazos personales estrechos con sus maestros:

“A diferencia de las universidades de las grandes ciudades, las “pequeñas” llevaban aún una verdadera vida académica, una “vida de ideas” en el sentido de Humbolt, y la facultad de filosofía contaba en cada asignatura, en cada profesor, con un “círculo”, y uno se sentía atraído hacia múltiples intereses” (VM, II, 376-377; GW, I, 481-482).

De la mano de Hartmann, Gadamer se introdujo en el ámbito de la fenomenología sobre todo en la fenomenología de M. Scheler¹¹⁸. A instancias de Hartmann, Gadamer estudió durante un semestre en Munich con M. Geiger y A. Pfänder a los cuales criticó sin miramientos, lo cual constituye una prueba evidente de que Gadamer no practicó en lo intelectual seguidismos acríticos. Gadamer formó parte del grupo más reducido de alumnos cercano a Hartmann que se reunía en su casa cada noche. Pero Gadamer no seguirá su filosofía de los valores. Los escritos de Hartmann situarían la orientación neokantiana de su juventud pero no se adhirió en profundidad a su ética material de los valores. Frente a ésta, Gadamer camina más en la perspectiva de un *êthos* vivido y realizado en concreto¹¹⁹. En este sentido y por su gran dureza crítica

¹¹⁷ Así describe Gadamer la desorientación intelectual de la época también en lo filosófico: *“Tampoco en el campo de la filosofía era ya viable para nosotros, los jóvenes, una mera continuación de lo que había creado la generación anterior. El neokantismo, que gozaba de una verdadera vigencia mundial, aunque discutida, se había venido abajo en los frentes de batalla al igual que la orgullosa conciencia cultural de la época liberal con su fe en el progreso por la ciencia. Los jóvenes buscábamos una nueva orientación en un mundo desorientado” (VM, II, 375; GW, II, 479).*

¹¹⁸ Cf. DOMINGO, A., “Raíces fenomenológico-lingüísticas de la hermenéutica de H. G. Gadamer”: *Estudios Filosóficos*, 40 (1991), pp. 503-524.

¹¹⁹ Cf. GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 109.

habría que mencionar la reseña que en 1923 escribió el joven Gadamer sobre N. Hartmann. Estaba dirigida especialmente contra la pretendida neutralidad de la fenomenología de Hartmann. Frente a ésta, en su reseña defiende que todo acercamiento a las cosas está determinado por la peculiaridad del propio punto de vista.¹²⁰

El paulatino alejamiento del círculo de Hartmann para acercarse al círculo de Heidegger así como la crítica que hemos reseñado supuso para el profesor una gran decepción. Por paradójico que resulte este hecho es una muestra más de la gran honestidad intelectual de Gadamer. Se comprometió exclusivamente con la verdad aunque supusiera romper con los afectos personales. En abril-julio de 1923 pasa el semestre de verano en Friburgo para asistir a unos cursos con Martin Heidegger y en octubre le sigue a Marburgo:

“En cualquier caso fue el apoyo en Heidegger lo que me permitió tomar distancia frente a los profesores de Marburgo, frente a las construcciones sistemáticas de Natorp y frente al objetivismo ingenuo de la investigación categorial de Hartmann” (VM, II, 379; GW, II, 483).

Bajo la supervisión de Natorp, Gadamer se examina de Doctorado en 1922 sobre el tema del placer en Platón. Este escrito recoge las influencias del Natorp más místico y no tanto del Natorp epistemólogo (MA, 22-23; PL, 19-20). En su trabajo se pone de manifiesto el conflicto entre ciencia y poesía, un conflicto que será una constante de toda su obra¹²¹. En este trabajo de juventud Gadamer realiza una interpretación de Platón en confrontación con las interpretaciones propias de la época más próximas a la historización de los problemas. Junto al Natorp místico, en este trabajo estaban las tendencias poéticas heredadas del círculo de George, es decir se trataba de una síntesis de ideas que anunciaba ya un pensamiento hermenéutico. Esta visión hermenéutica e integradora continuará toda su vida. Ya como profesor en Heidelberg participó en diversas instituciones académicas que trabajaban en esa dimensión universal del conocimiento y fue presidente durante cuatro años de la Academia de Ciencias de

¹²⁰ Cf. GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 111.

¹²¹ Cf. GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 117.

Heidelberg. Pero el profesor que le marcará decisivamente fue Heidegger. Así narra Gadamer sus encuentros con Heidegger participando en diversos juegos:

“Pero volvamos a Heidegger. Aquel muchacho que había crecido montado en sus esquís, allá en la Selva Negra, participaba también a veces en nuestros partidos de voleibol, junto en el que habíamos alcanzado un alto nivel competitivo, o jugaba con nosotros a las bochas en la parte alta de Marburgo, junto al Dammelsberg, demostrando un entusiasmo infantil.” (MA, 40; PL, 35).

c. El vínculo con Heidegger

Las relaciones con Heidegger condicionarán directamente la trayectoria de Gadamer. Fueron unas relaciones que podríamos calificar de controvertidas y así él mismo lo da entender en diversos momentos:

“Por lo demás, el escribir representó para mí durante mucho tiempo una verdadera tortura. Siempre tenía la impresión de que Heidegger me miraba por encima del hombro” (VM, II, 387; GW, II, 491).

Su hacer estuvo enormemente influido por el trato que Heidegger practicó con él. La primera desconfianza de Heidegger hacia su talento¹²² le llevó al estudio de Filología clásica, algo muy importante para su trayectoria intelectual. Sólo posteriormente, cuando Gadamer demostró que podía caminar solo, Heidegger le ofreció oportunidades que le ayudarán a crecer (MA, 50; PL, 44). Haber conseguido imponerse en un ámbito distinto como era la Filosofía clásica era la mejor prueba de su talento e independencia. Era esto lo que Heidegger buscaba en sus discípulos y en este sentido resultó ser su verdadero maestro¹²³. Pues el verdadero maestro no es el que esteriliza a sus alumnos sino que les hace ser más grandes:

“El encuentro con Heidegger, con el que había estudiado un semestre antes en Friburgo y a quien ahora seguí a Marburgo, me procuró una primera comprobación que los ejercicios mentales abstractos a que me había dedicado

¹²² Cf. GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 153.

¹²³ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, pp. 174-175.

apasionada y caprichosamente, pero sólo a medias satisfecho, bajo la dirección de Nicolai Hartmann, no eran lo que yo buscaba en filosofía. El mismo Hartmann tenía perfecta conciencia de que, siguiendo su pensamiento, yo actuaba como un imitador, y de que en mi fuero interno sentí una resistencia contra la orientación hacia lo histórico. Ahora, al encontrar mi resistencia confirmada por Heidegger, máxime a la vista de la profundización interpretativa en la irrepetibilidad histórica de las proposiciones filosóficas, el antiguo entendimiento profesor-alumno entre Hartmann y yo se vino a bajo, tras lo cual me dispuse a seguir las sendas de Heidegger” (MA, 39; PL, 34).

Con Heidegger descubrirá la *Ética a Nicómaco*. La ética de Aristóteles fue el lugar donde encontraron su centro sus preocupaciones durante toda su trayectoria filosófica. El escrito de habilitación que antes hemos señalado sobre Platón era en el fondo también una reflexión en torno a la ética de Aristóteles. Porque la ética de Aristóteles era una reflexión centrada en el hombre que se hace deliberando y decidiendo, poniéndose en juego a sí mismo. Por ello, Aristóteles fue el interlocutor necesario de Gadamer durante todo su trabajo.¹²⁴

Grondin resalta las dificultades que tuvo Gadamer para elaborar su propio pensamiento al margen de Heidegger. Era difícil pensar después de Heidegger sin ser una burda imitación. Gadamer vio cómo muchos habían caído en el error de imitar a Heidegger, de hablar como Heidegger hablaría. Había también un sector crítico (Escuela de Frankfurt...) que se aprovechaba del error político de Heidegger para criticar su pensamiento. Por eso Gadamer esperó para estar a la altura del pensamiento de Heidegger y lo hizo en *Verdad y Método*.¹²⁵

Gadamer fue así paulatinamente labrando su propia formación. De 1925 a 1927 cursó estudios de Filología Clásica bajo la supervisión de Paul Friedländer en la pretensión de una formación cada vez más interdisciplinar, cada vez más hermenéutica,

¹²⁴ “Todo el camino del pensamiento de Gadamer había partido de la ética. Su tesis doctoral y su tesis para la cualificación como profesor universitario (Platos dialektische Ethik <La ética dialéctica de Platón>, 1931) estuvieron dedicadas a la ética de los griegos, y su carrera académica comenzó en 1929 en Marburgo como profesor de ética y de estética. Podemos afirmar que, con el tema de la <recuperación del problema hermenéutico fundamental>, Gadamer regresa a sus raíces éticas”, Cf. GRONDIN, *Introducción a Gadamer*, p. 159.

¹²⁵ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, pp. 356-360.

saliendo de esta forma de los estrechos límites que imponía la filosofía académica. Estos estudios fueron especialmente importantes¹²⁶ en una época en que el mismo Gadamer cuestionaba su propia capacidad:

“Comencé así un nuevo estudio planificado de la filosofía clásica (bajo la guía de Paul Friedländer), con atención preferente además de a los filósofos griegos, sobre todo a Píndaro, iluminado por el ya entonces accesible Hölderlin... y a la retórica, cuya función complementaria de la filosofía presentí entonces y que me ha acompañado hasta la elaboración de mi hermenéutica filosófica” (VM, II, 382; GW, II, 486).

Tal vez la palabra más apropiada para hablar del itinerario intelectual de Gadamer sea la palabra “lentitud”. Como decíamos al principio de este capítulo, su primera obra importante llega cuando cuenta 60 años. Desde sus primeros trabajos (interpretación del *Filebo* en Platón), Gadamer labra una trayectoria lenta y casi timorata. Por estos primeros trabajos nadie hubiera pensado nunca que sería uno de los filósofos más influyentes de final del siglo XX. En este sentido, podríamos decir que la gran virtud de Gadamer ha sido saber esperar. Lo cual nos da alguna pista de su vivencia de la libertad: la verdadera libertad no es flor de un día, necesita mucho tiempo.

La obra *Verdad y Método* es la muestra de que el discípulo había respondido al maestro: ni seguidismo fiel, ni crítica fácil aprovechando los errores políticos de Heidegger. Heidegger respondió con el silencio, había leído la obra y le había causado cierto incomodo ver como el discípulo era capaz de hacer correcciones al maestro. Gadamer sin embargo siempre se reconoció deudor de su maestro y no dejó nunca de reconocer que su filosofía había transcurrido por los caminos de Heidegger. Por eso después de la muerte de Heidegger los estudios de Gadamer sobre su maestro se prodigaron.¹²⁷

El seguimiento del maestro por parte de Gadamer se movió siempre en el terreno de lo académico y no pasó a lo personal o político. Hay datos suficientes que dibujan su

¹²⁶ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, pp. 174-175.

¹²⁷ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 387.

biografía como no seguidor de los nazis y como preocupado únicamente por sus investigaciones. Gadamer hizo gala siempre de sus numerosos amigos judíos en la década de los treinta. Algunos datos corroborarían estas afirmaciones como, por ejemplo, el hecho de que su amigo judío Jakob Klein vivió en su casa en los años 1933-1934. O las afirmaciones de K. Löwith (también judío) en torno a la no existencia de mérito político de Gadamer en aquellos años. Muchos de sus conocidos y muchos de sus maestros se adhirieron al movimiento nazi o simpatizaron con el régimen. La figura más importante fue Heidegger. La adhesión de Heidegger al movimiento nazi hasta el año 1934 parece algo no discutido. Al parecer, Heidegger se habría lamentado de la falta de seguimiento por parte de sus discípulos más cercanos¹²⁸. De hecho, en esos años no se encuentra correspondencia entre Gadamer y Heidegger. Probablemente la solidaridad del discípulo hubiera recompensado a éste pero esa solidaridad no se produjo.¹²⁹

En los años posteriores a la guerra, Gadamer intentó una tarea rehabilitadora de Heidegger, pues siempre consideró muy injusto el ostracismo al que se le había condenado por su vinculación al partido nazi. En el año 1949 Gadamer se propuso publicar un volumen en honor de Heidegger pero se topó con numerosos reparos. Su habilidad diplomática hizo posible la aparición de dicho volumen un año más tarde. Los esfuerzos de Gadamer por integrar a Heidegger no cesaron en esos años, haciéndole visitas regulares a Heidelberg, promocionando su elección como miembro de la Academia de las Ciencias de Heidelberg y con diversas invitaciones para pequeños seminarios.

¹²⁸ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 210.

¹²⁹ Respecto a las actuaciones de Gadamer en esos años nos encontramos con el caso de su maestro Richard Höningwald. De la mano de este profesor Gadamer se introdujo en la filosofía trascendental neokantiana, obteniendo con él una inicial preparación para su llegada a Marburgo en 1919. En 1930 Höningwald fue llamado a la universidad de Munich. Su condición de judío fue el motivo del abandono forzoso de su actividad docente. Heidegger, que era ya rector en Friburgo, elaboró un dictamen negativo respecto a él. Höningwald fue llevado al campo de Dachau del que posteriormente fue liberado. No se tiene constancia de ninguna actuación de Gadamer al respecto. No hay constancia de ninguna labor de intermediación respecto a Heidegger, ni ningún acercamiento al profesor en esos momentos tan difíciles, Cf. GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, pp. 100-102.

3.1.4. Libertad de diversas instituciones

En modo alguno Gadamer se mostró ligado a Iglesia o confesión alguna. Aunque en alguna ocasión se presentara a sí mismo como protestante, nunca lo religioso marcó su trayectoria intelectual como sí la marco en Heidegger (al menos en la interpretación de Gadamer). Esto es especialmente importante dada la admiración y cercanía que profesaba por su maestro¹³⁰. Ninguna Iglesia influyó en su vida, ni en su educación ni en su posterior vida académica. Y, sin embargo, ello no fue óbice para que en todo momento se sintiera abierto a lo que la religiosidad (aunque fuera de otros) o las iglesias pudieran significar. Su receptividad en este sentido supondrá una gran productividad en sus investigaciones. Como ejemplo paradigmático podría hablarse de sus relaciones con Rudolf Bultmann¹³¹ que serán de gran fecundidad para su obra.¹³²

Gadamer entró en contacto con lo religioso a partir del legado de su madre (fallecida cuando él contaba sólo 4 años): imágenes religiosas, libros de oración, etc. Aunque manifestaba abiertamente su agnosticismo, este tímido conocimiento de lo religioso supuso un contrapeso importante frente a las pretensiones de exclusividad de

¹³⁰ Gadamer dijo en numerosas ocasiones, refiriéndose a Heidegger, que toda su vida estuvo buscando a Dios. A este respecto es importante el escrito “la dimensión religiosa de Heidegger” en la obra recopilatoria “*Heideggers Wege*” (CH, 151-163; GW, III, 308-163).

¹³¹ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 165.

¹³² Tenemos un ejemplo de esta fecundidad en el tratamiento que Gadamer realiza de la virtualidad filosófica del mito tomando como base la categoría de “desmitologización” de Bultmann. En su artículo “Sobre la problemática de la autocomprensión. Una contribución hermenéutica al tema de la <desmitologización>” de 1961 (VM, II, 121-131; GW, II, 129-132) pone en duda la tendencia de la historiografía habitual de situar el inicio del pensamiento filosófico en el llamado “paso del mito al *lógos*”. A juicio de Gadamer se trata de un error que parte de un prejuicio ilustrado. Existe una gran afinidad entre el mito y la explicación filosófica a juicio de Gadamer. Además, el mito puede superar al concepto filosófico en su decir, dada su naturaleza abierta siempre a nuevas interpretaciones. Gadamer describe el mito en términos muy parecidos al juego: “*ese constante vaivén entre descubrimiento y ocultación, entre miedo reverencial y libertad de espíritu*” (VM, II, 126; GW, I, 127). Desde aquí, se entiende la relación entre mito y juego y la necesidad de entender el mito a partir de la libertad propia del juego. En este sentido, el mito griego da muestras de esta libertad pues el poeta griego tuvo gran libertad interpretativa frente a la tradición mítica. En el fondo esto es lo que pretendía Bultmann cuando hablaba de “desmitologización” de la Biblia. No se trataba de enjuiciar desde la metodología de la ciencia natural los escritos bíblicos sino que se trataba del carácter actual de la fe, de la contemporaneidad del Kerigma cristiano. Por ello no es posible fijar dogmáticamente este kerigma pues, si así se hiciera, se estaría eliminando la posibilidad de nuevas interpretaciones. Está en el ser del mito el estar siempre abierto a nuevas interpretaciones. Existe, pues, una estrecha relación entre juego y fe, entre lo caprichoso del juego y lo serio de la fe.

la ciencia. En la interpretación de Grondin, la importancia otorgada a la finitud no estaría lejos de influencia religiosa recibida por Gadamer:

*“Porque lo cierto es que Gadamer no tuvo más religiosidad que esta predisposición. Fue bautizado y confirmado por la Pascua de Resurrección de 1914 en la confesión protestante (en las mismas fechas que su hermano) y a veces confesó ser protestante. Pero a menudo lo hizo sólo para distanciarse abiertamente del “catolicismo” de Heidegger [...] No ponía en primer plano la concepción armoniosa del orden jerárquico del mundo creado, sino la naturaleza pecadora del ser humano finito”.*¹³³

Dos fueron las aportaciones fundamentales que Gadamer recibe de lo religioso y que serán de gran productividad en su obra:

- La valoración positiva de la retórica como condición necesaria de la verdad del discurso:

*“Así, la incredulidad estaba en cierto modo en primer término en Gadamer. Sin embargo, el arte retórico del predicador a menudo impresionaba, y también en años posteriores le agradaba escuchar a los predicadores buenos”.*¹³⁴

- La crítica a la distinción estética entendida como la reducción del arte a lo estético. Para Gadamer el arte tiene valor cognoscitivo aunque no sea conceptual:

*“Además, le entusiasmaba la música de la pasión de Bach. Ésta le permitía comprender que no se trataba de algo puramente estético o musical: la dimensión estética, como llamaría la consideración puramente “artística” en Verdad y Método, aquí no es suficiente”.*¹³⁵

A pesar de su agnosticismo confeso, Gadamer nunca se situó de manera combatiente frente a la institución eclesiástica. Prueba de ello es que, tras su jubilación en Heidelberg, fueron numerosos los cursos que dictó en el Boston College perteneciente a los jesuitas, pues consideraba que allí se daba un espíritu más abierto a

¹³³ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, pp. 39-40.

¹³⁴ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, pp. 43.

¹³⁵ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, pp. 44.

la filosofía hermenéutica que en otras universidades no confesionales pero más amarradas a la filosofía analítica y a la tecnociencia.¹³⁶

3.1.5. La pertenencia de H-G. Gadamer

Junto la lucha por la libertad (de los lazos familiares, de los regímenes políticos, etc.) tal como la hemos descrito está la decisión de vincularse libremente, del pertenecer libre y conscientemente a sus compañeros, a sus alumnos, a la filosofía misma y a todo un siglo.

a. La pertenencia a la vocación filosófica

En ningún momento Gadamer recibió el apoyo paterno en el seguimiento de su vocación personal hacia la filosofía. Es de admirar la actitud férrea del joven Gadamer en su deseo de dedicar una vida a la filosofía. Con 21 años, y estando postrado por la poliomielitis, se dedicó a la lectura de miles de páginas de filosofía. Fue entonces cuando leyó las *Investigaciones lógicas* de E. Husserl y el *Informe a Natorp* de Heidegger, obras que serán de gran productividad para su reflexión posterior.

Su dedicación a la filosofía irá acompañada de la oposición constante de su padre, especialmente en los primeros años de su formación. Su padre, un investigador de la ciencia natural, siempre vio con malos ojos el seguimiento de los que llamaba “profesores charlatanes” por parte de su hijo. Así describe Grondin esta fractura de la relación de Gadamer con su padre:

“Siempre describe la disciplina prusiana de su padre, con la que éste una y otra vez habría tratado de ganar a su dotado hijo para el severo trabajo de las ciencias naturales. Por eso quedó profundamente decepcionado cuando éste se decidió por las ciencias humanas, a las que llamaba las ciencias del “palabreo”. Cuando Gadamer leyó una semblanza suya, publicada con ocasión de su 95 cumpleaños, en la que se describía su camino a las ciencias humanas y de las artes como una especie de rebelión contra el dictado paterno, lo encontró

¹³⁶ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, pp. 422-423.

*acertado, pero dijo que tal vez se había infravalorado el papel materno, y precisamente la falta de la madre”.*¹³⁷

Hasta sus últimos días, Gadamer supuso un quebradero de cabeza para Johannes Gadamer. Existió un conflicto permanente entre el valor del conocimiento en la mentalidad paterna y las inclinaciones humanistas del hijo. En todo momento desaprobó las tendencias del joven Gadamer hacia las artes, la poesía y el teatro por considerarlas poco útiles. El conflicto debió adquirir una importancia tal que Gadamer recordó siempre la sensación de ser un hijo perdido a los ojos de su padre.¹³⁸

A pesar de todo, Gadamer se matriculó el 22 de abril de 1918 en la carrera de Germanística en la Universidad de Breslau. En 1918 termina sus estudios preuniversitarios recibiendo el certificado de “Madurez”. Los años de Marburgo serán el inicio de su trayectoria filosófica, una trayectoria marcada por la fidelidad a la misma por encima incluso de los afectos personales. Esta fidelidad fue la que le llevó a Heidegger en 1923 y la que le hizo autónomo, a pesar de todo, de los totalitarismos que amenazaban.

Como venimos describiendo, la trayectoria intelectual de Gadamer estuvo llena de impedimentos familiares y, como decíamos antes, su mérito fue saber esperar. La obra que le encumbraría en el mundo filosófico, *Verdad y Método*, fue escrita a sus 60 años. Fue en este momento cuando se convirtió en interlocutor imprescindible para cualquiera que quisiera decir algo importante, no ya para la filosofía sino en el vasto terreno de las denominadas ciencias humanas. Con casi setenta años recibió numerosas invitaciones para dictar cursos en universidades americanas: en la Catholic University (Washington, 1969), en Syracuse (Nueva York, 1971), en Hamilton (McMaster University, 1972-1975) y en el Boston College (1974-1986).¹³⁹

¹³⁷ GRONDIN, H-G, *Gadamer : una biografía*, pp. 37-38.

¹³⁸ GRONDIN, H-G, *Gadamer : una biografía*, pp. 48-49.

¹³⁹ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 411.

b. La pertenencia a sus compañeros y alumnos

En su libro de memorias *Mis años de aprendizaje* Gadamer destaca la relación especial que mantuvo con sus compañeros de estudio. Estas relaciones iban de lo personal a lo académico, de las ideas a la vida. En la mayoría de las ocasiones estas relaciones nacían en los círculos creados alrededor de sus maestros. Más tarde, él mismo continuaría con sus alumnos una relación muy parecida.

Especialmente productivos fueron los años de Marburgo. En estos años se iniciaron amistades que durarán toda la vida y que sólo se interrumpieron durante los años del nazismo. Primero el círculo de Richard Hamann, donde conoció a su amigo Oskar Schürer. Después el círculo del poeta Stefan George. Más tarde N. Hartmann. En estos círculos se empapó de nuevas perspectivas y sobre todo de una nueva visión del conocimiento y de la ciencia. Frente a las tentaciones sectarias de algunos grupos donde participó (por ejemplo el grupo del poeta S. George, MA, 20; PL, 17), Gadamer nunca se limitó a un solo círculo intelectual. Era necesario buscar, ampliar siempre los horizontes e integrar los distintos campos del saber. Entre los distintos grupos en que participó, el círculo de Hartmann fue especialmente importante para él y así lo recuerda:

“Hartmann tenía un don maravilloso para relacionarse con los jóvenes como si de camaradas se tratara. En las horas intermedias entre la lección de la tarde y el seminario, íbamos a menudo a la presa situada junto al puente de Weidenhäuser a hacer saltar guijarros sobre la superficie del agua. Hartmann había ejercitado este arte en el Neva hasta alcanzar una maestría consumada. No fue eso lo único que me enseñó. Junto a nuestras orgías dialógicas semanales, uno de sus ritos era la celebración de una fiesta semestral en una gruta que se encontraba junto al lugar Weisser Satein de Cölbe. Marchábamos hasta allí, encendíamos una hoguera, y permanecíamos juntos toda la noche jugando y polemizando hasta la llegada de la aurora. Uno de nuestro juegos preferidos era la “tetera”, un juego de adivinanzas muy conocido en el que la respuesta debía ser un sí o un no simples, y que para nosotros, ya bastante iniciados en la lógica, constituía a menudo un verdadero motivo de desesperación. Como aristotélicos, dimos finalmente con la solución de responder “POS”, es decir, “en cierto modo” en lugar de sí o no. Durante y la puesta en práctica de estas fiestas lógicas prodigamos una gran cantidad de ingenio, pero lo cierto es que siempre hay algo de jugar al pos en toda expresión filosófica. Distinguendum, en efecto, aunque también hay algo más:

es preciso aprehender el conjunto. “El dialéctico es un sinóptico.” (MA, 26-27; PL, 22-23).

Será importante también el grupo creado en torno a Heidegger. Allí conocerá a K. Löwith y G. Krüger, compañeros primero de estudios y colegas después como profesores. Grondin, en su biografía, resalta el talento y el éxito pedagógico de los dos primeros. Con Löwith y Krüger, afirma, los alumnos descubrían la claridad del conocimiento. Con Gadamer todo lo contrario, todo se ponía en duda. Más allá del juicio sobre la habilidad pedagógica de Gadamer, en este poner en duda estaba naciendo un pensamiento verdaderamente hermenéutico, un pensamiento en libertad o, lo que es lo mismo, el verdadero pensamiento filosófico.¹⁴⁰

Los momentos más difíciles en la relación de Gadamer con sus amigos-compañeros (y tal vez lo más oscuro en la relación con sus amigos) sean los años del nazismo, pues muchos de sus colegas eran judíos (o medio judíos según las leyes ignominiosas de los nazis) y tuvieron que marchar:

*“Los frentes se hicieron pronto mucho más definidos. Los decretos de Nuremberg pusieron fin a todas las ilusiones con respecto al antisemitismo. Nuestros amigos judíos se vieron obligados a abandonarnos, o en su defecto a vivir retirados en Marburgo, como Erich Auerbach y Erich Frank, manteniendo contactos privados únicamente con amistades de confianza. La despedida fue amarga. Löwith, por ejemplo, partió hacia un futuro incierto en el extranjero, y el resto nos avergonzamos de permanecer. En breve, incluso la cuestión de la propia permanencia se tornó extremadamente precaria. La “normalización” se propagaba por todas partes, distorsionándolo todo, alcanzando incluso los ámbitos más inocuos”.*¹⁴¹

Karl Löwith tiene que emigrar a Italia tras ser despedido por el “Decreto para el restablecimiento del funcionariado alemán”. El mismo Gadamer aconsejó, estimamos sabiamente, la aceptación de la beca que le habían ofrecido en Italia. Löwith informó a Gadamer sobre su intención de renunciar al padrinazgo de Jutta, la hija de Gadamer. Esta circunstancia (el padrinazgo) podría ocasionar dificultades para Gadamer pues demostraba una prueba de amistad con un judío. Gadamer rechazó esa proposición. Si

¹⁴⁰ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 184.

¹⁴¹ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 198. Ver también MA, 61-62, PL, 53-54.

su compromiso en lo político no asumía riesgos, sí los asumía en la amistad¹⁴². Así ocurrió, también, con la solidaridad mostrada con K. Jaspers. Casado con una judía, Jaspers fue expulsado de la universidad de Heidelberg en 1937. Gadamer le visitó en diversas ocasiones y contribuyó en un volumen de homenaje a él en 1943, si bien este volumen nunca salió a la luz.¹⁴³

Gadamer vivió aquellos años del nazismo intentando salvar su carrera académica y, al mismo tiempo, intentando no hacer concesiones al régimen nacionalsocialista. Esta falta de compromiso con los nazis era la causa fundamental de su no nombramiento como catedrático supernumerario. Gadamer entonces hizo encaje de bolillos para conseguir que los reparos políticos de los nazis no paralizaran su carrera académica sin romper por ello la confianza de sus amigos judíos. Por eso decidió participar en un campamento de rehabilitación política para docentes en otoño de 1935 en Weichselmünde. Fruto de esta participación y de las amistades que allí creó será la tramitación de su nombramiento para la universidad de Marburgo en diciembre de 1935.¹⁴⁴

El horizonte que se le presentaba a Gadamer era desolador: a medida que sus colegas y compañeros judíos o disidentes iban cayendo y siendo expulsados él se iba beneficiando y adquiriendo una mejor situación académica. Así ocurrió con el profesor judío Erich Frank: Gadamer ocuparía su plaza tras ser cesado en el semestre de invierno de 1935. En contrapartida, hay que situar en el haber de Gadamer el haber sido impulsor de la vuelta de algunos de sus compañeros exilados cuando hubo acabado la guerra. Es de destacar la labor que Gadamer realizó para la vuelta a Frankfurt de Adorno y Horkheimer tras la guerra.¹⁴⁵

¹⁴² GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, pp. 235-236.

¹⁴³ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 280.

¹⁴⁴ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, pp. 242-243. También MA, 64-65; PL, 56.

¹⁴⁵ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 349.

La vida académica de Gadamer se caracterizó siempre por la búsqueda de la autonomía y la libertad del pensar. Esta búsqueda constante le llevó a Leipzig en 1939 y le hizo rechazar en marzo de 1940 la cátedra de filosofía de la universidad de Marburgo. Tal vez, lo que pesó en la decisión de no volver a la universidad que más estimó fue el clima de libertad política (los nazis apenas tenía allí peso) y la libertad académica (él sería el único representante allí de la filosofía) que se vivía en Leipzig. Posteriormente también fue llamado a Münster, cátedra que también rechazó por los mismos motivos. El hecho de que Gadamer siguiese siendo rector en Leipzig tras la derrota de 1945, contando con la aceptación de los soviéticos, se puede ver como la confirmación de ser un pensador independiente.¹⁴⁶

La labor de Gadamer como profesor fue siempre una lucha constante contra el dogmatismo. Su práctica en el aula, dada siempre al diálogo continuo, es el ejemplo de la independencia del pensamiento por la que siempre apostó. En este sentido podemos decir que Gadamer fue un verdadero testigo de la libertad ante sus alumnos¹⁴⁷. Citamos a continuación dos ejemplos de ello:

“Es el saber del no saber. En ella se trata de convencer al otro, al interlocutor de Sócrates, de que no sabe nada, y esto significa que su saber sobre sí mismo y sobre su vida se torna en meras presunciones. O, para decirlo con la frase audaz de Platón en la Carta séptima: no se refuta sólo su tesis, sino su alma. Esto es aplicable tanto a los niños que se creen amigos ignorando lo que es la amistad (Lisis) como a los generales famosos que creen encarnar en sí la virtud del soldado (Laques) o a los políticos ambiciosos que presumen de poseer un saber superior a cualquier otro (Cármides)..., y es aplicable igualmente a todos aquellos que siguen a los maestros profesionales de la sabiduría [...]” (VM, II, 396; GW, II, 501-502).

¹⁴⁶ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, pp. 303-304.

¹⁴⁷ Este compromiso llegó en muchas ocasiones a lo personal. Entre los actos que podemos mencionar está la liberación de un estrecho discípulo suyo, Volkman-Schluck, que se encontraba en un campo de prisioneros en Röcken. Acto verdaderamente heroico de Gadamer: “*Gadamer calificó como uno <de los pocos actos heroicos de su vida> el que cogiera la bicicleta de su hija y emprendiera un viaje de dos días por las destruidas carreteras para liberar a su alumno. Gracias a la comprensión y flexibilidad de los americanos logró su objetivo. Con ellos, por tanto, era posible entenderse*”, GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 271.

“Jaspers estaba en Basilea desde hacía más de un año. Pese a ello, mis comienzos heidelbergueses permitieron apreciar a todos el contraste existente entre mis maneras pedagógicas y las suyas. Con posterioridad, alguno de los componentes del círculo de antiguos oyentes de Jaspers me puso al tanto de la extrañeza que a todos causara al principio la frecuencia con que mi respuesta a muchas de las preguntas que se me formulaban en el seminario rezase: no lo sé. El estilo de Jaspers era sin duda muy diferente. Jaspers daba respuestas muy precisas a todas las preguntas que se le hicieran, siendo precisamente dicha circunstancia lo que en mí se echara de menos” (MA, 197; PL, 168)

Por eso Gadamer luchó contra el dogmatismo viniera de donde viniera: de la escolástica, del marxismo o del neokantismo. Cuando Gadamer intentó rehabilitar a Heidegger invitándole a participar en alguno de sus seminarios, muchos de los alumnos se sentían decepcionados por el carácter monológico de su discurso. En los últimos años, ya como profesor emérito en Heidelberg, fueron numerosas las jornadas de hermenéutica en las que participó con alumnos venidos de otros países, especialmente de Norteamérica. En estas jornadas de hermenéutica se practicaba la filosofía que para él era más genuina: la del diálogo socrático y la conversación¹⁴⁸. Algunos de estos alumnos destacaron en otras disciplinas distintas de la filosofía dando así razón al carácter universal de la hermenéutica.

Un dato que puede resultar desapercibido y que consideramos importante para evaluar el compromiso real de Gadamer con sus alumnos fue el hecho de que hasta los 60 años no pudiera presentar una obra verdaderamente completa. Su dedicación al alumnado y su ocupación en publicaciones didácticas para acercar la filosofía a sus estudiantes fueron la causa en gran medida de que su obra no se hiciera realidad hasta su vejez. Sólo entonces tuvo algo de tiempo para sí mismo. Así lo relata él mismo:

“Pero el centro de mi actividad seguía ocupándolo la enseñanza universitaria en Heidelberg. Sólo después de mi jubilación (1968) he intentado difundir ampliamente mis ideas sobre la hermenéutica en el extranjero, sobre todo en América” (VM, II, 389; GW, II, 494).

En este sentido Gadamer fue un maestro para sus alumnos, de igual manera que Heidegger lo había sido para él. Un maestro que acompaña y abre nuevos horizontes a

¹⁴⁸ GRONDIN, *Gadamer: una biografía*, p. 360.

sus alumnos más allá de sí mismo. De sus años en Frankfurt hay gran número de discípulos¹⁴⁹ que luego serían promocionados por él. Posteriormente habrá nuevas generaciones de discípulos de otros lugares y de otros ámbitos de conocimiento:

“Durante los veinticinco años de mi actividad docente en Heidelberg implanté y cultivé una institución que servía a esta finalidad y con la que seguí el ejemplo que Nicolai Hartmann me había propuesto cuando era joven, a saber, el llamado círculo doméstico, un grupo de un máximo de 12 participantes a los que invitaba a asistir, y con los que me reuní una vez a la semana durante tres horas para discutir un texto clásico de filosofía. Se trataba de reuniones en las que a veces se estudiaba a Aristóteles, a veces a Hegel. También Fichte, Spinoza y Nicolás de Cusa eran objeto de estas reuniones, que a menudo continuaban a lo largo de varios semestres y en las que no había maestro. Se trataba de un libre intercambio en el que todos participaban y en el que todos teníamos ocasión de aprender” (MA, 202-203; PL, 171-172).

Entre estos discípulos habría que destacar a Jürgen Habermas. A pesar de las diferencias de pensamiento entre ambos siempre le apoyó y le valoró enormemente. Fue Gadamer quien le consiguió un puesto de profesor extraordinario en Heidelberg antes de que estuviese habilitado.¹⁵⁰

Gadamer, en su actuar, enseñó qué era la libertad y nunca fomentó los seguidismos ciegos que se veía en otros filósofos¹⁵¹. Estuvo siempre abierto a cualquier aportación filosófica viniera de donde viniera. Entre los casos más notorios probablemente se encuentre el caso de J. Derrida al que siguió desde sus primeras publicaciones y, con el cual, desgraciadamente no se fraguó un verdadero debate.

¹⁴⁹ Podría establecerse hasta tres generaciones de discípulos de Gadamer. Entre los nombres de filósofos de renombre que podríamos citar en los años 60 y 70 se encuentran Jürgen Habermas, Karl-Otto Apel y Ernst Tugendhat que constituyen la primera generación; la segunda generación de discípulos entre los 70 y 80 a la que pertenecían también extranjeros como Valerio Verra, Gianni Vattimo y Emilio Lledó; la última generación de discípulos se situaría en Estados Unidos, Italia, Canadá y tendría como exponente a J. Grondin.

¹⁵⁰ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 401.

¹⁵¹ GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 401. No hay que olvidar que la crítica a la ideología lucha contra conceptos como tradición, autoridad y prejuicios y que las revueltas que en esos años se iban a producir chocaban de frente contra esos conceptos.

c. La pertenencia a un siglo

H-G. Gadamer se ha convertido en un testigo privilegiado e imprescindible para la comprensión del último siglo. Más allá de convertirse en una enciclopedia viviente del siglo XX, al final de su vida se convirtió en una referencia imprescindible. La importancia de los acontecimientos que vivió de cerca: las dos guerras mundiales, la división del mundo en dos bloques, la caída del muro de Berlín y de los regímenes comunistas, los atentados de las Torres gemelas, forjaron en él el espíritu ecuménico y hermenéutico imprescindible para la construcción de un siglo. La experiencia de los totalitarismos sólo se superó mediante una renovación de los ideales democráticos en la que no tuvo poco que ver la visión integradora de la hermenéutica filosófica de H-G. Gadamer. El rescate del humanismo y la crítica a la reducción tecnológica del conocimiento siguen siendo fundamentales para la construcción de un nuevo siglo.

J. Grondin cuenta cómo, al final de su vida, Gadamer se había convertido en poco menos que una estrella mediática¹⁵² y era preguntado ante los más diversos temas. Incluso, con 102 años y apenas un mes antes de su muerte, conversó con un escolar de 9 años sobre Harry Potter y el sentido de la vida. A su muerte casi todos los diarios reprodujeron su siguiente frase: *“La única frase que sin restricciones querría seguir defendiendo es que los hombres no pueden vivir sin esperanza”*. Tal vez sea este el legado de Gadamer: que, a pesar de los avatares de la historia, es posible seguir comprendiendo, que siempre nos queda la esperanza de una comprensión mayor.

¹⁵² GRONDIN, J., “La esperanza de Gadamer” (trad. de P. Domínguez): *Diálogo Filosófico*, n.61 (2005), pp. 45.

3.2. El juego en la obra de Gadamer

Gadamer dedica un capítulo de su obra *Verdad y Método*, el capítulo 4º: “El juego como hilo conductor de la explicación ontológica” (VM, I, 143-181; GW, I, 107-139), al tratamiento del concepto del juego. Junto a este capítulo, Gadamer dedicó unas conferencias a las relaciones entre arte y juego que se publicaron con el título original de: “Die Aktualität des Schönen: Kunst als Spiel, Symbol und Fest” (GW, VIII, 94-142) y traducidas como “La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta” (AB, 30-124; GW, VIII, 94-142). Aparte de estos escritos dedicados de manera específica al tema del juego, encontramos otros artículos más breves pero no poco importantes en el tratamiento del juego hermenéutico: “Das Spiel der Kunst” (GW, VIII, 86-93) traducido como “El juego del arte” (EH, 129-137) ; El artículo “Spiel und Welt (E. Fink)” que se encuentra en GW, IV, 95-102 y que recensiona los libros de E. Fink *Oasis de la felicidad: pensamientos para una ontología del juego y Spiel als Weltsymbol*¹⁵³ y, finalmente, los artículos “Zur Problematik des Selbstverständnisses“ (GW, II, 121-132) traducido como “Sobre la problemática de la autocomprensión“ (VM, II, 121-131) y el artículo “Verstehen und Spielen” (en *Kerygma und Mithos*, 6 [1963] , pp. 69-76), dedicados a las relaciones entre juego, mito y autocomprensión.

Más allá de estas referencias específicas, la idea del juego aparece de algún modo en toda la obra de Gadamer. El arte, la historia, el lenguaje y la comprensión misma se entienden desde esta metáfora. El juego sería la metáfora que redescubre la primacía de la obra sobre el artista, la finitud del individuo y la constitución lingüística de toda comprensión. Hablar de juego supone hablar de la primacía de la cosa sobre el sujeto. Hablar de comprensión desde el juego supone descentralizar la reflexión subjetiva del jugador.

La idea de juego se revelará como una categoría clave de la estética y de la hermenéutica de Gadamer y servirá en *Verdad y Método* para la descripción de la

¹⁵³ Cf. FINK, E., *Oasis de la felicidad: pensamientos para una ontología del juego* (trad. de Elsa Cecilia Frost), UNAM, México, 1966 Y FINK, E., *Spiel als Weltsymbol*, W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart, 1960.

ontología de la obra de arte. En las demás obras a que nos hemos referido anteriormente se desarrollan otras implicaciones de carácter epistemológico y antropológico de gran importancia para la redescipción de la libertad y responsabilidad humanas. A continuación realizamos una descripción de las características fundamentales del juego tal como aparecen en el conjunto de las obras de Gadamer.

3.2.1. El protagonismo del juego

Una primera característica ontológica del juego es que sus protagonistas no son los jugadores sino el juego mismo, el cual se produce en el jugar de los jugadores. No hay ningún sujeto que sea el que juegue, *“es el juego el que juega o se desarrolla”* (VM, I, 146; GW, I, 109). Al introducir el juego en el contexto del arte Gadamer pretende poner de manifiesto no tanto la subjetividad que se revela en el juego (es decir, el sujeto del juego) sino el ser objetivo del juego a partir del cual se esclarece el ser propio de la obra de arte. Según Gadamer:

“la obra de arte tiene su verdadero ser en el hecho de que se convierte en una experiencia que modifica al que la experimenta [Aquí] es donde se vuelve significativo el modo de ser del juego. Pues este posee una esencia propia, independiente de la conciencia de los que lo juegan” (VM, I, 145; GW, I, 108).

Por ello el juego aparece como una actividad que supera la individualidad de los que juegan, porque el jugar *“exige siempre un jugar-con”*. En este sentido, el juego es un hacer comunicativo porque *“no conoce propiamente la distancia entre el que juega y el que mira el juego”* (AB, 69; GW, VIII, 114).

3.2.2. Un proceso natural de manifestación

El juego es un proceso natural de auto-manifestación, un vaivén sin finalidad infinito, un continuo renovarse que se da en la naturaleza. Este automovimiento no es exclusivo del hombre sino que compete también al resto de la naturaleza: los animales, el agua, la luz... también juegan. El sentido del juego es *“un puro automanifestarse, precisamente porque es naturaleza y en cuanto es naturaleza”* (VM, I, 148; GW, I, 111). En este sentido, y por referencia a la obra de arte, el juego del arte también es la automanifestación del ser de la obra de arte porque está en la naturaleza de lo real el jugarse o representarse.

3.2.3. Su ser es “ser representado”

El modo de ser del juego consiste en su auto-representación. Mediante la práctica de las tareas propias del juego se realiza la autorrepresentación del juego. Mediante la representación del juego se logra a su vez la autorrepresentación del jugador mismo. Pero además el juego es un representar para alguien, es decir es un representar para un espectador. En este sentido el juego se acerca al ser del arte pues éste se realiza siempre *“para alguien, aunque de hecho no haya nadie que lo oiga o que lo vea”* (VM, I, 154; GW, I, 116). Sólo en el espectador, aunque sea supuesto, se realiza lo que el juego es como tal:

“Si algo se representa aquí, aunque sea el movimiento mismo del juego, también puede decirse del espectador que “se refiere” al juego, igual que yo, al jugar, aparezco ante mí mismo como espectador” (AB, 68; GW, VIII, 114).

Es decir, en todo juego se opera una representación de todos los elementos o agentes que intervienen en él, ya sea la parte que aparece en primer plano o la parte del espectador. Porque el ser del juego consiste en ser representado y en toda representación es tan importante el que actúa como el que mira. De hecho, no existe verdadero juego sin espectador aunque este espectador sea imaginario (como el caso de un niño que juega solo con la pelota y a veces retransmite al mismo tiempo su propio juego).

Gadamer ejemplifica en el del arte contemporáneo la capacidad de todo juego de anular o restringir la distancia entre el espectador y el creador. Especialmente significativo es el teatro de Bertolt Brecht y su destrucción del realismo escénico:

“Este impulso por transformar el distanciamiento del espectador en su implicación como co-jugador puede encontrarse en todas las formas del arte experimental moderno” (AB, 70; GW, VIII, 115).

Para algunos esta afirmación podría suponer el reconocimiento efectivo de la desintegración de la unidad de la obra de arte (y por tanto del juego) pero no es así. La identidad de la obra estriba no en su cerrazón sino en su apertura:

“Es un error creer que la unidad de la obra significa la clausura frente al que se dirige a ella y al que ella alcanza” (AB, 71; GW, VIII, 116).

3.2.4. Una función elemental de la vida humana

El juego aparece como una función elemental de la vida humana y un elemento esencial de toda cultura:

“El fenómeno elemental del juego y del jugar domina el mundo animal entero. Resulta obvio que ese ser natural que es el hombre también esté determinado por él. Ya el niño comparte otras muchas cosas con las especies de cachorros, cuya alegría en el juego nos maravilla” (EH, 129; GW, VIII, 26).

¿Qué es lo peculiar del juego humano?

“La humanidad del juego humano reside en que en ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por decirlo así sus propios movimientos de juego como si tuviesen fines [...] eso que se pone reglas a sí mismo en la forma de un hacer que no está sujeto a fines es la razón” (AB 68).

La racionalidad que se pone a sí misma sus propios fines es la forma propia del juego humano. Esto se pone de relieve en las reglas inherentes a todo juego. Estas reglas, esta ordenación hace que el juego se pueda repetir una y otra vez. Esta repetibilidad no puede confundirse con una reproducibilidad al modo técnico:

“Mas, si recordamos nuestras observaciones sobre el juego humano, encontrábamos incluso allí una primera experiencia de racionalidad, a saber, la obediencia a las reglas que el juego mismo plantea, la identidad de lo que se pretende repetir” (AB, 70-71; GW, VIII, 115).

3.2.5. Ejercicio de libertad

Definido negativamente, el elemento lúdico aparece como libertad de no estar sujeto a un fin, como un impulso libre. Es lo que viene representado por el movimiento de vaivén que vemos en todo juego (por ejemplo, un juego de luces), *“un vaivén de aquí para allá, es decir, un movimiento que no está vinculado a fin alguno”* (AB, 66; GW, VIII, 113). En el juego, existe una ausencia de metas en la que detenerse. El juego implica una libertad de movimiento o, mejor, de automovimiento. *“El automovimiento es el carácter fundamental de lo viviente en general”* (AB, 67; GW, VIII, 114). Pues lo que está vivo tiene como característica fundamental el que se mueve por sí mismo.

3.2.6. Jugar es “jugar con”

El juego posee un carácter comunitario fundamental y por eso afirma Gadamer que *“El co-jugador forma parte del juego”* (AB, 73; GW, VIII, 117). Sólo se produce experiencia lúdica real para aquel que juega-con. Siempre urge la referencia a un “alter”, ya sea este real o imaginario, porque jugar es siempre un jugar-con. La posibilidad del acontecer del juego está en la representación y esta representación es siempre una representación para alguien. Ese alguien ha de consumir el encuentro en ese ámbito de realidad creado y cifrado que es la representación misma. Hablamos así de la vinculatividad constitutiva del juego que modifica la experiencia del co-jugador. En este sentido afirma Gadamer que:

“la obra de arte tiene su verdadero ser en el hecho de que se convierte en una experiencia que modifica al que la experimenta” (VM, I, 145; GW, I, 108).

Capítulo 4

El juego como símbolo y metáfora de libertad

El juego ha inspirado los más diversos usos metafóricos en todos los ámbitos de conocimiento. Desde las Matemáticas a la Sociología pasando por la Historia distintos ámbitos del saber recurren a la noción de juego para analizar e interpretar la realidad sin percibir en muchas ocasiones el carácter metafórico del designar lúdico. Especialmente importante para nosotros es el uso de la metáfora del juego en el ámbito de la Ética, es decir como metáfora de libertad y responsabilidad.¹⁵⁴

En este capítulo 4 investigamos la naturaleza metafórica y simbólica del juego, es decir nos planteamos en qué medida podemos llamar metáfora y símbolo al juego hermenéutico y en qué medida podemos decir que el juego es metáfora y símbolo de libertad. Así también, planteamos la pregunta sobre la pertinencia de la utilización de la

¹⁵⁴ Como ya anunciábamos más arriba, el uso metafórico del juego aplicado a la vida en sociedad había sido utilizado por diversos autores entre los que destacamos a Baltasar Gracián. Para Gracián, podría decirse, toda la vida resulta un juego de sociedad. De tal manera que al actuar en sociedad participamos de un juego colectivo y desarrollamos estrategias para el éxito ateniéndonos a unas reglas establecidas, Cf. “Carta a los padres Broet y Salmerón”, Roma, principio de septiembre de 1541, -Epp. 1, 179-181-, En GRACIÁN, B., *Obras Completas*, BAC, Madrid, p. 678.

metáfora y el símbolo en el discurso filosófico ¿En qué medida es legítima la utilización de la metáfora y el símbolo en el pensamiento filosófico? Nosotros consideramos que es posible establecer una relación simbólico-metafórica entre el juego y la libertad a través de los conceptos de arte, historia y lenguaje porque el juego es lo más propiamente analógico, es *mímesis*, es representación.¹⁵⁵

4.1. La pertinencia de la metáfora y el símbolo en el discurso filosófico

El símbolo y la metáfora muestran una dimensión eminentemente lúdica¹⁵⁶. Lo real se concibe teniendo un carácter simbólico y metafórico. En un primer acercamiento podríamos decir que se distinguirían en que, siendo ambos un representar, la metáfora es eminentemente lingüística y el símbolo posee un carácter más icónico. El juego hermenéutico es metáfora de libertad como proceso heurístico de redescipción porque jugar a algo es representar creativamente una realidad, es *mímesis*. Pero el juego también es símbolo, porque es un representar en el que se produce un acto creativo común en el cual nos reconocemos a nosotros mismos. En este jugar del lenguaje común es donde acontece la verdad.¹⁵⁷

El juego ¿es símbolo o metáfora? Podríamos decir que es ambos. Es símbolo en cuanto nos sitúa en una dimensión totalizadora que nos antecede. En el símbolo se pone de relieve la pertenencia a una determinada tradición. Podríamos decir que funda y se funda en acuerdos comunes¹⁵⁸. Es metáfora en cuanto exige del jugador su puesta

¹⁵⁵ J. Grondin ha abundado en la cercanía de la filosofía y la producción metafórica, afirmando incluso que la historia de la filosofía es durante mucho tiempo la historia de sus metáforas más elocuentes: "*L'histoire de la philosophie est assez largement l'histoire de ses métaphores les plus éloquentes, dont on oublie parfois à quel point elles étaient prodigieusement audacieuses*" ("La fusion des horizons. La version gadamérienne de l'adaequatio rei et intellectus?": Archives de philosophie 68 [2005], p. 401)

¹⁵⁶ MAILLARD, CH., "Metáfora" (Voz), en ORTÍZ-OSÉS, A., y LANCEROS, P. (Dir.), *Diccionario de Hermenéutica*, Universidad de Deusto, Bilbao, 1997, p. 523.

¹⁵⁷ SILVA OCHOA, H., "Juego y metáfora", en <<http://silva8a.googlepages.com/INAH.pdf>> [consulta: 10-07-2009].

¹⁵⁸ ESTOQUERA, J. M., "Símbolo" (Voz), en ORTÍZ-OSÉS, A., y LANCEROS, P. (Dir.), *Diccionario de Hermenéutica*, Universidad de Deusto, Bilbao, 1997, pág. 757. Ver también ESTOQUERA, J. M., "La

en ejecución, su continua actualización. Podríamos decir, por tanto, que en su carácter metafórico se refleja aún más la dimensión activa del jugador. En este sentido traemos aquí las reflexiones de J. Ortega y Gasset sobre el objeto estético y la metáfora. En su “Ensayo de estética a manera de prólogo” describe el objeto estético como “*algo en cuanto ejecutándose*” y la metáfora como el vivir ejecutivamente lo presentado en y por la metáfora. De esta manera, el filósofo madrileño estaba señalando la dinamicidad y actividad propia de toda realidad metafórica¹⁵⁹. José Ortega y Gasset reconoce un gran valor filosófico al uso de las metáforas en la actividad filosófica. La metáfora no es sólo un objeto de estudio necesario para la filosofía sino que su empleo es inherente a la labor filosófica:

“Cuando un escritor censura el uso de metáforas en filosofía, revela simplemente su desconocimiento de lo que es filosofía y de lo que es metáfora”.¹⁶⁰

La filosofía se constituye como un pensar metafórico y lúdico, incluso podríamos decir poético. La metáfora lúdica es la metáfora privilegiada en tanto su continuo movimiento nos pone en la pista de lo más propio de la metáfora y del pensar metafórico, pues hacer metáforas es poetizar:

“Esta experiencia se explicita mediante el sentido poético del pensar, porque <la esencia del arte es la poesía>. El carácter del arte consiste en el <proyecto por medio del cual surge algo nuevo como verdadero: el acontecer de la verdad>. En todo arte hay <poetizar> y por el acontecer de la verdad. Como es habitual, Gadamer acaba ligando este pensar y poetizar con el lenguaje: <La obra del lenguaje es la poetización más originaria del ser>, pero siempre con la ambigüedad que lo caracteriza, pues <el pensar [...] está él mismo aún en

lógica poética del simbolismo”: *Anthropos (Revista de documentación científica de la cultura)*, 153 (1994), pp. 63-68.

¹⁵⁹ ORTEGA y GASSET, J., *Obras Completas (OC)*, Tomo VI, pp. 247-264 citado por DOMINGO, T., “La hermenéutica de la metáfora: de Ortega a Ricoeur”: *Especulo: Revista de Estudios Literarios*, Universidad Complutense de Madrid, 24 (2003), Cf. <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero24/ortega.html>> [consulta: 7-06-2009].

¹⁶⁰ ORTEGA Y GASSET, J., *Obras Completas VI*, p. 387. Citado por DOMINGO, T., “La hermenéutica de la metáfora: de Ortega a Ricoeur”: *Especulo: Revista de Estudios Literarios*, Universidad Complutense de Madrid, 24 (2003), en <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero24/ortega.html>> [consulta: 7-06-2009].

camino al lenguaje>. De ahí que, a mi juicio, el sentido experiencial del pensar poético sea lo primordial.”¹⁶¹

Nietzsche en su opúsculo póstumo *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral* realiza una oposición que se ha hecho clásica entre metáfora y concepto, es decir entre la designación de la experiencia más cercana a la realidad (metáfora) y el nombre desgastado por el uso generalizado o el pacto gregario (concepto). Ahora bien, frente a esta interpretación nietzscheana, la utilización de la metáfora del juego en la hermenéutica de Gadamer no significa la disolución de la filosofía y la racionalidad en el arte. Hemos de reconocer que en su empleo por parte de Gadamer existe una crítica subyacente a la discursividad reduccionista y a la lógica, pero no una reducción de la razón al arte. El símbolo y la metáfora son verdadero conocimiento, aunque un conocimiento no reducible a la metodología científica. Algo que ya había avanzado Ortega en su “Ensayo de estética a manera de prólogo”. Para Ortega¹⁶² no podemos reducir la metáfora a su mero efecto estético. La metáfora lleva en sí una dimensión cognoscitiva no desligable de su efecto estético.

Como ha señalado T. Domingo, la reflexión de Ortega en torno a la metáfora estaría cercana de la investigación de P. Ricoeur. En la reflexión de Ricoeur la metáfora es entendida en su ser redescipción de la realidad, en su poder heurístico y en su condición de innovación semántica. La innovación semántica es de por sí una función fundamental de la imaginación, entendiendo ésta no como copia debilitada de impresiones pasadas sino como el libre jugar dando una imagen al concepto. De esta manera se pone en evidencia la necesidad siempre constante de dar continua vida a la metáfora para que vaya asumiendo esas nuevas formas de interpretar el mundo y no caiga en el paroxismo de la lógica:

“Esto es válido también y sobre todo para la lógica de la metáfora. La metáfora nos parece una transferencia, es decir, actúa retrotrayéndonos al ámbito

¹⁶¹ CONILL, *Ética hermenéutica*, p. 153.

¹⁶² Sigo aquí el estudio de DOMINGO, T., “La hermenéutica de la metáfora: de Ortega a Ricoeur”: *Especulo: Revista de Estudios Literarios*, Universidad Complutense de Madrid, 24 (2003), en <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero24/ortega.html>> [consulta: 7-06-2009].

originario del que procede y desde el que fue llevada a un nuevo ámbito de aplicación, mientras tenemos conciencia de esta relación como tal. Sólo cuando la palabra arraiga en su uso metafórico y ha perdido el carácter de recepción y de transferencia, empieza a desarrollar su significado <propio>. Así, es sin duda una mera convención gramatical el atribuir a la palabra <flor> como significado propio el que tiene en el mundo vegetal, y el considerar la aplicación de esta palabra a unidades vitales superiores, como la sociedad o la cultura, un uso impropio y figurado” (VM, I, 514-515; GW, I, 433).

Gadamer cree que la metáfora es expresión de una facultad fundamental del lenguaje, la capacidad metafórica. En el lenguaje accede la realidad a su representación por lo que ha denominado el “*metaforismo fundamental*” (VM, I, 515; GW, I, 433) del lenguaje. Es en este metaforismo donde acontece la comprensión y la interpretación pues el significado de las palabras es entendido en su uso metafórico y no en la operación lógica de subsunción de lo particular en lo general. El metaforismo fundamental del lenguaje se opone así a la conceptualización clasificatoria y a la actividad metódica de abstracción que encubre y desfigura la realidad. Asume en sí la existencia de algo común pero no lo reduce a la generalidad de la especie:

“En este sentido el esquema lógico de inducción y abstracción puede ser una fuente de errores, ya que en la conciencia lingüística no tiene lugar ninguna reflexión expresa sobre lo que es común a lo diverso, y el uso de las palabras en su significado general no entiende lo que designa y a lo que se refiere como un caso subsumido bajo la generalidad. La generalidad de la especie y la conceptualización clasificatoria son muy lejanas a la conciencia lingüística. Incluso si prescindimos de todas las generalizaciones formales que no tienen que ver con el concepto de la especie, sigue siendo cierto que cuando alguien realiza la transposición de una expresión de algo a otra cosa está considerando, sin duda, algo común, pero esto no necesita ser en ningún caso una generalidad específica. Por el contrario, en tal caso uno se guía por la propia experiencia en expansión, que le lleva a percibir semejanzas tanto en la manifestación de las cosas como en el significado que éstas puedan tener para nosotros. En esto consiste precisamente la genialidad de la conciencia lingüística, en que está capacitada para dar expresión a estas semejanzas. Esto puede denominarse su metaforismo fundamental, e importa reconocer que no es sino el prejuicio de una teoría lógica ajena al lenguaje lo que ha inducido a considerar el uso transpositivo o figurado de una palabra como uso inauténtico.” (VM, I, 514-515; GW, I, 433).

Está en la esencia de la lingüística humana la expansión continua de sí misma al percibir semejanzas entre las cosas. El lenguaje es el lugar de una manera siempre nueva de interpretar el mundo: una interpretación nueva e intersubjetiva puesto que la cosa siempre posee la prioridad. En el uso ordinario del lenguaje ya se está revelando esta dimensión metafórica del lenguaje¹⁶³. Por eso, dirá Gadamer, no es posible considerar el uso lógico del lenguaje como el uso auténtico y verdadero frente al uso metafórico como inauténtico y falso. El juego es eminentemente metáfora y su uso metafórico es su uso auténtico:

“También el sentido de su juego es un puro automanifestarse, precisamente porque es naturaleza y en cuanto es naturaleza. Y al final acaba no teniendo el menor sentido querer distinguir en este ámbito un uso auténtico y un uso metafórico” (VM, I, 148; GW, I, 111).

4.2. Juego y símbolo

4.2.1. Juego, símbolo y autorreconocimiento

La obra de E. Cassirer ha mostrado que el símbolo es el lugar en el que el hombre se encuentra con el mundo y se distingue del resto de los seres de la naturaleza. Mediante el sistema simbólico, el hombre supera su dimensión biológica-instintiva y se abre a la experiencia verdaderamente humana de su *universo simbólico*¹⁶⁴. La filosofía, la ciencia y el arte constituyen el mundo abierto por el animal simbólico que es el hombre:

“Se ha llamado al hombre animal simbólico, y en este sentido, no solamente el lenguaje verbal sino toda la cultura, los ritos, las instituciones, las relaciones sociales, las costumbres, etc., no son otra cosa que formas simbólicas [...] en las que el hombre encierra su experiencia para hacerla intercambiable; se instaura

¹⁶³ GARAGALZA, L., “Hermenéutica filosófica” (Voz), en ORTÍZ-OSÉS, A., y LANCEROS, P. (Dir.), *Diccionario de Hermenéutica*, Universidad de Deusto, Bilbao, 1997, pp. 261-263.

¹⁶⁴ GARAGALZA, L., *Hermenéutica del lenguaje en E. Cassirer, H.G. Gadamer y G. Durand* (Escuela de Eranos), Universidad de Deusto, Bilbao, 1990.

*humanidad cuando se instaure sociedad, pero se instaure sociedad cuando hay comercio de signos.”*¹⁶⁵

Según Gadamer el término “símbolo” deriva de la lengua griega y significa “tablilla de recuerdo” haciendo referencia a la pieza utilizada como medio de reconocimiento del huésped en la época antigua. Una tablilla era dividida en dos mitades, una era para el anfitrión y otra era para el huésped, a fin del reconocimiento mutuo y futuro de esa antigua amistad. Junto a esta interpretación etimológica, Gadamer echa mano de una historia del *Banquete* de Platón para describir la significatividad del símbolo y su referencia al arte. Nos referimos a la historia de Aristófanes sobre el origen amor. Los seres humanos eran al principio esféricos y existían tres sexos en dos mitades: masculino-masculino, femenino-femenino y andrógino. Estos fueron divididos en dos partes, cada una de las cuales viviría de manera independiente buscando siempre su complementario. Así, cada uno de nosotros es un fragmento de otro al que encontrar, cada uno de nosotros es un símbolo. Ese encuentro es el amor, y, en este sentido, el amor es también un encuentro con nosotros mismos. Gadamer aplica este relato a la experiencia del arte, pues es propio de la significatividad del arte el remitir también a algo que no está ahí de forma evidente. Por eso escribe Gadamer:

"En cambio, el símbolo, la experiencia de lo simbólico, quiere decir que este individual, este particular, se representa como un fragmento de ser que promete complementar en un todo íntegro al que se corresponda con él; o, también, quiere decir que existe el otro fragmento, siempre buscado, que complementará en un todo nuestro propio fragmento vital " (AB, 85; GW, VIII,).

Como venimos afirmando, la significatividad del arte, sobre todo en los dos últimos siglos, se ha visto comprometida y para nada resulta algo obvio. Tal vez porque en el arte contemporáneo se revela más claramente su carácter simbólico, es decir su remitir a lo indeterminado:

¹⁶⁵ CASSIRER, E., *Antropología filosófica. Introducción a una filosofía de la cultura*. (trad. de Eugenio Ímaz), F. C. E., Méjico, 1967, pág. 27. Citado por MONTERO PACHANO, P. C., “Casirer y Gadamer: el arte como símbolo”: *Revista de Filosofía*, 51, (2005). p. 60, en <http://www.serbi.luz.edu.ve/pdf/rf/n51/art_04.pdf> [consulta: 20-01-2009].

“la significatividad inherente a lo bello del arte, de la obra de arte, remite a algo que no está de modo inmediato en la visión comprensible como tal” (AB, 84-85; GW, VIII, 123).

Los clásicos alemanes, Goethe y Schiller llamaron símbolo a esta función “*ser remitido*”. En el símbolo se revela el ser fragmentario que busca ser completado y la vía para completar el fragmento es a través del arte. En el encuentro con la obra de arte se experimenta no lo particular de ese encuentro sino la unidad o totalidad del mundo así como la limitación y finitud del hombre ante la trascendencia. Está en la esencia del símbolo (de ahí el simbolismo del arte) el remitir a lo que no se ve de manera inmediata pero que está presente. Está en la esencia del símbolo el sacar a la luz, el representar¹⁶⁶. El representar de la obra de arte no se puede entender como una reproducción de la realidad fáctica sino como un llevar esa realidad hacia su verdad¹⁶⁷. Por eso no admite ninguna comparación con la realidad:

“No admite ya ninguna comparación con la realidad, como si ésta fuera el patrón secreto para toda analogía o copia. Ha quedado elevada por encima de toda comparación de este género –y con ello también por encima del problema de si lo que ocurre en ella es o no real-, porque desde ella está hablando una verdad superior” (VM, I, 156; GW, I, 117).

¹⁶⁶ La palabra representación que aquí utilizamos traduce fundamentalmente tres términos distintos empleados en la filosofía alemana: “*Vorstellung*”, “*Darstellung*” y “*Repräsentation*”. La palabra “*Vorstellung*” podría traducirse como “el situar todo ante el sujeto”, traerlo ante el que representa convirtiéndose en objeto representado. Este término muestra, pues, una deriva subjetivista (analizada por Heidegger en *La época de la imagen del mundo*) ajena a la pretensión de Gadamer. El segundo término, “*Darstellung*”, se ha traducido al castellano por “representación”, “exposición” y “presentación”. Significa traer a la presencia algo que ya estaba ahí a través de una mediación sensible. Se trata del término del que se sirve Gadamer en *Verdad y Método* para describir el ser del juego. Finalmente “*Repräsentation*”, también utilizada por Gadamer en *Verdad y Método*, hace referencia a la representación de algo autónomo con una presencia sensible definida, Cf. GARCÍA LEAL, J., “Problemas de la representación: Gadamer y el arte contemporáneo”, en ACERO, J. J. y otros, *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, pp. 104-105.

¹⁶⁷ Al hablar de representación, Gadamer distingue el “símbolo” de otros conceptos, en particular de la alegoría, del signo y de la imagen. En *Verdad y Método* el símbolo y lo simbólico aparecen fuera del ámbito del arte, aunque ejerzan una función representativa. “*No todas las formas de “representación” son “arte”. También son formas de representación los símbolos, e incluso las señales*” (VM, I, 202; GW, I, 156). En escritos posteriores, sobre todo en *La actualidad de lo bello*, Gadamer insiste en el carácter simbólico del arte frente a otras formas de representación. Podría decirse que, uniendo ambas lecturas, no todo símbolo es arte, pero sí toda obra de arte posee una dimensión simbólica.

Para Gadamer, la virtualidad de reconocimiento y autoconocimiento del símbolo reside propiamente en el juego del arte. En él todo es referido al todo de la existencia del jugador-espectador y en él todo adquiere significado y dirección:

“La obra de arte se entiende como realización plena de la representación simbólica de la vida, hacia la cual toda vivencia se encuentra siempre en camino. Por eso se caracteriza ella misma como objeto de la vivencia estética. Para la estética esto tiene como consecuencia que el llamado arte vivencial aparezca como el arte auténtico” (VM, I, 107; GW, I, 76).

El símbolo es *“aquello en lo que se reconoce algo”* (AB, 113; GW, VIII, 137). Reconocer no es ver algo muchas veces. Reconocer es un conocer más propio, un conocer que va más allá de las contingencias del primer conocimiento. De ahí el carácter simbólico del arte, pues en el arte el espectador reconoce, conoce más propiamente la realidad y conociendo más propiamente la realidad también se reconoce a sí mismo. La pregunta que nos asalta en estos momentos sería qué es lo que reconocemos en el arte actual pues su característica principal es justamente la de ser un arte no objetual. Casi podríamos pensar que lo característico de la modernidad fuera la inexistencia de símbolos en que reconocer y reconocerse. Para evitar esta tentación hemos aclarar que el carácter referencial del símbolo ha de ser entendido siempre de manera inmanente. Es decir, el símbolo no se refiere a algo diferente de sí, sino que la referencia del símbolo está en el mismo símbolo. En este sentido, el símbolo no es alegoría, pues la alegoría se define como el decir algo para que así se piense en otra cosa distinta de lo que se dice. En el símbolo, y no fuera de él, está lo que se dice y lo que se tiene que pensar. Desde este punto de vista, podemos decir que en el arte contemporáneo se revela especialmente el simbolismo de todo arte, pues en él se hace imposible una referencia externa y toda referencia posible es autorreferencia.

4.2.2. Juego, símbolo y pensamiento

El símbolo para Gadamer tiene que ver con la filosofía, es decir tiene que ver con la búsqueda racional de la verdad y no con la búsqueda racionalista-cientifista de falsas seguridades del método. El símbolo no es, por tanto, una mera figuración estética. Frente a la conceptualización científica simplificadora y cerrada, el símbolo (y también la metáfora) suponen un conocimiento abierto, creativo, y no por ello subjetivo, que exige constante actualización e interpretación. En este sentido el símbolo es verdadero conocimiento. Pues el símbolo es donador de sentido. La expresión que utiliza P. Ricoeur y que se hará célebre es que “el símbolo da que pensar”:

“El aforismo, propuesto a modo de exergo en esta conclusión: <El símbolo da que pensar> es el que les muestra esa vía a nuestra paciencia y a nuestro rigor. Esta afirmación, que me encanta, dice dos cosas: el símbolo da; pero lo que da es que pensar, algo que pensar”.¹⁶⁸

El símbolo activa el proceso del pensamiento. Pensamos desde y a partir de los símbolos puesto que lo simbólico es inherente al lenguaje. De ahí la cercanía entre la hermenéutica y la simbólica. Pues hacer hermenéutica supone asumir lo previo del pensamiento y pensar desde lo previo. El símbolo entra de este modo en el terreno de la precomprensión. Hacer hermenéutica significa también pensar a partir del símbolo:

“la hermenéutica moderna persigue el objetivo de reavivar la filosofía al ponerla en contacto con los símbolos fundamentales de la conciencia”.¹⁶⁹

Nos referimos a un pensamiento que ha de ser autónomo. Porque igual que la hermenéutica parte del símbolo, decimos que no hay verdadero símbolo sin interpretación¹⁷⁰. Un símbolo no interpretado deja de serlo. Hasta los símbolos producidos por los más oscuros deseos del inconsciente exigen interpretación: “*Allí*

¹⁶⁸ RICOEUR, P., *Finitud y culpabilidad* (trad. de C. de Peretti, J. Díaz Galán y C. Meloni), Trotta, Madrid, 2004, p. 482.

¹⁶⁹ RICOEUR, *Finitud y culpabilidad*, p. 484.

¹⁷⁰ AGIS VILLAVERDE, M., *Del símbolo a la metáfora: introducción a la filosofía hermenéutica de Paul Ricoeur*, Universidad de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela, 1995, p. 68.

donde un hombre sueña y delira, se alza otro hombre que interpreta”¹⁷¹. Y es aquí donde se alza el impulso crítico que alberga todo símbolo. Todo simbolizar supone una actividad transformadora no como fuerza destructora sino en su sentido restaurador.¹⁷²

4.2.3. El juego, símbolo de libertad

Urge entender a partir del símbolo (visión dinámica del símbolo) y no en el símbolo (en una visión estática del símbolo según la cual se comprende el símbolo por medio del símbolo). Pues el mundo de los símbolos no es un mundo estable sino un mundo en permanente conflicto: cualquier símbolo niega al anterior. Es ahí, en ese permanente conflicto, donde surge la necesidad de una hermenéutica simbólica:

*“Ya no se trata de una interpretación alegórica que pretende volver a hallar una filosofía disfrazada bajo la envoltura imaginativa del mito; se trata de una filosofía a partir de los símbolos, que intenta promover, conformar el sentido mediante una interpretación creadora”.*¹⁷³

La hermenéutica del símbolo se convierte para Ricoeur en una apuesta: la apuesta de que en el símbolo acontece el desciframiento de la existencia humana y el reconocimiento de sí, la apuesta de interpretar los símbolos como conceptos existenciales:

“El símbolo nos habla pues, finalmente, como un índice de la situación del hombre en el corazón del ser en el que se mueve, existe y quiere. A partir de ahí, la tarea del filósofo guiado por el símbolo consistirá en romper el recinto

¹⁷¹ RICOEUR, *Finitud y culpabilidad*, p. 484.

¹⁷² Ricoeur entiende el acercamiento hermenéutico al símbolo como un proceso de desmitologización al modo de Bultmann: “En tanto que punta de lanza de la modernidad, la crítica no puede no ser una <desmitologización>; ésta es una adquisición irreversible de la veracidad, de la honradez intelectual y, por eso mismo, de la objetividad; pero es precisamente al acelerar el movimiento de <desmitologización>, cuando la hermenéutica moderna saca a la luz la dimensión del símbolo, en tanto que signo originario de lo sagrado; así es cómo contribuye a reavivar la filosofía al contacto con los símbolos; es una de las vías de rejuvenecimiento. Esta paradoja, en virtud de la cual la <desmitologización> es asimismo recarga del pensamiento con los símbolos, no es más que un corolario de los que denominamos el círculo del creer y del comprender en la hermenéutica”, RICOEUR, *Finitud y culpabilidad*, p. 486.

¹⁷³ RICOEUR, *Finitud y culpabilidad*, p. 488.

*encantado de la conciencia de sí, en acabar con el privilegio de la reflexión. El símbolo hace pensar que el Cogito está en el interior del ser y no al contrario; la segunda ingenuidad sería, de ese modo, una segunda revolución copernicana: el ser que se pone a sí mismo en el Cogito tiene todavía que descubrir que el acto mismo por medio del cual se arranca la totalidad no deja de formar parte del ser que lo interpela en cada símbolo. Todos los símbolos de la culpabilidad –desviación, cautiverio-, todos los mitos –caos, obcecación, mezcla, caída- dicen la situación del ser del hombre en el ser del mundo; la tarea consiste entonces, a partir de los símbolos, en elaborar unos conceptos existenciales, es decir, no sólo unas estructuras de reflexión, sino unas estructuras de la existencia, en tanto que la existencia es el ser del hombre. Entonces es cuando se planteará el problema del saber cómo se articula el cuasi-ser y la cuasi-nada del mal humano sobre el ser del hombre y sobre la nada de su finitud”.*¹⁷⁴

Por eso establecemos una relación analógica-simbólica entre el juego y la libertad a través de los conceptos de arte, historia y lenguaje. Porque el juego es lo más propiamente analógico, es *mímesis*, es representación. Todo símbolo hace aparecer lo que de suyo está presente en él y este hacer aparecer constituye la esencia del juego. En la esencia del juego está el representar: el modo de ser del juego consiste en su autorrepresentación. Mediante la práctica de las tareas propias del juego se realiza la autorrepresentación del juego; el hombre cuando juega se está representando él mismo; a través de los jugadores, nos dice Gadamer, se da la autorrepresentación del juego y la del jugador mismo. Desde el niño que juega con la pelota, hasta el actor que representa una obra teatral está representando un papel, es decir está haciendo “como si” fuera otra cosa. Pero este representar no es un ocultar sino un sacar a la luz la verdadera realidad jugada. Es un reconocimiento. No es que se vuelva a conocer al ya conocido sino que se lo conoce mejor, se conoce algo de él que no se conocía anteriormente. Se recupera así en el símbolo del juego el sentido cognitivo de la “*mímesis*” aplicada al arte:

”En el reconocimiento emerge lo que ya conocíamos bajo una luz que lo extrae de todo azar y de todas las variaciones de las circunstancias que lo condicionan y que permite apprehender su esencia” (VM, I, 158; GW, I, 119).

Desde aquí podríamos decir que el arte y el juego (pensemos en la celebración festiva) pueden acercarnos a la condición humana con mayor inmediatez que la misma

¹⁷⁴ RICOEUR, *Finitud y culpabilidad*, pp. 489-490.

filosofía. Por eso dirá Gadamer que el símbolo es una labor y una tarea. El símbolo es una tarea de construcción pues es necesario siempre reactualizar acuerdos. Nuevos símbolos se están creando, nuevas maneras de mirar el arte van apareciendo y nuevas maneras de reconocimiento se van construyendo. El arte es lectura y ahora vemos que un nuevo vocabulario se está construyendo,

Todo símbolo supone acuerdo común y todo acuerdo común exige el símbolo. Apostar por el símbolo supone superar lo particular e ir más allá de las apetencias subjetivas. La etimología de la palabra “*symbolum*”, entendido como “*lanzamiento conjunto*”, supone ya esta idea de acuerdo o contrato entre partes; supone, por tanto, cierta racionalidad. En este sentido también el símbolo del juego es una construcción siempre conjunta y siempre continua de nuestra libertad.

4.3. Juego y metáfora

4.3.1. Juego, metáfora y autorreconocimiento creativo

El mecanismo que opera en la metáfora es el mismo que opera en el símbolo, es decir el de ser un juego de representación. Por eso decimos que la metáfora del juego es auténtica metáfora y dicha autenticidad se constituye en su carácter de mediación, en su continuo abrirse a la existencia interpretándola.¹⁷⁵

Hacer metáforas significa destruir las interpretaciones literalistas. Esta destrucción es fruto de la tensión en que son puestos dos términos, del conflicto o del choque entre dos significaciones. Este conflicto o tensión ha de mantenerse para que la metáfora siga viva. La metáfora supone un poder creativo, el poder de captar la

¹⁷⁵ Antes de continuar con el desarrollo de este capítulo, hemos de diferenciar bien entre la propuesta redescritiva del juego hermenéutico en Gadamer de la propuesta redescritiva de carácter rortyano. Para Rorty, la redescipción del juego lingüístico es un léxico más entre otros posibles, un repertorio abierto y alternativo frente a la pretendida “*Única Descripción Correcta*” (*Contingencia, ironía y solidaridad*, p. 53). Como vemos, en Gadamer, el juego de la redescipción está íntimamente relacionado con la *mimesis*, un sacar a la luz la verdad.

semejanza que se le escapa a la visión ordinaria y unitaria. Se trata de un proceso infinito de interpretación, no un simple adorno del discurso porque siempre informa sobre la realidad y dice algo nuevo. La metáfora, como el poner en juego las facultades del representar la realidad, ensancha la disposición comprensiva de quien interpreta:

*“La metáfora es el núcleo hermenéutico que nos permite diseñar mundos posibles, y la actividad metafórica, la condición de posibilidad de toda producción creadora a la vez que de apertura comprensiva que permite dicha producción... a lo que ahora podemos añadir: mediante la tensión que se establece al simultanear y superponer dos imágenes dispares, forzando connotativamente sus límites”.*¹⁷⁶

El símbolo también es un acto creativo pero posee una dimensión comunitaria en su creación-aceptación no tan patente en la metáfora. En la metáfora tiene un peso especial lo individual. Si bien en la metáfora también nos situamos en esa dimensión comunitaria, pues, incluso allí, hay un lenguaje anterior a nosotros del que siempre parte:

“Pero la constante tendencia a la individualización chocará con la tendencia a la convención, que también es inherente al lenguaje. Pues lo que constituye la vida del lenguaje es que nunca se puede alejar demasiado de las convenciones lingüísticas. El que habla una lengua que nadie entiende no habla en realidad. Más, por otro lado, el que sólo habla una lengua cuya convencionalidad se ha hecho absoluta en la elección de las palabras, en la sintaxis o en el estilo, pierde la capacidad de interpelación y evocación, que sólo es alcanzable por la individualización del vocabulario y de los recursos lingüísticos” (VM, II, 173; GW, II, 176).

El lenguaje metafórico no es el lenguaje habitual de las formas y frases ya resueltas y muertas en el sistema de la lengua. El lenguaje metafórico es un hacer algo con el lenguaje que es de quien habla y de quien escucha. Si el símbolo es una proposición a la que pertenecemos y que nos precede de algún modo, la metáfora es un hacer conflicto frente a los falsos acuerdos consabidos que han dejado de decir, la metáfora es un decir frente a los falsos símbolos que ya no dicen. El lenguaje metafórico supone proponer un nuevo pacto de sentido frente a la habitualidad y

¹⁷⁶ MAILLARD, “Metáfora”, p.525.

descubrir nuevos sentidos desde el interior mismo del lenguaje. Ese descubrir consiste precisamente en usar de nuevo el juego predicativo de la metáfora, trasladando los viejos acuerdos encubridores del lenguaje en una actualización de su potencial heurístico de redescrípción. La metáfora se define así como el poner en juego las facultades del representar la realidad, ensanchando la disposición comprensiva de quien juega. Siguiendo a Kant podríamos decir que en el representar metafórico se juega un juego en el que la imaginación y el entendimiento son los participantes:

*"La imaginación desempeña el papel de un libre jugar con las posibilidades, en un estado de no compromiso con el mundo de la percepción y de la acción. En este estado ensayamos nuevas ideas, nuevos valores, nuevas maneras de ser en el mundo".*¹⁷⁷

La metáfora se diferencia del lenguaje común (no metafórico) en que es un uso creativo del lenguaje sobre el lenguaje común. Frente al lenguaje hecho, anquilosado, muerto, fundado en supuestos acuerdos, el lenguaje metafórico abre nuevos horizontes de comprensión. El símbolo se constituye a partir de esas metáforas individuales que son compartidas por todos. Si la metáfora significa creatividad en el lenguaje, símbolo significa creatividad compartida. Por ello afirmamos que en la metáfora también se produce un autorreconocimiento pero con un carácter más individual en su creatividad que en el símbolo. En la creatividad metafórica se manifiesta la necesaria autoconstrucción y necesario esfuerzo de redescrípción personal que siempre significa la vida humana.¹⁷⁸

¹⁷⁷ RICOEUR, P., "Poética y simbólica", en RICOEUR, P., *Educación y política*, Docencia, Buenos Aires, 1984, pp. 19-43; (original *Poétique et symbolique*, en VV. AA., *Initiation à la pratique de la théologie* (Vol. I), dir. por B. Lauret y F. Refoulé, Du Cerf, Paris, pp. 37-61), citado por Tomás Domingo Moratalla, Cf. "La hermenéutica de la metáfora: de Ortega a Ricoeur": *Especulo: Revista de Estudios Literarios*, Universidad Complutense de Madrid, 24 (2003), en <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero24/ortega.html>> [consulta: 7-VI-2009].

¹⁷⁸ Desde el punto de vista antropológico se ha insistido en el juego como metáfora de la integridad de la vida humana. Así aparece especialmente en los juegos que representan el paso por distintas etapas, el movimiento y el camino. Pensemos en las similitudes posibles entre el "Camino de Santiago" y el juego de la Rayuela o de la Oca. En estos hay toda una metáfora de la vida como movimiento a través del espacio que está sujeta de manera inexorable a los lances de la suerte (Cf. VELASCO MAÍLLO, H., *Cuerpo y espacio. Símbolos y metáforas, representación y expresividad de las culturas*, Editorial universitaria Ramón Areces, Madrid, 2007, p. 343-345).

4.3.2. Juego, metáfora y lenguaje

Frente a una visión jerarquizadora del lenguaje sujeto a la lógica, entender nuestro trabajo desde la metáfora supone entender el discurso como un campo de juego de significaciones o una red pluridireccional de sentidos. Algo que ya vio Wittgenstein en su obra *Investigaciones filosóficas* y es ahí donde nos situamos ahora. La conclusión a la que llegaba Wittgenstein es que no es posible dar una definición del lenguaje. Las referencias extralingüísticas no son el origen del lenguaje. El origen del lenguaje son los posibles usos de los signos lingüísticos. Entre estos usos no existe una característica común sino una red de relaciones. Por ello Wittgenstein compara el lenguaje con una ciudad:

“Nuestro lenguaje puede verse como una vieja ciudad: una maraña de callejas y plazas, de viejas y nuevas casas, y de casas con anexos de diversos períodos; y esto rodeado de un conjunto de barrios nuevos con calles rectas y regulares y con casas uniformes [...] Hay innumerables géneros: innumerables géneros diferentes de empleo de todo lo que llamamos “signos”, “palabras”, “oraciones”. Y esta multiplicidad no es algo fijo, dado de una vez por todas; sino que nuevos tipos de lenguaje, nuevos juegos de lenguaje, como podemos decir, nacen y otros envejecen y se olvidan. (Una figura aproximada de ello pueden dárnosla los cambios de la matemática)”.¹⁷⁹

La cuestión fundamental referida al lenguaje es cuántos usos lingüísticos hay. Para Wittgenstein estos son innumerables, van desapareciendo unos y surgiendo otros nuevos:

“Dar órdenes y actuar siguiendo órdenes- Describir un objeto por su apariencia o por sus medidas- Fabricar un objeto de acuerdo con una descripción (dibujo)- Relatar un suceso”.¹⁸⁰

Según la fórmula de Wittgenstein, la metáfora es un hecho de uso del lenguaje, un hecho cuya significación sólo puede conocerse en su vertiente práctica. Por ello, cuando Gadamer habla del metaforismo fundamental del lenguaje se está situando no tanto en la dimensión semántica del lenguaje sino en su dimensión existencial y

¹⁷⁹ WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 18-23, pp. 39-41.

¹⁸⁰ WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 23, pp. 39-41.

pragmática. Entender semánticamente la metáfora supone reducirla a una serie de combinaciones predicativas en que sujeto y predicado son inconvenientes. En este sentido, la metáfora es puro juego pues está en la esencia del juego el ser jugado y en la esencia de la metáfora el jugar del lenguaje.

Por eso, usar un lenguaje no se reduce a proferir palabras sino también a recibir las locuciones de los demás. El uso de las metáforas no supone la devaluación de las mismas. Frente a la visión de Nietzsche según la cual el uso de la metáfora la convierte en concepto¹⁸¹, la desgasta y pierde todo posible valor de conocimiento, consideramos más bien al contrario que el uso no desgasta a la metáfora sino que imprime nuevos sentidos, nuevas maneras de decir y una renovada productividad¹⁸². En este sentido la metáfora está emparentada necesariamente con la retórica¹⁸³ y se constituye como un proceso retórico de continua redescrición de la realidad:

“El área propia de la metáfora es más bien la retórica. En ella disfrutamos de la metáfora como metáfora. En la poética la teoría de la metáfora es algo tan secundario como la teoría del juego de palabras” (VM, I, 342-343; GW, I, 355-356).

En tanto que redescrición, toda metáfora es también un proceso de traducción. Pues toda traducción es un decir de nuevo, un decir de otra manera. La verdad de la

¹⁸¹ La dialéctica o paso de la metáfora al concepto metafísico ha sido estudiado por P. Ricoeur en su obra *La metáfora viva*. La “hermenéutica de la sospecha” de herencia nietzscheana ha considerado como su tarea fundamental el desenmascaramiento del concepto metafísico, entendido como metáfora gastada y, por tanto, muda. Frente a esta visión, Ricoeur considera pertinente “*el paso al concepto*” desde la estructura de sentido de la metáfora, en la cual se produce una “*ganancia de sentido*” y “*ganancia de referencia*” (RICOEUR, P., *La metáfora viva*, p. 401, citado por CONILL, J., *El crepúsculo de la metafísica*, Anthropos, Barcelona, 1988, pág. 205). En palabras de J. Conill: “*El estilo hermenéutico de pensar es aquel en que la interpretación aglutina metáfora y concepto, interseccionando lo especulativo y lo metafórico, sin renunciar a la claridad del concepto y al dinamismo de la significación. La imaginación obliga constantemente a pensar más. La metáfora viva impulsa -como la imaginación- a pensar más y presentar sus contenidos conceptualmente* (CONILL, J., *El crepúsculo de la metafísica*, p. 206). La metáfora viva es el lugar donde acontece la “experiencia de pertenencia”. Así, pues, la metáfora viva es cercanía. El concepto, como pensamiento especulativo, sólo es posible como distancia crítica. En la dialéctica de distanciacón y cercanía se abre camino la verdad. Son dos movimientos compatibles y necesarios

¹⁸² SILVA OCHOA, H., “Juego y metáfora”, <<http://silva8a.googlepages.com/INAH.pdf>> [consulta: 10-07-2009].

¹⁸³ RICOEUR, *La metáfora viva*, pp. 188-236.

metáfora es la verdad de la traducción. Su superioridad frente a la reducida abstracción de la metodología científica consiste en convertir lo extraño en propio e interpretarlo en su propio horizonte (VM, II, 179; GW, II, 183).

4.3.3. El juego, metáfora de libertad

Toda metáfora es un pensar poético en el que surge algo nuevo y esto nuevo que surge es el acontecer de la verdad. Es poético porque es un proceso creativo y libre de significación. Es también ficción en tanto es una interpretación dada del mundo y creadora de mundo¹⁸⁴. La metáfora lúdica muestra en sí este proceso creador y libre que es propio de la esencia de la metáfora y del lenguaje. En este sentido el juego es protometáfora hermenéutica de libertad en tanto no se reduce a una reproducción de lo previo, a una *mímesis* devaluada, sino que supone siempre una proyección de lo que se realizará. La metáfora del juego posee también una dimensión utópica. En el vaivén propio del juego como ritmo esencial del fenómeno lúdico se descubre su constante renovación e invención porque, aunque el juego se repite, es siempre diferente, es apertura a lo posible, es transposición. Y ser transposición es ser metáfora:

“Lo común de la analogía tal como lo buscaba por todas partes Espeusipo - correspondencias del tipo <lo que para el pájaro son las alas son para el pez las aletas>-, sirve para definir conceptos porque estas correspondencias representan al mismo tiempo uno de los más importantes principios formadores en la formación lingüística de las palabras. La transposición de un ámbito a otro no sólo posee una función lógica sino que se corresponde con el metaforismo fundamental del lenguaje mismo. La conocida figura estilística de la metáfora no es más que la aplicación retórica de ese principio general de formación, que es al mismo tiempo lingüístico y lógico. Así podrá decir Aristóteles: <Hacer bien las metáforas es percibir bien las relaciones de semejanza>” (VM, I, 516; GW, I, 434-435).

El juego es una metáfora de libertad en tanto hacer metáforas es un acto creativo en que se pone de relieve la individual acción del jugador. En el hacer metafórico el

¹⁸⁴ CONILL, J., *El enigma del animal fantástico*, Tecnos, Madrid, 1991, pp. 11-19.

hombre se ensaya a sí mismo, se recrea, recrea sus ideas y su formas de valorar el mundo:

*“La imaginación desempeña el papel de un libre jugar con las posibilidades, en un estado de no compromiso con el mundo de la percepción y de la acción. En este estado ensayamos nuevas ideas, nuevos valores, nuevas maneras de ser en el mundo”.*¹⁸⁵

El juego es metáfora de libertad en cuanto es siempre una redescrición constante de la creatividad humana en su actuar en medio del lenguaje y del mundo abierto por el. La metáfora es el lenguaje jugado y el juego es la redescrición de la libertad humana en el lenguaje. La libertad humana se juega en la historia y en este escenario va redescribiéndose y el arte es testigo de esta redescrición. La metáfora dice, pero para que siga diciendo es necesario ponerla en ejecución. Las metáforas como los juegos tienen su vida propia y ésta cobra fuerza en su uso. Mueren cuando se convierten en lenguaje consabido y habitual, cuando devienen un discurso mudo. Metáfora y juego suponen el esfuerzo constante de renovación. Por eso la metáfora lúdica, como redescrición del mundo, ha de ser avivada, (la obra de arte debe ser actualizada, diría Gadamer¹⁸⁶) y esa es nuestra pretensión.

¹⁸⁵ RICOEUR, P., “Poética y simbólica”, en RICOEUR, P., *Educación y política*, Docencia, Buenos Aires, 1984, pp. 19-43; (original *Poétique et symbolique*, en VV. AA., *Initiation à la pratique de la théologie* (Vol. I), dir. por B. Lauret y F. Refoulé, Du Cerf, Paris, pp. 37-61), citado por Tomás Domingo Moratalla (“La hermenéutica de la metáfora: de Ortega a Ricoeur, Espéculo”: *Revista de Estudios Literarios*, Universidad Complutense de Madrid, 24 (2003), en <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero24/ortega.html>> [consulta: 7-06-2009].

¹⁸⁶ Cf. GADAMER, H-G., *La actualidad de lo bello* (trad. de A. Gómez Ramos), Paidós, Barcelona, 1991.

TERCERA PARTE
EL JUEGO Y LA ÉTICA HERMENÉUTICA

Capítulo 5

Juego y arte

Entre los juegos humanos, el juego del arte es el lugar privilegiado en que se muestra el carácter paradójico de la libertad entendida como juego de pertenencia libre o vinculatividad libre. La idea de juego en *Verdad y Método* aparece con una clara intención polémica. En la Estética filosófica de Kant y de Schiller el juego era una categoría clave para la reducción subjetivista de la obra de arte. Gadamer, sin embargo, al introducir el juego en el contexto del arte pretende manifestar no tanto la subjetividad que se revela en el juego (es decir, el sujeto del juego) sino el ser objetivo del juego a partir del cual se revela el ser propio de la obra de arte. Asumiendo la crítica de Gadamer al subjetivismo de la Estética del XVIII, el reto fundamental a que habremos de enfrentarnos en este capítulo es a la recuperación de lo humano por el arte, es decir a la recuperación de la libertad y responsabilidad en el contexto del juego del arte. Asumiendo con Gadamer que el carácter objetivo del juego del arte supera la individualidad de los jugadores ¿Cuál es el puesto del hombre en el juego del arte? ¿Es posible hablar de libertad del espectador en este juego? ¿Hablar de la superación subjetivista del juego supone una visión irresponsable del jugador-espectador?

La ontología del juego del arte que se descubre en *Verdad y Método* sitúa al juego mismo como protagonista frente a los jugadores que intervienen en él. Desde aquí, las categorías asociadas a la representación artística (emanación, tragedia, etc.) podrían interpretarse en menoscabo de la libertad del espectador. Por eso en un primer momento estudiamos esas categorías, porque pensamos que no eliminan la libertad humana sino más bien la sitúan y hacen consciente al jugador de su finitud. La ontología del juego del arte como representación exige siempre el concurso del espectador. El espectador se sitúa frente al juego del arte y ahí nace la importancia de la recepción inteligente de la obra. Porque, cuando juega, el jugador transforma las tareas del juego en las tareas propias. Por ello, en un segundo momento, investigamos aquellos conceptos anejos a la representación artística en que se pone de manifiesto la actividad receptiva de quien juega. El juego del arte es lectura y ejecución ("*Vollzug*"), es respuesta y silencio activo. El mejor ejemplo de la libertad a que nos abre el juego del arte lo tenemos en el arte contemporáneo donde la exigencia constructiva por parte del espectador aparece como esencial. Todo ello nos llevará a la afirmación de que Gadamer no reduce estéticamente la existencia humana sino que más bien hace del arte el espacio de juego de la libertad y, por ello, es posible hablar de la dimensión existencial del juego del arte.

Pero antes es necesario realizar un recorrido historiográfico por los precedentes filosóficos del tratamiento del juego en la Estética filosófica anterior a Gadamer. Ponemos en confrontación la reducción subjetivista del juego en Kant y en Schiller y la crítica de Gadamer a los mismos. Junto a estos autores, nuestro estudio se ocupa también de las relaciones de juego y arte en Nietzsche y Heidegger, dos autores que tendrán gran influencia en la reflexión gadameriana respecto al juego del arte.

5.1. Precedentes filosóficos

5.1.1. El juego libre en la estética kantiana

Con la *Crítica del juicio* de 1790, I. Kant pone las bases de la autonomía de la teoría estética que Baumgarten no había podido fundamentar. Baumgarten había considerado la Estética en comparación con la razón y la calificó como un conocimiento inferior. Kant, por su parte, analiza el juicio estético y lo identifica con el gusto, entendiendo éste como una complacencia desinteresada y libre, independiente del interés propio de la moral o de la utilidad. Funda así la autonomía de lo estético en general y del arte en particular, una autonomía que posteriormente será radicalizada llegando a afirmarse la autonomía del arte respecto a cualquier valor de conocimiento: es lo que Gadamer llamará la distinción estética.

Kant llama juicio del gusto al referido a la belleza de una cosa. En la interpretación de Gadamer el gusto se acerca inmediatamente a la subjetividad y se aleja de cualquier pretensión cognoscitiva¹⁸⁷. En su estudio de lo bello, Kant parte de cuatro momentos del juicio del gusto:

1º Desde el punto de vista de la cualidad: “*La satisfacción que determina el juicio de gusto es totalmente desinteresada*”¹⁸⁸. La apreciación estética no tiene interés alguno. La satisfacción que provoca el objeto bello no tiene referencia al apetito o al deseo.

2º Desde el punto de vista de la cantidad: “*Lo bello es lo que, sin concepto, es representado como objeto de una satisfacción universal*”¹⁸⁹. La satisfacción que provoca un objeto bello ha de ser desinteresada, libre del deseo o de cualquier otro imperativo. Por ello se encuentra libre de mis propias inclinaciones. Cuando digo que

¹⁸⁷ CASTRO, S. J., “Gadamer ante la estética kantiana”, en AGUILAR, M., Y GONZÁLEZ, M. A. (coords), *Gadamer y las Humanidades Vol. I Ontología, lenguaje y estética*, México, UNAM, 2007, pp. 169-178.

¹⁸⁸ KANT, *Crítica del juicio* § 2, p. 132.

¹⁸⁹ KANT, *Crítica del juicio* § 6, p. 141.

una obra es bella pretendo que es bella para todos. Eso que digo no tiene validez únicamente para mí mismo sino que pretendo que tenga validez para todos los que observen esa obra. ¿Qué naturaleza tiene esta pretensión? ¿Cómo justificarla? Nunca basándonos en conceptos o en una argumentación lógica. Si los demás asienten a nuestra pretensión será no fruto de una cadena lógica de razonamientos sino de forma sentida.

3º Desde el punto de vista de la relación: *“El juicio del gusto no tiene en su base nada más que la forma de la finalidad de un objeto (o del modo de representación del mismo)”*¹⁹⁰. Cuando observamos algo bello tenemos el sentimiento pero no nos representamos ninguna finalidad de ese objeto. Sin embargo, sentimos que, de algún modo, hay una finalidad que hace realidad ese objeto. Sentimos que en tal objeto se realiza esa finalidad pero sin representárnosla conceptualmente. Un juicio de gusto será puro si no admite un concepto de finalidad.

En este punto Kant distingue entre lo que llama “belleza libre” y “belleza adherente”. La belleza libre es aquella en la que carecemos de concepto de finalidad realizada, es decir un juicio de gusto puro (una flor, por ejemplo). La belleza adherente es aquella que contiene algún concepto de finalidad. Se trata por tanto de un juicio de gusto impuro (un edificio, por ejemplo).

4º Desde el punto de vista de la modalidad: *“Bello es lo que, sin concepto, es conocido como objeto de una necesaria satisfacción”*¹⁹¹. Cuando digo que algo es bello pretendo que también los demás lo digan. Lo cual presupone un principio universal no lógico que Kant identifica con el sentido común:

“Sólo suponiendo que haya un sentido común (por lo cual entendemos, no un sentido externo sino el efecto que nace del juego libre de nuestras facultades de conocer), sólo suponiendo, digo, un sentido común semejante, puede el juicio del gusto ser enunciado”.¹⁹²

¹⁹⁰ KANT, *Crítica del juicio* § 11, p. 153.

¹⁹¹ KANT, *Crítica del juicio* § 22, p. 178.

¹⁹² KANT, *Crítica del juicio* § 20, p. 175.

¿Dónde se justifica la pretensión de validez del juicio del gusto puro? El fundamento de éste es puramente subjetivo: el placer o displacer fruto del libre juego de las facultades cognoscitivas, imaginación y entendimiento. La universalidad, por tanto, reside en el juego de nuestras facultades de conocimiento¹⁹³ que Kant presupone comunes en todo hombre:

“Ahora bien, si la base de la determinación del juicio sobre esa comunicabilidad general de la representación hay que pensarla sólo subjetivamente, que es, a saber, sin un concepto del objeto, entonces no puede ser otra más que el estado del espíritu que se da en la relación de las facultades de representar unas con otras en cuanto estas refieren una representación dada al conocimiento general.

Las facultades de conocer puestas en juego mediante esa representación están aquí en un juego libre, porque ningún concepto determinado las restringe a una regla particular de conocimiento. Tiene que ser, pues, el estado del espíritu, en esta representación, el de un sentimiento de libre juego de las facultades de representar, en una representación dada para un conocimiento en general. Ahora bien, una representación mediante la cual un objeto es dado, para que de ahí salga un conocimiento en general, requiere la imaginación para combinar lo diverso de la intuición, y el entendimiento, para la unidad del concepto que une las representaciones. Ese estado de un libre juego de las facultades de conocer, en una representación, mediante la cual un objeto es dado, debe dejarse comunicar universalmente, porque el conocimiento, como determinación del objeto con la cual deben concordar representaciones dadas (cualquiera que sea el sujeto en que se den), es el único modo de representación que vale para cada cual.

*La universal comunicabilidad subjetiva del modo de representación en un juicio de gusto, debiendo realizarse sin presuponer un concepto, no puede ser otra cosa más que el estado de espíritu en el libre juego de la imaginación y del entendimiento (en cuanto éstos concuerdan recíprocamente, como ello es necesario para un conocimiento en general), teniendo nosotros conciencia de que esa relación subjetiva, propia de todo conocimiento, debe tener igual valor para cada hombre y, consiguientemente, ser universalmente comunicable, como lo es todo conocimiento determinado, que descansa siempre en aquella relación como condición subjetiva”.*¹⁹⁴

¹⁹³ GRONDIN, *Introducción a Gadamer*, p. 58.

¹⁹⁴ KANT, I, *Crítica del juicio* § 9, págs. 149-150.

En la estética kantiana, el concepto de juego encuentra la misma ausencia conceptualización de la belleza y del arte, por eso lo llama “libre”¹⁹⁵, entendiendo por libre la autodeterminación que se dan a sí mismas las facultades de conocimiento¹⁹⁶ sin determinación de utilidad práctica o moral. También el juego es una “finalidad sin fin” no conceptualizable, que en cuanto tal carece de objetividad. Aparece unido a este principio de autonomía y es caracterizado como “*juego libre de las facultades de conocimiento, imaginación y entendimiento*”¹⁹⁷. La facultad de juzgar lo bello es posible cuando estas dos facultades entran en juego libremente.

Gadamer crítica la subjetivación y la desnaturalización del arte que Kant opera. Haciendo análisis de la posición kantiana afirma:

“La subjetivización radical que implica la nueva fundamentación kantiana de la estética logró verdaderamente hacer época. Desacreditando cualquier otro conocimiento teórico que no sea el de la ciencia natural, obligó a la autorreflexión de las ciencias del espíritu a apoyarse en la teoría del método de las ciencias naturales. Al mismo tiempo le hizo más fácil este apoyo ofreciéndole como rendimiento subsidiario el momento artístico, el sentimiento y la empatía” (VM, I, 74; GW, I, 47).

Gadamer parece entender que Kant, al negarle valor cognoscitivo al juicio estético, lo convierte en algo sin importancia desacreditando de esta forma cualquier

¹⁹⁵ Cf. GARCÍA MORENTE, M., “Introducción” a KANT, I, *Crítica del juicio* (trad. M. García Morente), Espasa, Madrid, 2004, p. 50.

¹⁹⁶ R. Gabás describe de este modo el proceso lúdico de la belleza en Kant: “*Si alguien me pidiera que exprese con brevedad qué es lo bello en Kant, contestaría: es una especie de desafío entre la imaginación y el entendimiento para jugar un juego en el que cada uno de los dos participantes provoca al otro a que responda con una representación a la que él ofrece imprevisiblemente. Ninguno de los dos tiene el campo acotado. La imaginación crea imágenes que no existían y el entendimiento responde con regularidades que de ninguna manera estaban formuladas. Así se estimulan e incitan entre ellos sin coacción ni fatiga. Puesto que no tienen a disposición una nevera de imágenes y reglas, ¿de dónde las sacan? Las sacan de su actuación espontánea en un espacio ilimitado de juego, vivificado por una fuente que mana inagotablemente desde el fondo suprasensible de la naturaleza y de la libertad humana. Por tanto, a diferencia del hombre normal, que ve y sigue las imágenes y reglas ya formuladas, el artista actúa creativamente en el espacio de juego que hay entre lo visible y lo invisible. Cuando el hombre logra mantener un buen clima de juego entre todas las direcciones del horizonte, surge el agrado estético, el sentimiento de belleza, que se produce por la coordinación de las facultades representativas unificadas en el medio del ánimo humano”*, *Curso básico de filosofía estética*, Ediciones de la universidad de Cantabria, Santander, 2008, p. 210

¹⁹⁷ KANT, *Crítica del juicio*, & 9, p. 149.

otro conocimiento teórico que no fuese el científico-natural. Desde aquí se entiende el carácter polémico que tiene la elección de Gadamer del concepto de juego para reivindicar el conocimiento en el arte y la crítica de lo que él llama la “distinción estética”. Para Gadamer el juego no es una categoría de significación subjetiva: “*Sin embargo nos interesa liberar a este concepto de la significación subjetiva que presenta en Kant y Schiller*” (VM, I, 143; GW, I, 107). El juego referido a la experiencia del arte no se refiere “*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*” (VM, I, 143; GW, I, 107) sino a la realidad propia de la obra de arte con independencia de la conciencia del jugador.¹⁹⁸

Gadamer hace especial referencia a la división kantiana entre “belleza libre” y “belleza adherente”. La “belleza adherente” implica siempre un concepto de finalidad y determinación teleológica y esto significa una restricción del placer estético, lo cual ocurriría no sólo en la poesía sino en el resto de las artes representativas. Desde la fundación de la estética por parte de Kant el arte parece imposible porque parece imposible un juicio de gusto puro referido a sus obras. Por eso, en la visión kantiana, se puede afirmar “*la superioridad de la belleza natural respecto a la del arte*” (VM, I, 84; GW, I, 56). Por eso el arte ha de parecerse a la naturaleza:

¹⁹⁸ En posteriores interpretaciones Gadamer se reconoce más cercano a Kant e incluso llega a afirmar que el juego libre en Kant estaría próximo a su idea de la no-distinción estética: “*Lo que yo he descrito como la no-distinción estética constituye claramente el sentido propio del juego conjunto de entendimiento e imaginación, que Kant había descubierto en el juicio del gusto*” (AB, 79; GW, VIII, 120). Pues, lo que querría decir Kant es que la experiencia de lo bello no puede ser fruto de una aplicación de reglas racionales. La animación del sentimiento que se produce en la experiencia de la belleza no ha de suponer la negación del valor cognoscitivo del arte, pues éste sólo sería posible desde esta animación en el juego libre de imaginación y entendimiento. El juego perdería así su significación fundamentalmente subjetiva en Kant: “*Antes bien lo que Kant quiere decir es que nuestra imaginación juega y se une con las demás facultades espirituales, llegando de este modo a conformaciones que no pueden ser construidas merced a la aplicación racional de unas reglas Y esto es lo que parece plenamente correcto en la descripción kantiana desde la experiencia de lo bello como animación del sentimiento vital. Por medio de la experiencia de lo bello, nuestras facultades cognoscitivas superiores, la imaginación y el entendimiento, son traspuestas en un juego libre. Pero aquí radica una referencia a la facultad de conocimiento en su totalidad, y éste es el punto en el que hay que insistir para la realización del arte a la verdad. [...] La verdad es que me encuentro muy cerca de Kant mismo, cuando éste habla del libre juego de las facultades cognoscitivas*” (EH, 169-170; GW, VIII, 204).

“El propio Kant hace justicia a este hecho cuando dice que el arte debe <considerarse como naturaleza>, esto es, que debe gustar sin que se advierta la menor coacción por reglas cualesquiera. En el arte no atendemos a la coincidencia deliberada de lo representado con alguna realidad conocida; no miramos para ver a qué se parece, ni medimos el sentido de sus pretensiones según un patrón que nos sea ya conocido, sino que por el contrario este patrón, el <concepto>, se ve <ampliado estéticamente> de un modo ilimitado” (VM, I, 86; GW, I, 57).

En la interpretación kantiana, el genio es el preferido de la naturaleza porque su arte puede ser considerado naturaleza: *“La naturaleza impone sus reglas al arte a través del genio”* (VM, I, 90; GW, I, 60). El artista será el genio creador de sus propias reglas. En el genio se encuentra lo decisivo del gusto estético que consiste en:

“el juego aliviado de las fuerzas del ánimo, el acrecentamiento del sentimiento vital que genera la congruencia de imaginación y entendimiento y que invita al reposo ante lo bello. El genio es el modo de manifestarse este espíritu vivificador. Pues frente a la rígida regulatividad de la maestría escolar el genio muestra el libre empuje de la invención y una originalidad capaz de crear modelos” (VM, I, 87; GW, I, 59).

El genio es quien hace comunicable el libre juego de las facultades de conocimiento: el arte del genio consiste en hacer comunicable el libre juego de las fuerzas del conocimiento. Aunque el pensamiento kantiano se dirigía hacia el subjetivismo estético, a juicio de Gadamer se libró de él en virtud de la supuesta concordancia entre la subjetividad y la belleza que se percibe en la naturaleza y que sólo es posible defender desde una suerte de teología de la creación.¹⁹⁹

¹⁹⁹ Cf. ZUÑIGA, J. F., *El diálogo como juego en la hermenéutica de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 1997, p. 188.

5.1.2. F. Schiller: juego y educación estética

Las *Cartas de la educación estética del hombre* son un estudio de la belleza, de su origen y función social y cultural. Las consecuencias de la Revolución francesa convencieron a Schiller de que el hombre todavía no se hallaba preparado para la libertad y de que la verdadera libertad es aquella que tiene su sede en la conciencia. La pregunta fundamental era cómo llegar a esa libertad de conciencia. Schiller no tiene dudas de que la belleza es el camino hacia la libertad, a la libertad sólo se llega a través de la belleza. De esta manera, la educación estética se convierte en el medio para una sociedad verdaderamente racional y libre:

*“Convenceros de que para resolver en la experiencia este problema político hay que tomar por la vía estética, porque es a través de la belleza como se llega a la libertad”.*²⁰⁰

Desde una consideración antropológica, Schiller señala que en el hombre hay dos instintos fundamentales: impulso material e impulso formal, correspondientes a una doble naturaleza del ser humano, sensible y racional. El primero está ligado a la materialidad y la temporalidad; el segundo está vinculado con la racionalidad del hombre. No se puede solucionar la antítesis entre ambos instintos a través de un sacrificio total del primero en favor del segundo, porque se tendría entonces una forma sin realidad. La propuesta de Schiller pretende superar *“la escisión en el interior del hombre”*²⁰¹. El principio por el cual la belleza puede actuar armonizando ambos principios es mediante lo que Schiller denominará el “impulso de juego” el cual recoge en sí y supera dialécticamente²⁰² en una acción recíproca el impulso material y el impulso formal:

*“El impulso de juego, en el que ambos actúan unidos, coacciona entonces al ánimo, moral y físicamente. Ya que suprime toda arbitrariedad, suprimirá también toda coacción, y liberará al hombre tanto física como moralmente”.*²⁰³

²⁰⁰ SCHILLER, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, II, § 5, p. 120.

²⁰¹ SCHILLER, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, VII, § 1, p. 161.

²⁰² DE SANTIAGO, L. E., *Arte y poder. Aproximación a la estética de Nietzsche*, Trotta, Madrid, 2004.

²⁰³ SCHILLER, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, XIV, § 5, p. 227.

De esta manera, el juego se convierte en la puesta en práctica de la libertad. El objeto del impulso de juego se denominará “forma viva”, “*aquello que denominamos belleza en su más amplia acepción*”²⁰⁴. El hombre se reconoce a sí mismo en el jugar para la belleza. El juego es la actividad que le hace hombre y le realiza como tal siempre que juegue para la belleza. Las consecuencias para la construcción de un humanismo a partir de la figura del juego son obvias. De ahí la fórmula:

*“El hombre sólo debe jugar con la belleza y debe jugar sólo con la belleza. Porque, para decirlo de una vez por todas, el hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y sólo es enteramente hombre cuando juega.”*²⁰⁵

Gadamer critica la subjetivización a que Schiller somete tanto al juego como a la estética y ve en este autor una radicalización de lo ya iniciado por Kant. Schiller concibe la esencia del juego desde el punto de vista del jugador captando únicamente la estructura del juego en su apariencia subjetiva. A partir de la teoría fichteana de los impulsos, el sujeto se convierte en el centro:

“atribuyendo el comportamiento estético a un impulso lúdico que despliega su propia y libre posibilidad en medio del impulso de la materia y el impulso de la forma” (EH, 133; GW, VIII, 89).

El juego, para Gadamer, ha de implicar siempre jugar con otros, salir de sí y entrar en su dinámica más allá de la subjetividad de los jugadores. El arte en general sufrirá en Schiller (siempre en la interpretación gadameriana) una reducción subjetivista²⁰⁶. El arte, definido como “arte de la apariencia bella”, se entiende en oposición a la naturaleza y a la realidad:

“El arte se convierte en un punto de vista propio y funda una pretensión de dominio propia y autónoma. Allí donde domina el arte rigen las leyes de la

²⁰⁴ SCHILLER, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, XV, § 2, p. 231.

²⁰⁵ SCHILLER, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, XV, § 9, p. 241.

²⁰⁶ En palabras de Schiller: “*Así pues, la belleza es un objeto para nosotros, porque la reflexión es la condición por la cual tenemos una sensación de belleza; pero es al mismo tiempo un estado de nuestro sujeto, porque el sentimiento es la condición por la cual tenemos una representación de la belleza. La belleza es, pues, forma, porque la sentimos. En una palabra: es al mismo tiempo nuestro estado y nuestro acto*” (SCHILLER, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, XV, § 5, p. 235).

belleza y los límites de la realidad son transgredidos. Es el “reino ideal” que hay que defender contra toda limitación, incluso contra toda tutela moralista del estado” (VM, I, 122; GW, I, 88).

A juicio de Gadamer, Schiller traiciona su propia pretensión inicial. La educación por medio del arte debía preparar para la libertad política. Sin embargo, la libertad hacia la que conduce la reflexión de Schiller sólo es verdadera libertad en un supuesto estado estético, no en la realidad. De esta manera, Schiller se convierte en el iniciador de la denominada “conciencia estética”, es decir de un arte enajenado de la realidad y una conciencia centro de todo lo que se entienda como arte.

En su introducción a las cartas, Jaime Feijoo²⁰⁷, sin embargo, establece un paralelismo entre Gadamer y Schiller en las relaciones del arte y la realidad. Para Feijoo “la autonomía del arte” o “el arte de la apariencia bella” no significa en Schiller una oposición a la realidad y a la verdad sino una oposición a la realidad como existencia histórica y concreta. En el arte, en la perspectiva de Schiller, encontraríamos la realidad primigenia y el carácter originario de la experiencia humana:

*“La humanidad había perdido su dignidad, pero el arte le salvó y la conservó en piedras cargadas de significación; la verdad pervive en el engaño, y la imagen originaria habrá de recomponerse a partir de una copia. Así como las nobles artes sobrevivieron a la noble naturaleza, la aventajan también en entusiasmo, dando forma a las cosas y estimulando la creación. Antes de que la verdad ilumine con su luz victoriosa las profundidades del corazón, la fuerza poética capta ya sus destellos, y las cumbres de la humanidad resplandecen”.*²⁰⁸

En esta misma línea Gadamer afirmaría que el arte es “intuición del mundo”, una experiencia primera, anterior a la experiencia formada por la ciencia y la técnica, en que se revela la realidad:

“Pues, en éste, la <intuición> no constituye ningún momento secundario. Antes bien, la intuición es lo que verdaderamente distingue al arte, y por cierto, como <intuición> del mundo. Esto no quiere decir solamente que frente al conocimiento científico el arte defiende una pretensión de verdad propia, en el

²⁰⁷ Cf. FEIJOO, J., “Introducción” a SCHILLER, F., *Kallias-Cartas sobre la educación estética del hombre* (trad. de J. Feijoo y J. Seca), Anthropos, Barcelona, 1990, p. LXXXV.

²⁰⁸ SCHILLER, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, IX, § 4, p. 175.

sentido de que el libre juego de la imaginación se <dirija al conocimiento en general>, sino también que <la intuición interior> que está jugando aquí proporciona una intuición del mundo, y no sólo algo objetivo en él. [...] Con ello queda dicho que, antes de que tenga lugar cualquier conocimiento científico-conceptual, el modo con que se intuye el mundo y el todo del ser-en-el-mundo ya han encontrado su configuración en el arte” (EH, 160-161; GW, VIII, 195-196).

Especialmente significativa es la relación entre estos autores respecto a su concepción de la temporalidad en la obra de arte. Para Schiller *“El impulso de juego se encaminaría a suprimir el tiempo en el tiempo, a conciliar el devenir con el ser absoluto, la variación con la identidad”*²⁰⁹. El tiempo habitual es suprimido, la obra de arte tiene su tiempo propio pero no alienante porque en él es donde el hombre se encuentra consigo mismo en un “presente absoluto”. De la temporalidad de la obra de arte nos habla también Gadamer en su reflexión respecto a la fiesta como concepto ligado estrechamente al juego. La obra de arte posee su propia estructura temporal: un tiempo en el que nos demoramos y en el que nunca nos aburriríamos porque, de algún modo, se acerca a la eternidad:

“El auténtico enigma que el arte nos presenta es justamente la simultaneidad del presente y del pasado. No hay nada que sea un mero escalón previo, ni nada que sea degeneración sin más; por el contrario tenemos que preguntarnos que es lo que une consigo mismo a un arte semejante como arte, y de que manera llega el arte a ser una superación del tiempo” (AB, 111; GW, VIII, 136).

5.1.3. F. Nietzsche: juego y arte

Establecer relaciones entre el pensamiento de Gadamer y de Nietzsche puede resultar en un principio llamativo. Aunque las referencias directas de Gadamer a la obra de Nietzsche son más bien escasas, entre ambos autores existe una comunidad de inquietudes. Por ello, no sin razón, la historiografía filosófica ha incluido a ambos autores en el ámbito de eso que se ha denominado hermenéutica filosófica. En este

²⁰⁹ SCHILLER, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, XIV, § 3, p. 225.

sentido, Nietzsche sería el iniciador de lo que Gadamer llevará a su culmen: la reivindicación de otras formas de experiencia distintas de la experiencia propia de la ciencia moderna y del valor del arte como superación de la metafísica tradicional²¹⁰. En este contexto nos preguntamos acerca del puesto del juego en la filosofía nietzscheana y las posibles relaciones con la idea de juego en Gadamer.²¹¹

Desde sus primeros escritos, el juego en Nietzsche se convierte en la metáfora última del mundo y en el concepto clave para comprender el universo. Ser y devenir se conciben como juego. Comprender el mundo como juego supone arriesgarse a una nueva experiencia del mundo. El juego simula una nueva ontología que resulta crítica respecto a la tradición de la metafísica occidental. Contra la pretensión de un “mundo verdadero”, el “mundo” para Nietzsche se constituye como juego artístico. El arte, y no la moral, justifica la existencia, por eso habrá que entender la idea de juego en Nietzsche en el contexto de la metafísica del artista²¹². Desaparecido el mundo de las esencias metafísicas, reaparece el juego:

²¹⁰ Para Luis E. de Santiago hablar de juego en Nietzsche es hablar de una metafísica superadora de la metafísica. En este sentido, el juego mostraría en Nietzsche una interpretación no sólo estética sino filológica. La superación de la metafísica supone el regreso a la metáfora, juego fundamental de todo arte, mediante el jugar con los conceptos tradicionales, Cf. DE SANTIAGO, *Arte y poder*, pp. 551. y 575. Así lo expresa el mismo Nietzsche: “Ese impulso hacia la construcción de metáforas, ese impulso fundamental del hombre del que no se puede prescindir ni un solo instante, pues si así se hiciese se prescindiría del hombre mismo, no queda en verdad sujeto y apenas si domado por el hecho de que con sus evanescentes productos, los conceptos, resulta construido un nuevo mundo regular y rígido que le sirve de fortaleza. Busca un nuevo campo para su actividad y otro cauce y lo encuentra en el mito y, sobre todo, en el arte. Confunde sin cesar las rúbricas y las celdas de los conceptos introduciendo de esta manera nuevas extrapolaciones, metáforas y metonimias; continuamente muestra el afán de configurar el mundo existente del hombre despierto, haciéndolo tan abigarradamente irregular, tan inconsecuente, tan inconexo, tan encantador y eternamente nuevo, como lo es el mundo de los sueños”, NIETZSCHE, F., *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*, p. 29.

²¹¹ Frente a los intentos de acercar los planteamientos nietzscheanos a la filosofía hermenéutica, Grondin se ha mostrado crítico a esta integración en virtud de la distinta concepción de la verdad, de la interpretación y del nihilismo en ambas filosofías. Según Grondin, estar en guardia frente a esta homologación sería un antídoto válido ante la deriva postmoderna y nihilista de la hermenéutica. Asumiendo las diferencias, ambas perspectivas filosóficas podrían asumir las críticas respectivas de la una a la otra, Cf. GRONDIN, J., “¿Hay que incorporar a nietzsche a la hermenéutica? Razones de una pequeña resistencia” (trad. de F. Arenas-Dolz): *Estudios Nietzsche*, 9 (2009), pp. 53-66. Respecto al debate acerca de la dimensión hermenéutica de la filosofía de Nietzsche ver también: DE SANTIAGO, L. E., “¿Nietzsche contra Gadamer? La interpretación infinita”, en ACERO, J. J. y OTROS, *El legado de Gadamer*, pp. 171ss y CONILL, J., “Nietzsche y la hermenéutica contemporánea” en *El poder de la mentira* [cap. II], Madrid, Tecnos, 1997

²¹² DE SANTIAGO, *Arte y poder*, p. 552.

*“Aquí se hace necesario elevarse, con una audaz arremetida, hasta una metafísica del arte, al repetir yo mi anterior tesis de que sólo como fenómeno estético aparecen justificados la existencia y el mundo: en este sentido, es justo el mito trágico el que ha de convencernos de que incluso lo feo y disarmónico son un juego artístico que la voluntad juega consigo misma, en la eterna plenitud de su placer”.*²¹³

El mundo es descrito como un juego trágico, pues es la tragedia quien mejor expresa su modo de ser²¹⁴ representado por dos deidades helénicas: Apolo simboliza lo ordenado y armónico mientras que Dionisos es el dios de lo caótico, de lo informe y de lo exuberante de la vida. Dionisos es el nombre empleado para designar este juego inefable del poder cósmico²¹⁵. El fondo dionisiaco del mundo en su juego produce un mundo apolíneo de formas.

El mito trágico muestra un juego artístico entre lo feo y lo no armónico, juego que la voluntad juega consigo misma. Este fenómeno se hace comprensible en la disonancia musical. En este sentido, lo dionisiaco es la matriz común de la música y del mito trágico que se asocia al placer primordial de construcción y destrucción por juego. En el fondo de la teoría nietzscheana sobre el juego subyace una concepción agonal del mundo como devenir que le acercaría a Heráclito²¹⁶. Nietzsche se remite al mismo Heráclito y al juego de un niño que construye y destruye montañas de arena:

*“Este aspirar a lo infinito, el aletazo del anhelo del máximo placer por la realidad claramente percibida, nos recuerdan que en ambos estados hemos de reconocer un fenómeno dionisiaco, el cual vuelve otra vez a revelarnos, como efluvio de un placer primordial, la construcción y destrucción por juego del mundo individual, de modo parecido a como la fuerza formadora del mundo es comparada por Heráclito el Oscuro a un niño que, jugando, coloca piedras acá y allá y construye montones de arena y luego los derriba”.*²¹⁷

²¹³ NIETZSCHE, F., *El nacimiento de la tragedia* (trad. de A. Sánchez Pascual), Alianza Editorial, Madrid 2004, p. 198

²¹⁴ En palabras de Nietzsche: “[...] tras las magníficas experiencia que hemos tenido, tras haber experimentado con estupor, cabalmente en la tragedia musical, cómo lo más patético puede ser realmente tan sólo un juego estético” NIETZSCHE., *El nacimiento de la tragedia*, pp. 186-187.

²¹⁵ Cf. FINK, E., *De la filosofía de Nietzsche, Capítulo 5: Relación de Nietzsche con la metafísica como cautividad y como liberación* (trad. de A. Sánchez Pascual), Alianza Universidad, Madrid, 1976.

²¹⁶ DE SANTIAGO, *Arte y poder*, p. 554.

²¹⁷ NIETZSCHE, *El nacimiento de la tragedia*, pp. 198-199.

¿Cuál es el puesto del hombre en este juego? La esencia del hombre sólo puede ser concebida si al hombre se lo piensa desde su apertura extática al mundo lúdico. El hombre ha de entregarse a este juego si quiere sentirse semejante a la vida del todo. Sólo donde se ve el juego del mundo se supera el engaño apolíneo y se observa la vida que construye y destruye. El hombre ha de aceptar alegre el juego del mundo. El juego se convierte así en la justificación última de la existencia del hombre. El superhombre se describe como jugador, como hombre sin culpas ni cargas morales capaz de soportar la nada de su existencia por su participación en un juego que le sobrepasa y le desborda. El superhombre, el niño, el jugador es capaz de intuir la profundidad misteriosa de la verdad trágica. A través de su productividad lúdica, el hombre se siente parte del juego cósmico. El superhombre conoce el peligro del juego pero no lo rechaza, lo asume dentro de sí, sin culpas ni resentimientos. La creación de nuevos valores es fruto de la necesidad de racionalizar el caos, de estabilizar el devenir²¹⁸. Por ello, el niño que juega es el ejemplo del superhombre creador de valores:

“Pero decidme, hermanos míos, ¿qué es capaz de hacer el niño que ni siquiera el león ha podido hacer? ¿Por qué el león rapaz tiene que convertirse todavía en niño?”

Inocencia es el niño, y olvido, un nuevo comienzo, un juego, una rueda que se mueve por sí misma, un primer movimiento, un santo decir sí.

*Sí, hermanos míos, para el juego del crear se precisa un santo decir sí: el espíritu quiere ahora su voluntad, el retirado del mundo conquista ahora su mundo.”*²¹⁹

¿Cómo recibe Gadamer la herencia de Nietzsche? Decíamos que en Nietzsche, el juego aparece como metáfora cósmica fundamental. El mundo en Nietzsche es entendido como juego. También para Gadamer el mundo es puro juego y por eso afirma que “*es un aspecto óptico universal de la naturaleza*” (VM, I, 151; GW, I, 43).

²¹⁸ AMBROSINI, C., *El juego, paidía y ludus en Nietzsche*, <http://www.pucp.edu.pe/eventos/congresos/filosofia/programa_general/miercoles/sesion1516.30/AmbrosiniCristina.pdf> [Consulta: 11-12-2008].

²¹⁹ Cf. NIETZSCHE, F., *Así habló Zaratustra* (trad. de A. Sánchez Pascual), Alianza Editorial, Madrid 2006, p. 55.

Consiste en un vaivén sin finalidad, un proceso natural, un puro automanifestarse en tanto es naturaleza.

Gadamer rescata la conexión existente entre arte y juego que Nietzsche²²⁰ había puesto de relieve. Para Nietzsche el arte es fruto del juego dionisiaco del crear y del destruir. Para Gadamer el ser del juego revela el ser del arte. La metáfora del juego en Nietzsche supone una remarcación de los límites de la racionalidad. Frente a cualquier pretensión teleológica, el juego como actitud fundamental del superhombre es algo sin fin, sin ley y sin objetivo²²¹. Sin embargo para Gadamer la metáfora del juego no va directamente contra la racionalidad. El juego ataca la idea de una única racionalidad científica pero no cualquier racionalidad porque la ordenación es inherente al juego humano. Bien es verdad que, en la versión nietzscheana del juego, la voluntad de poder del artista es también la voluntad de forma, la voluntad de racionalización. En contra de la interpretación meramente estetizante, asociada al romanticismo, el juego del diosniño configura el mundo y, en este sentido, se acercaría a la interpretación de Gadamer. Pues es ahí donde reside la peculiaridad del juego humano. La racionalidad que se pone a sí misma sus propios fines es lo propio del juego humano y esta racionalidad cristaliza en la existencia de reglas sin las cuales sería imposible la repetibilidad del juego:

“La humanidad del juego humano reside en que en ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por decirlo así sus propios movimientos de juego como si tuviesen fines [...] eso que se pone reglas a sí mismo en la forma de un hacer que no está sujeto a fines es la razón” (AB 68).

Al rescatar la función agonal y trágica del juego, Nietzsche concibe el juego como representación, como una lucha y guerra continua donde los participantes ceden su individualidad en pos de la representación misma. Lo importante del juego es su acontecer autorreferencial, es decir su ausencia de meta o fin extrínseco. En este

²²⁰ Pudiera establecerse una relación extratextual entre Nietzsche y Gadamer en la figura de Rilke. Lou Andrea Salomé pudo influir en la producción del poeta a partir de ideas de Nietzsche referidas al juego. De Nietzsche recoge el concepto de juego y riesgo para la vida auténtica (“Sonetos”, 2ª parte, XIV). No hemos de olvidar que Gadamer ha sido un lector de Rilke y que su idea del juego tiene gran repercusión en él, tal y como se puede observar en la poesía de Rilke que Gadamer cita al principio de su libro *Verdad y Método*.

²²¹ DE SANTIAGO, *Arte y poder*, p. 552.

sentido, el juego muestra su propia seriedad, la seriedad del niño cuando juega. La madurez del hombre le acerca al niño que juega y que respeta la seriedad del juego en todo momento:

“Los más profundos conocedores de la naturaleza humana no han ignorado que la capacidad de jugar es un ejercicio de la más alta seriedad. Así, en Nietzsche leemos: <la madurez del hombre significa haber reencontrado la seriedad que se tenía cuando niño en el juego>” (EH, 136; GW, VIII, 92).

También es diferente la idea de libertad subyacente al juego en ambos autores, como diferente es su concepción de la tragedia. Para Nietzsche, el hombre que juega no vive en el capricho de una libertad incondicionada. Es partícipe del juego del mundo, está extáticamente abierto al dios Dionisos como dios que juega y quiere, en lo más hondo de sí, lo necesario. Para designar esta voluntad Nietzsche utiliza la fórmula “*amor fati*”, entendida no como una entrega a un destino sino como la participación en el juego del mundo. Gadamer también rescata ese carácter trágico del juego, este situarse del hombre entre la libertad y la necesidad. La tragedia es entendida por Gadamer en un sentido amplio como fenómeno ético-metafísico que se encuentra en la vida y no sólo en la representación artística. La tragedia es entendida como una ordenación metafísica del ser que vale para todos. En ella el espectador se reconoce a sí mismo y sale de la ceguera en que vivía:

“La afirmación trágica es iluminación en virtud de la continuidad de sentido a la que el propio espectador retorna por sí mismo” (VM, I, 179; GW, I, 137).

Esta afirmación de la dimensión trágica del mundo en Gadamer no significa tampoco someterse al destino ciego sino aceptar la necesaria implicación del jugador-espectador que ha de participar en la obra. Ahí se sitúa la diferencia de la interpretación trágica-lúdica de la realidad en Nietzsche y Gadamer. El juego del arte nietzscheano se convierte en la actividad superadora de las preguntas metafísicas. Las preguntas metafísicas sitúan al hombre en el miedo a la vida y en la autotortura. En el arte el hombre es alegre, goza... porque es puro juego. Así lo expresa Gadamer:

“Y bien, ¿qué decir de Nietzsche y la metafísica? [...] En él se realiza la unidad de creación y destrucción, de iluminación y oscurecimiento. Ya no más

oposición entre el buen humor apolíneo y la ebriedad dionisiaca, como en el joven Nietzsche. La verdad sería la unión dionisiaca de la luz con la oscuridad, del crear con el destruir. Esta unidad es, pues, la verdadera verdad. En este punto habría que hablar de la relación entre el ser y la apariencia, o al menos hablar sobre la forma que ambos, con esta vuelta al arte después de Nietzsche, se han mezclado en el juego del mundo. Es una verdad de realización que no puede ser objeto de ciencia" (Ant, 176-177).

Después de todo, el juego en Nietzsche en la forma superadora de viejos valores supone una interpretación estética y no moral de la realidad. En el juego nietzscheano “surgen y aparecen valores, más allá del bien y del mal, porque el juego es amoral”²²². Algo que se sitúa en lejanía respecto a la interpretación de lo lúdico que nosotros realizamos del juego en Gadamer: el juego es el lugar de la explicación ética que acontece en toda comprensión.

5.1.4. M. Heidegger: *El origen de la obra de arte*

El mismo Gadamer reconoce la sorpresa que le supuso la conferencia de Heidegger *El origen de la obra de arte*. A juicio de Gadamer, en la “ontología fundamental” de Heidegger como fenomenología hermenéutica del entendiéndose acerca de sí mismo²²³, algunas formas del ser no tenían un lugar muy definido. Y, entre estas formas del ser, estaba el arte:

“Todas estas formas del ser parecían definir las fronteras de las posibilidades de la interpretación hermenéutica, que había inaugurado el nuevo enfoque de Heidegger. Lo inconsciente, el número, el sueño, el imperar de la naturaleza, el milagro del arte, todo esto sólo parecía poderse captar a modo de una especie de conceptos fronterizos al margen de la existencia que se sabe históricamente y que se las entiende consigo misma” (CH, 98; GW, III, 252-253).

En su exposición del origen de la obra de arte, Heidegger pretende, en primer lugar, un acercamiento fenomenológico al objeto artístico, un acercamiento a la “cosa”

²²² DE SANTIAGO, *Arte y poder*, p. 551

²²³ DOMINGO, A., “Raíces fenomenológico-lingüísticas de la hermenéutica de H. G. Gadamer”: *Estudios Filosóficos*, 40 (1991), pp. 503-524.

llamada obra de arte y delimitarla respecto al resto de las cosas. Este acercamiento adquiere una clara intención polémica respecto a su propia herencia neokantiana. Pues el neokantismo suponía que lo existente era lo dado a los sentidos y no las valoraciones con que ello se califica:

“Lo propiamente existente es la cosa en su calidad como tal, el hecho, lo dado a los sentidos, aquello que es llevado a un conocimiento objetivo por la ciencia natural. En cambio, el significado que le corresponde, el valor que tiene, son modos de concepción complementarios puramente de validez subjetiva y no pertenecen a lo originariamente dado mismo ni a la validez objetiva que se obtiene de él” (CH, 101; GW, III, 255).

Y la estética pertenece a esa esfera de validez subjetiva de la cosa. En principio, la obra de arte como objeto-cosa es objetiva pero su valor estético y su significado es subjetivo:

“La obra de arte misma posee un carácter de cosa, que tiene la función de infraestructura sobre la que se levanta a modo de superestructura la auténtica configuración estética” (CH, 101-102; GW, III, 255).

Pero Heidegger supera esta herencia neokantiana: la obra de arte desvela la verdad de lo ente, *“el ente sale a la luz en el desocultamiento de su ser”*²²⁴. Para dar luz a estas palabras, Heidegger pondrá como ejemplo un cuadro de V. van Gogh. En el cuadro de van Gogh *“Botas del campesino”* sale a la luz la verdad de ese par de botas que es la vida entera del hombre del campo. Las obras de arte no son una cosa más entre otras cosas sino verdaderos acontecimientos. En este caso es el esfuerzo y el cansancio del campesino lo que acontece en la pintura de van Gogh. La obra de arte no es un objeto desarticulado de su mundo. La obra de arte hace aparecer un mundo propio no reductible al mundo del artista o del espectador. Es lo que Gadamer califica como un *“sostenerse-en-sí-misma”*, superando de este modo la subjetivización propia de la estética del genio:

“Debido a su sostenerse-en-sí-misma no sólo pertenece a su mundo sino que en ella el mundo está ahí” (CH, 102; GW, III, 256).

²²⁴ Cf. HEIDEGGER, *Caminos del bosque*, p. 25.

Dos palabras son fundamentales para comprender la estructura ontológica de la obra de arte en Heidegger. Primero habla de “mundo” más tarde hablará de “tierra”²²⁵. Ambos están en continua disputa: “mundo” es la apertura del ser, tierra es el albergar dentro de sí, el encerrar del ser. El arte hace visible el cerrarse, lo impenetrable de la tierra y aquello que es incapaz de conseguir la intromisión científica-técnica de la naturaleza²²⁶. Toda obra de arte es disputa entre mundo y tierra: en el juego recíproco de mundo y tierra se alcanza el desocultamiento del ser²²⁷. Y en esta lucha “acontece” la verdad. Pues la descripción de la obra de arte muestra su aspiración filosófica fundamental:

“su aspiración filosófica central es más bien apoyarse en este análisis para comprender el ser mismo como un acontecer de la verdad” (CH, 104; GW, III, 258).

Y lo que “acontece” es algo nuevo, con la obra de arte entra algo nuevo en la existencia. La obra de arte no es un signo que remite a algo sino que aquello a lo que remite está presente plenamente en la obra. Por ello el objeto experimenta lo que Gadamer llamará “*un crecimiento en el ser*” (AB, 91; GW, VIII, 126) que hace a ese objeto irremplazable.²²⁸

Heidegger entendió la verdad desde la palabra griega “*aletheia*” que significa desocultamiento. Para Gadamer entender la verdad como *aletheia* significa que el verdadero conocimiento hay que arrancarlo de su condición de oculto en el error. El conocimiento está amenazado por el error, el conocimiento es una lucha por desocultar

²²⁵ En palabras de Heidegger: “*Pero así como la obra exige una instalación en el sentido de un erigir consagrador y glorificador, porque el ser-obra de la obra consiste en levantar un mundo, de la misma manera resulta necesaria la elaboración, porque el propio ser-obra de la obra tiene el carácter de la elaboración. La obra, como obra, es en su esencia elaboradora*”, HEIDEGGER, *Caminos del bosque*, p. 32.

²²⁶ Cf. HEIDEGGER., *Caminos del bosque*, p. 33.

²²⁷ RIVARA, G., “Heidegger desde Gadamer. Una lectura de El origen de la obra de arte”: *Signos filosóficos*, 10 (2003), pp. 55-72.

²²⁸ Cf. SOLA, M. A., “La categoría del juego en Gadamer y en Heidegger. ¿Un modelo de racionalidad? Virtualidad y problemática del acceso a la verdad a partir del juego” en ACERO, Juan J., y otros (eds.). *Materiales del Congreso Internacional sobre Hermenéutica Filosófica. El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2003, pp. 247-252.

ese error. Algo ya que tuvieron presente los griegos al designar al ente como lo que ya no está oculto. Los griegos inauguraban así el camino que la ciencia moderna recorrerá hasta el final en su pretensión de adquirir un conocimiento correcto. Pero, en su sentido originario, el desocultamiento acontece, el estado de oculto no significa el error sino aquello “*que pertenece originariamente al ser mismo*” (CH, 105; GW, III, 258). Porque lo propio del ser no es sólo salir a la luz sino también esconderse. Toda obra de arte es disputa entre mundo y tierra y en el juego recíproco de mundo y tierra se alcanza el desocultamiento del ser²²⁹. Mundo y tierra, estado oculto y estado desoculto abren un espacio de juego en el que es posible reconocer el ente²³⁰. Se trata del “claro” entendido no como un escenario siempre abierto sino como el acontecimiento del desencubrimiento inseparable del encubrimiento:

*“el lugar abierto en medio de lo ente, el claro, no es nunca un escenario rígido en el telón siempre levantado en el que se escenifique el juego de lo ente. Antes bien, el claro sólo acontece como ese doble encubrimiento. El desocultamiento de lo ente no es nunca un estado simplemente dado, sino un acontecimiento”.*²³¹

El “espacio de juego” es el lugar del combate en el que acontece la verdad. La verdad acontece estableciéndose en ese *agon* o espacio de juego que es abierto por ella. Es el ser mismo el que permite la apertura en el “espacio de juego”, en el claro en el que el ente sale a la luz:

*“Si la esencia del desocultamiento de lo ente pertenece de alguna manera al propio ser (vid. “Ser y tiempo”, parágrafo 44), es éste, a partir de su esencia, el que permite que se produzca el espacio de juego de la apertura (el claro del aquí) y lo lleva como tal a todo lugar en el que un ente sale a la luz a su manera”.*²³²

La verdad como combate entre encubrimiento y desencubrimiento acontece cuando se poetiza porque todo arte es esencialmente poema. El poema es el decir que

²²⁹ Cf. LEYTE, A., *Heidegger*, Alianza Editorial, Madrid, 2006, pp. 273-274.

²³⁰ En la descripción de Heidegger: “*lo ente en su totalidad, el mundo y la tierra en su juego recíproco, alcanzan el desocultamiento*”, HEIDEGGER, *Caminos del bosque*, p. 40.

²³¹ HEIDEGGER, *Caminos del bosque*, p. 39.

²³² HEIDEGGER, *Caminos del bosque*, p. 44.

proyecta, relato de mundo y tierra, relato del espacio de juego de su combate, el relato del desocultamiento de lo ente²³³. Porque, de algún modo, la realidad sólo es descrita cuando se hace ficción, redescrición y *mímesis* creadora. El mundo abierto por la obra de arte es un mundo de posibilidades y ahí se sitúa la virtualidad subversiva y utópica de la ficción.²³⁴

5.2. Juego y arte en la obra de H-G. Gadamer

Como hemos anunciado anteriormente, en el capítulo 4 de *Verdad y Método* (“El juego como hilo conductor de la explicación ontológica”) Gadamer investiga la ontología del juego para ejemplificar el ser del arte. La ontología del juego hermenéutico será la categoría hermenéutica fundamental para describir el ser de la obra de arte. Sería un error reducir el juego del arte a su carácter impulsivo, a ser una mera expresión de sentimientos del artista porque también el arte es un juego de vinculatividad y libertad y afirmamos esto por dos razones fundamentales:

- En primer lugar, porque la obra de arte es fruto de la libertad del artista que crea libremente y no por necesidad instintiva. Y es fruto de la libertad del espectador que quiere dejarse decir algo y que se juega a sí mismo jugando la obra.

²³³ Cf. HEIDEGGER, *Caminos del bosque*, p. 53.

²³⁴ Ricoeur ha encontrado en este poetizar del arte una vía para extraer la virtualidad crítica de la hermenéutica: “Con la poesía, la ficción es el camino de la redescrición o, para hablar como Aristóteles en la *Poética*, la creación de un *mythos*, de una “fábula”, es el camino de la *mímesis*, de la imitación creadora. Aún aquí desplegamos un tema esbozado por Gadamer mismo, en particular en sus magníficas páginas sobre el juego. Pero, llevando a fondo esta meditación sobre la relación entre ficción y redescrición, introducimos un tema crítico que la hermenéutica de las tradiciones tiende a arrojar fuera de sus fronteras. Este tema crítico estaba sin embargo contenido en potencia en el análisis heideggeriano del comprender. Uno recuerda que Heidegger adjuntaba al comprender la noción de “proyección de mis posibles más propios”; esto significa que el modo de ser del mundo abierto por el texto es el modo de lo posible o, mejor, del poder ser; en esto reside la fuerza subversiva de lo imaginario. La paradoja de la referencia poética consiste precisamente en esto: que la realidad sólo es redescrita en la misma medida en que el discurso se eleve a la ficción”, RICOEUR, P., *Del texto a la acción* (trad. de P. Corona), México, Fondo de cultura Económica, México, 2002, p. 340.

- En segundo lugar, porque esa libertad no es absoluta y se encuentra siempre referida intencionalmente a alguien. El artista que crea no lo hace sólo para sí. La obra no se agota en el artista sino en la posibilidad de ser jugada una y otra vez. El espectador responde a la realidad objetiva de la obra de arte y este responder no puede reducirse a sus propias emociones, pues la obra se le impone, aunque esta imposición no es coactiva sino interrogativa.

La pretensión de Gadamer de arremeter contra todo subjetivismo de la comprensión exige plantearnos el modo de ser del espectador frente a la obra. Por eso nos preguntamos en este momento por el puesto del hombre-espectador en la experiencia del arte, así como por la idea de libertad y responsabilidad anejas a la experiencia estética. Ante el juego representativo, especialmente el juego cultural o teatral, el hombre se ve atraído, superado y prendido. La obra de arte impone su dictado²³⁵. La reflexión central en esta parte de nuestro trabajo será intentar describir en qué consiste esta atracción y averiguar si esto supone la eliminación de la iniciativa humana o si es posible elaborar un nuevo concepto de libertad, de libertad hermenéutica a partir del juego del arte.

5.2.1. El juego como categoría antisubjetiva

El juego es una actividad que supera la individualidad de los que juegan. El modo de ser del juego, su esencia propia, reside en su ser independiente de la conciencia de los que juegan. El protagonista del juego no son los jugadores sino el juego mismo que se realiza a través de los jugadores. No hay ningún sujeto que sea el que juegue, “*es el juego el que juega o se desarrolla*” (VM, I, 146; GW, I, 109). En realidad, es como si el juego marchase solo.

²³⁵ Cf. GRONDIN, J., *Introducción a Gadamer*, p. 70 (sobre los textos: EH, 183- 201; GW, VIII, 240-257).

En su acercamiento a la fenomenología del juego, Gadamer se retrotrae a las investigaciones de Huizinga, especialmente a las investigaciones sobre el culto sagrado. En estos juegos sagrados es donde más claramente se observa cómo desaparece la conciencia de individualidad de los que participan en el rito. La expresión más adecuada de la acción que aquí se realiza la encontramos en la voz media griega: más que decir que “alguien juega”²³⁶, se dice que “algo está en juego”. Gadamer utiliza la expresión “jugar es ser jugado” en esa especie de voz media donde la acción del verbo se sitúa entre la voz activa y la voz pasiva. Ni el sujeto es agente de la acción ni es el mero objeto paciente de la acción. En español tenemos algunas expresiones verbales que podrían reflejar ese estadio medio. Es el caso de expresiones tales como “darse cuenta”, “acordarse” o “atreverse”. En el carácter medial del juego se pone de relieve que el jugador queda liberado de la iniciativa de actuar:

“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. Esto se hace patente en el espontáneo impulso a la repetición que aparece en el jugador” (VM, I, 148; GW, I, 110).

El juego se revela como una categoría antisubjetivista y el juego del arte sólo se comprende desde todos los elementos que intervienen en él. La estética se subsume así en la hermenéutica. Cualquier obra de arte ha de ser comprendida igual que se comprende cualquier texto. La conciencia hermenéutica supera a la conciencia estética:

“La comprensión debe entenderse como parte de un acontecer de sentido de todo enunciado, tanto del arte como de cualquier otro género de tradición” (VM, I, 217; GW, I, 170).

El juego del arte no puede reducirse a una forma vacía que se llena significativamente con las vivencias subjetivas. La conciencia estética no puede ser el baremo para determinar el ser de la obra de arte. El comportamiento subjetivo estético no sirve para entender el juego del arte:

²³⁶ Decir “alguien juega” es para Gadamer una aplicación inauténtica de la palabra “juego”. El verbo “jugar” carece de auténtico sujeto. Cuando se subjetiviza la acción de jugar éste se vuelve inauténtico.

“El juego que se produce en la representación escénica no desea ser entendido como satisfacción de una necesidad de jugar, sino como la entrada en la existencia de la poesía misma” (VM, I, 161; GW, I, 122).

De alguna manera, el juego es experimentado por el jugador como una realidad que le supera pues jugar no es un hacer sino un suceder que acontece. Se juega un juego no se hace un juego:

“El juego no tiene su ser en la conciencia o en la conducta del que juega, sino que por el contrario atrae a éste a su círculo y lo llena de su espíritu. El jugador experimenta el juego como una realidad que le supera” (VM, I, 153; GW, I, 115).

Definido negativamente, el elemento lúdico aparece como carencia de fines, como la libertad de estar sujeto a un fin y como un impulso libre. Es lo que viene representado por el movimiento de vaivén que vemos en todo juego (por ejemplo, en un juego de luces), un vaivén y un movimiento que no está vinculado a fin alguno, pues no existe en el juego una meta en la que detenerse. El juego implica una libertad de movimiento o, mejor, de automovimiento que expresa la esencialidad de la naturaleza pues es en el movimiento donde reside el carácter fundamental de lo viviente.

El automovimiento esencial y propio de la estructura del juego nos desvela un mundo en que los fines quedan puestos entre paréntesis. El juego carece de fines, de fines externos que, de tenerlos en cuenta, podrían desnaturalizar el juego. Cuando el juego se hace para algo se convierte en otra cosa (en ejercicio, deporte o negocio) y pierde su realidad. Pero esto no significa que el juego carezca de fines inmanentes al juego mismo:

“Sin embargo en el comportamiento lúdico no se produce una simple desaparición de todas las referencias finales que determinan a la existencia activa y preocupada, sino que ellas quedan de algún modo muy particular en suspenso” (VM, I, 144; GW, I, 107).

El jugador ha de abandonar sus pretensiones particulares en pro de los fines inmanentes del juego. Por eso, para la perdurabilidad del juego, más peligroso que hacer trampas será no tomarlo en serio, es decir ser un aguafiestas:

“De hecho el juego sólo cumple el objetivo que le es propio cuando el jugador se abandona del todo al juego. Lo que hace que el juego sea enteramente juego no es una referencia a la seriedad que remita al protagonista más allá de él, sino únicamente la seriedad del juego mismo” (VM, I, 144; GW, I, 107-108).

A la vez que el sujeto del juego se disuelve urge la referencia a un “alter”, sea éste real o no, que responda a la iniciativa del jugador con sus propias contrainiciativas. El jugar exige siempre jugar-con. En este sentido, el juego es un hacer comunicativo porque no conoce la distancia entre el que juega y el que mira el juego.

5.2.2. Ontología del juego del arte

El modo de ser del juego consiste en su auto-representación. Mediante la práctica de las tareas propias del juego se realiza la autorrepresentación del juego: el hombre cuando juega está representando²³⁷. A través de los jugadores se da la autorrepresentación del juego. Desde el niño que juega con la pelota hasta el actor que representa una obra teatral están representando, es decir están haciendo “como si” fueran otra cosa. Y esta representación que se realiza a través de los jugadores es un representar para alguien, es un representar para un espectador. Por eso, afirma Gadamer, el juego se realiza siempre para alguien, aunque de hecho no haya nadie que lo vea. Hasta el mismo jugador-representador se convierte en espectador de lo que representa:

“Si algo se representa aquí, aunque sea el movimiento mismo del juego, también puede decirse del espectador que “se refiere” al juego, igual que yo, al jugar, aparezco ante mí mismo como espectador” (AB, 68; GW, VIII, 114).

Es decir, en todo juego se opera una representación de todos los elementos o agentes que intervienen en su movimiento ya sea como parte activa o como espectador.

²³⁷ Algo que en español no se adivina con tanta claridad como en otras lenguas, especialmente en alemán. Tanto la palabra inglesa “play”, como la alemana “*Spiel*” expresan con claridad la dimensión de representación propia del juego: se habla de “*ein Theaterstück spielen*” cuando se quiere decir representar una función teatral. O se dice que “*der Schauspieler spielt im Stück*”, el actor representa una obra de teatro. O que “*jemand spielt die Gitarre*” “alguien toca la guitarra”... Este sentido no aparece en español. El término español “jugar” proviene del latín “*jocare*” y en él se expresa el aspecto jocoso y bromista del juego. Tal como ha señalado Huizinga, el “*ludus*” latino como concepto no ha pasado a los idiomas románicos (Cf. HUIZINGA, *Homo Ludens*, p. 55).

Porque el ser del juego consiste en ser representado y en toda representación es tan importante el que actúa como el que mira. De hecho, no existe verdadero juego sin espectador, aunque este espectador sea imaginario (como el caso de un niño que juega solo con la pelota y a veces retransmite al mismo tiempo su propio juego convirtiéndose en espectador de sí mismo).

Si bien los juegos son todos representación, no todos los juegos suelen representarse para alguien. Así ocurre, por ejemplo, con los juegos deportivos donde, según Gadamer, no hay una referencia explícita a los espectadores. Incluso podríamos decir que en éstos su carácter agonal o competitivo quedaría anulado si se convirtieran en mera exhibición²³⁸. Algo que no ocurre en el juego-drama cultural o el juego-drama teatral. Porque es aquí donde mejor se observa la completud que el espectador otorga al juego; bien podría decirse que es justo en el espectador donde este juego adquiere completo significado. Porque estos juegos no se reducen a la representación de los jugadores, no son una autorrepresentación sino la apertura de una totalidad de sentido²³⁹ para los espectadores:

“La representación del dios en el culto, la representación del mito en el juego, no son, pues juegos en el sentido de que los jugadores que participan se agoten por así decirlo en el juego representador y encuentren en él una autorrepresentación acrecentada; son formas en las que los jugadores representan una totalidad de sentido para los espectadores” (VM, I, 152-153; GW, I, 114).

En el espectador culmina y se cumple el juego. Por eso el jugador-actor se debe a la obra, a la representación, de alguna manera se debe al espectador. Por medio de él, y ahí es donde reside el carácter medial del juego (“jugar es ser jugado”), el espectador se abre a esa totalidad de sentido. Por eso Gadamer utiliza expresiones como: el juego “*le atrae*” y “*le supera*”. Recordemos la poesía de Rilke que sirve de inicio de la obra

²³⁸ Las exhibiciones deportivas pierden su carácter lúdico-competitivo y pierden así su interés. Tomemos como ejemplo los partidos de exhibición de la N.B.A. que se realizan cada año en distintas partes del mundo. Se quedan en la simple exhibición y pierden su interés deportivo.

²³⁹ Cf. OKOLOWA, M., “La construcción de sentidos como forma de manifestación del ser en el juego hermenéutico”: *Intersticios* 6 (2001), pp. 65-82.

Verdad y Método en la que el personaje no hace sino recoger la pelota que le lanza una compañera eterna:

*“En tanto no recojas sino lo que tú mismo arrojaste, todo será no más que destreza y botín sin importancia; sólo cuando de pronto te vuelvas cazador del balón que te lanzó una compañera eterna”.*²⁴⁰

Entender un rito, un juego cultural o una representación teatral supone estar prendido, arrastrado por lo que allí está ocurriendo. Este ser arrastrados se experimenta en todas las artes pero se ejemplifica especialmente en la música donde percibimos con facilidad como nos vemos arrastrados por una determinada melodía que nos cautiva (AP, 151-157; GW, VIII, 362-366). Es como si la subjetividad del que entiende se limitara a responder a la iniciativa, quedando así anulada o, al menos, situada en un plano secundario. De algún modo, la experiencia estética es aquí asimilada a la experiencia religiosa. De hecho, Gadamer acerca en muchos casos la representación teatral a la sacral, pudiendo quedar así comprometida la libertad humana. Por ello urge indagar la naturaleza de eso que hemos llamado “el carácter de representación en el juego aplicado al juego del arte” y extraer las oportunas consecuencias en la comprensión hermenéutica de la libertad.²⁴¹

²⁴⁰ Estamos aquí haciendo referencia a la poesía de Rilke que sirve de pórtico a la obra *Verdad y Método* y que reza así de forma completa:

*“En tanto no recojas sino lo que tú mismo arrojaste,
todo será no más que destreza y botín sin importancia;
sólo cuando de pronto te vuelvas cazador del balón
que te lanzó una compañera eterna,
a tu mitad, en impulso
exactamente conocido, en uno de esos arcos
de la gran arquitectura del puente de Dios:
sólo entonces será el saber-coger un poder,
no tuyo, de un mundo”*

²⁴¹ Cf. MUÑOZ, J. J. *Afinidad estructural de las experiencias estética, ética, metafísica y religiosa*, Universidad Complutense de Madrid, Servicio de publicaciones, 2003.

Cuando decimos que el arte es representación queremos decir que el juego del arte transforma la realidad representada y la transforma para alguien. Es lo que Gadamer denomina “*transformación en una construcción*”²⁴². Con esta expresión se intenta expresar el giro por el cual el juego humano llega a su perfección que es la de ser arte. Transformación no significa que el juego reciba su significado sólo del que en cada caso lo representa (del actor o del espectador), ni que lo reciba del “creador”, del artista de la obra de arte. La palabra “Transformación” quiere poner de relieve que “*el juego mantiene frente a todos ellos una completa autonomía*” (VM, I, 155; GW, I, 116).

Esto que parece más evidente en las artes transitorias como el teatro o la música, pues exigen su representación y la obra en sí misma no es nada (tan sólo un guión o una partitura), puede resultar problemático cuando se refiere a las artes no transitorias. Por ello habría que plantearse hasta qué punto en la pintura, arquitectura o escultura el ser de la obra de arte exige también la representación de la obra en cada caso y si ésta no se reduciría a la percepción subjetiva del espectador. Para Gadamer, en toda representación, incluida la pictórica, “*la imagen en el sentido estético de la palabra sí que tiene un ser propio*” (VM, I, 188; GW, I, 144) y autónomo de lo representado.²⁴³

Es aquí donde se observa el peso otorgado por Gadamer a la representación de la obra de arte en menoscabo del artista, actor y espectador. En el proceso óptico del representar del arte, el sujeto parece desaparecer. Especialmente elocuente es el concepto de “emanación” utilizado en este contexto por Gadamer y extraído del neoplatonismo. La emanación aplicada al juego del arte es caracterizada como un

²⁴² Seguimos aquí la traducción de la expresión “*Gebilde*” en la edición española de *Verdad y Método* traducida por “construcción”. Otros autores han traducido por “conformación” (por ejemplo en *La actualidad de lo bello* (trad. de A. Gómez Ramos), Paidós, Barcelona, 1991. pág. 87) o por “imagen” (Cf. GRONDIN, J., *Introducción a Gadamer*, p. 73).

²⁴³ En otros escritos posteriores Gadamer utiliza otras expresiones para poner de relieve el carácter autónomo y de construcción de la obra de arte. Así, hablando del poema, dice que “se planta”: “*Este “plantarse de la palabra” me parece apuntar a esa situación fundamental del ser humano que Hegel ha descrito como “hacerse su hogar” (heimlich werden)*” (EH, 120; GW, VIII, 78), que “se instala”: “*Ahora bien, la palabra del poeta no continúa simplemente este proceso de “ir instalándose” (Einhausung)*” (EH, 121; GW, VIII, 79) y que “se yergue”: “*El poema no está ante nosotros como algo con lo que alguien quisiera decir algo. Se yergue ahí en sí. Se alza tanto frente al que poetiza como frente al que recibe el poema*” (EH, 113; GW, VIII, 72).

exceso, un desbordamiento de la imagen que se acrecienta en cada representación. La obra se distinguiría como una conformación “*en la irradiación de significado*” (EH, 264; GW, VIII, 337) que se apodera de nosotros.

Desde la idea de emanación, la representación procede de modo exclusivo de la causa, de la imagen. El proceso artístico sería así unidireccional y el espectador se limitaría a recibir el ser “degradado” de la obra de arte. Porque si bien la causa de la que emana no pierde entidad en el proceso de emanación, lo emanado siempre será de menor peso ontológico que la causa al modo como el fuego genera calor y éste siempre es de una inferior entidad que el fuego. Así pues, cuando Gadamer hablar de “emanación” parece olvidarse de “el alguien” de la representación.

En esta misma línea de interpretación, Gadamer nos habla de “*acontecer artístico*” (VM, I, 193; GW, I, 148), nunca entendido como acontecimiento vivencial sólo repetible en el ánimo que lo recibe. Porque la conciencia estética nunca se encuentra en condiciones de aprehender el ser del arte desde sí. El sujeto no determina la obra sino que éste debe determinarse por el aparecer de la verdad de la obra de arte. Es un error querer interrogar a una obra de arte desde una conciencia historicista como si de un documento histórico se tratara. Se podría decir que la obra lleva la iniciativa y, por ello, lo fundamental sería si uno se somete o no a la pretensión de sentido que plantea la obra de arte.

Gadamer utiliza expresiones como “*ser retenido en un cuadro*”, “*ser interpelado en un poema*”, “*ser objeto de una alusión desde la escena*” “*hablar por sí mismo*” (VM, I, 197; GW, I, 152), para expresar que en la esencia de la representación la iniciativa es del juego del arte. Por ello podríamos decir que el espectador más que experimentar el arte como “posesión” se “encuentra” con el arte. Porque nadie se puede erigir en el poseedor del juego y de lo que acontece en él: la verdad del ser que se posee a sí misma. Después de este encuentro, después del encuentro con la obra el espectador ya no es el mismo. Esto es lo que ocurre en toda experiencia hermenéutica. Todo

comprender forma parte de un encuentro que sólo se puede comprender a partir de lo comprendido, en este caso del ser de la obra de arte:

“el comprender forma parte del encuentro con la obra de arte, de manera que esta pertenencia sólo podrá ser iluminada partiendo del modo de ser de la obra de arte” (VM, I, 142; GW, I, 106).²⁴⁴

Así pues, la representación²⁴⁵ constituye el “modo de ser de la obra de arte” (VM, I, 160; GW, I, 121). Esto lo muestra con claridad el juego ritual que, como representación sacra, es esencial al hecho religioso. Análogamente a esta representación sacral Gadamer habla de la representación escénica. La representación no puede aislarse del ser de la obra de arte. La obra se encuentra en la representación como lo divino en el culto. Si el juego no depende de la necesidad de jugar, si el juego no depende del sujeto que se acerca a jugar sino de la “poesía misma” que entra en juego, hemos de preguntarnos por el papel se le otorga al jugador, intérprete o espectador: ¿La defensa de la primacía de la obra-juego sobre el jugador-espectador suponen la anulación de la individualidad del jugador?

²⁴⁴ Gadamer ha puesto de relieve que la importancia dada al encuentro con la obra de arte no significa reducir ésta a ese mero encuentro. La obra no es reductible a mero impacto del espectador: *“Desde luego, el concepto de obra y de obra de arte no está exento de problemas. Como es sabido, en la estética más progresista de hoy se intenta eliminar el concepto de obra. Se es de la opinión que lo importante no es una obra que le deje al “consumidor” la distancia de la contemplación y del deleite, sino el acto de un encuentro único, el impacto que se recibe. Creo, sin embargo, que hay razones hermenéuticas para decir que la obra sigue siendo la obra”* (EH, 143; GW, VIII, 148).

²⁴⁵ Gadamer utiliza, sobre todo, el término representación para describir el modo de ser del arte. Pero no es el único término utilizado. En escritos posteriores a *Verdad y Método* utiliza otras expresiones como “ejecución” (*Vollzug*) o “leer”. Frente a la “representación” que puede hacer hincapié más sobre la obra y menos sobre el intérprete, “ejecución” y “lectura” y “oído interior” revelará más la dinamicidad del espectador intérprete o, como dice, J. Grondin *“Con los conceptos, más tardíos, de la lectura, la ejecución y el oído interior, parece que Gadamer reconoce un margen más amplio a la recepción inteligente. La fórmula de representación preferida en Verdad y Método insistía más quizás en la realización ontológica que acontece en la obra de arte y que parte de ella”* (GRONDIN, *Introducción a Gadamer*, p. 73).

5.2.3. Juego y *mimesis*

En sus páginas sobre el juego Gadamer habla de un concepto que será central para entender el juego hermenéutico: el concepto de “transformación” (*Gebilde*). Transformación no significa alteración de algo sino el sacar a la luz el verdadero ser de algo:

“algo se convierte de golpe en otra cosa completamente distinta y que esta segunda cosa en la que se ha convertido por su transformación es su verdadero ser, frente al cual su ser anterior no era nada” (VM, I, 155; GW, I, 116).²⁴⁶

Lo que había antes ya no está y lo que ahora se presenta en el juego del arte es lo verdadero. Esta comprensión del juego supone una acometida contra cualquier pretensión subjetivista de la representación artística. Lo que ya no está son los jugadores, el actor y el “creador” de la obra. Pues el actor de una representación teatral pretende que no se le reconozca en su identidad ordinaria sino como el personaje que representa: *“los actores (o poetas) ya no son, sino que sólo es lo que ellos representan”* (VM, I, 156; GW, I, 117).

La obra de arte realiza una transformación hacia lo verdadero. Los agentes que intervienen se cancelan a sí mismos como mediación total. Gadamer pone el ejemplo del pintor que toma un modelo para un retrato. En la medida que el modelo utilizado es reconocible por el espectador la verdad del cuadro también es menor, pues ahora ya no se ve lo que el pintor quería representar sino un material transformado ¿Significa esto que la ontología del juego hermenéutico exige eliminar lo más propio del jugador, en este caso la individualidad del actor o modelo?

El modelo que el pintor utiliza parece ser no más que un soporte para el acontecer de la obra de arte. El sí mismo del jugador queda cancelado y es necesario que así sea para que aparezca la verdad del arte. Sin embargo, cuando el cuadro pretende representar (*representatio*) a la persona no como un modelo sino su

²⁴⁶ También en AP, 79; GW, VIII, 277.

individualidad, la persona representada aparece en su intimidad y su mismidad con mayor claridad que en la vida cotidiana:

“En cambio, la persona a quien se representa en un retrato resulta tan ella misma que no parece disfrazada aunque las ropas con las que aparezca sean tan espléndidas que puedan llamar la atención sobre sí: el esplendor de su aparición le pertenece a él mismo” (VM, I, 195; GW, I, 150).

En el retrato no es que se reconozca al ya conocido sino que se lo conoce mejor, se conoce algo de él que no se conocía anteriormente. Se recupera así el sentido cognitivo de la “*mímesis*” aplicada al arte:

“En el reconocimiento emerge lo que ya conocíamos bajo una luz que lo extrae de todo azar y de todas las variaciones de las circunstancias que lo condicionan y que permite apprehender su esencia” (VM, I, 158; GW, I, 119).

Se hace patente lo que Heidegger anunciaba: que el arte y el juego (pensemos en la celebración festiva) nos puede decir quién es el hombre, pueden describir la condición humana con mayor claridad incluso que la misma filosofía. Frente a las pretensiones de la conciencia estética centrada en la subjetividad del artista, Gadamer pone en entredicho la invención libre del artista. El artista cree estar inventando libremente cuando, en realidad, “su creación” es representación de una verdad que también le supedita a él mismo:

“Para el poeta la invención libre no es nunca más que uno de los lados de una actividad mediadora sujeta a una validez previa. No inventa libremente su fábula, aunque realmente imagine estar haciéndolo. Al contrario, algo del viejo fundamento de la teoría de la mimesis sigue operando hasta nuestros días. La libre invención del poeta es representación de una verdad común que vincula también al poeta” (VM, I, 180; GW, I, 138).

La idea de la invención genial como creación libre que vierte la vivencia en la poesía está fuera de la hermenéutica de Gadamer. No existe la creación al margen del mundo que rodea al artista (que es el mundo de los espectadores). El artista plástico no elige libremente los materiales que utiliza ni los configura con total libertad; más bien “habla a ánimos ya preparados y elige para ello lo que le parece prometer algún efecto” (VM, I, 180; GW, I, 138). Porque, aun sin saberlo, el artista se encuentra en el

seno de las mismas tradiciones que el público que va a admirar su obra. Y eso provoca que su obra diga cosas que él mismo no pretendía ¿En qué consiste la verdad que nos muestra la representación artística en esta transformación?

- En primer lugar, se trata de una transformación como superación de la realidad no transformada, de la realidad fáctica o empírica. La realidad fáctica es borrosa y oculta su significado en muchos casos. Frente a ella, la imagen, la forma que da a luz el arte revela el ser genuino de lo representado. El arte da una nueva forma a la realidad representada, una nueva forma de ser autónoma y superior. “*A partir de ella la llamada realidad se determina como lo no transformado, y el arte como la superación de esta realidad en su verdad*” (VM, I, 157; GW, I, 118). Desaparece todo lo que es casual e inesencial de la realidad representada, accediendo así a su validez y a su verdad (por ejemplo, el Aquiles de Homero es más verdadero que el personaje fáctico o histórico).
- En segundo lugar es una transformación de los que participan en ella. Se da un juego de representaciones: representa el artista, representa el actor y representa el espectador y todas ellas se supeditan a la representación de la obra de arte. Todos de alguna manera son transformados. Es transformada la intención del “creador” que ve como su obra cobra vida propia; es transformado el actor en su cotidianeidad pues ésta desaparece para hacer emerger al personaje. Y es transformado el espectador al representar el drama, pues después de la representación ya no es el que era. La representación contiene en sí una referencia a todo aquél para quien pueda darse una representación, es decir hay una referencia esencial al espectador²⁴⁷. Al hablar de que el juego es una construcción queremos decir

²⁴⁷ Esto se observa con especial claridad en las vanguardias. Es propio del arte contemporáneo anular o restringir las distancias entre el espectador y el creador a través del juego de la interpretación. “*Este impulso por transformar el distanciamiento del espectador en su implicación como co-jugador puede encontrarse en todas las formas del arte experimental moderno*” (AB, 70; GW, VIII, 115). Gadamer pone el ejemplo del teatro de Bertolt Brecht y su destrucción del realismo escénico. Para algunos esta afirmación supone la desintegración de la unidad de la obra de arte (y por tanto del juego), pero no es así.

que se trata de un todo significativo que “*como tal puede ser representado repetidamente y ser entendido en su sentido*” (VM, I, 159; GW, I, 120) y que sólo alcanza esa unidad, ese todo significativo, cuando se juega en cada caso. Por eso podemos establecer una doble dirección entre obra y espectador en el juego de representaciones. La obra representa para el espectador pero el espectador también representa la obra.

5.2.4. Juego y fiesta

Decíamos más arriba que la obra de arte es juego en cuanto que es inherente su ser a su representación. En la representación es donde sale a la luz la unidad de su imagen o construcción. Como tal, por muchas representaciones distintas que tenga la obra de arte (incluso fallidas), la obra no dejará de ser sí misma. Ahí reside su carácter repetible. Esa posibilidad de repetición revela la peculiar estructura temporal de la obra de arte que Gadamer relaciona con el fenómeno de la fiesta.

Especialmente importante para la cuestión que nos estamos planteando acerca del puesto del hombre en el juego es la identificación del juego del arte con la fiesta y su carácter celebrativo: la fiesta es, ante todo, celebración. La fiesta se celebra porque está ahí con anterioridad al sujeto. El espectador asiste a una celebración no como un comportamiento subjetivo sino como algo que le antecede. Las experiencias de los participantes no determinan en ningún caso la celebración o representación escénica: “*Es a la inversa, es el ser del espectador el que está determinado por su asistencia*” (VM, I, 169; GW, I, 129).

En toda celebración el mirar del espectador-asistente produce una especie de comunión sacral²⁴⁸ que de alguna manera perdura en el concepto de “*theoría*” entendida

Porque la identidad de la obra estriba en su apertura: “*Es un error creer que la unidad de la obra significa la clausura frente al que se dirige a ella y al que ella alcanza*” (AB, 71; GW, VIII, 116).

²⁴⁸ En algunas ocasiones Gadamer habla incluso del carácter sagrado de la obra de arte y de la obra como “sacramento”: “*Justi calificó una vez de una manera muy acertada la “Rendición de Breda” de Velázquez*

etimológicamente como ceremonia religiosa y como contemplación (“ver como dios”). La “*theoría*” implica una prioridad de lo que es contemplado sobre el que contempla. Gadamer expresa esta superioridad en términos de padecer y de posesión: “*Theoría es verdadera participación, no hacer sino padecer (páthos), un sentirse arrastrado y poseído por la contemplación*” (VM, I, 170; GW, I, 130). El espectador que asiste se encuentra en la situación de “estar fuera de sí”, de “autoolvido”, de entregarse a la contemplación y olvidarse de sí mismo.²⁴⁹

A pesar de la dureza de los términos, que parecen anular la voluntad del jugador, Gadamer afirma que esta posesión u autoolvido no significa privar de nada al espectador. Pues en el origen de toda celebración se encuentra la acción positiva del volverse del espectador hacia la cosa como acción propia:

“Sin embargo, este auto-olvido no tiene aquí nada que ver con un estado privativo, pues su origen está en el volverse hacia la cosa, y el espectador lo realiza como su propia acción positiva” (VM, I, 171; GW, I, 131).

Sólo aquel que se entrega activamente y por entero puede llegar a “contemplar como los dioses”. Existe una diferencia esencial entre el espectador entregado y la curiosidad del que mira de lejos. El espectador que se entrega no tiene la mirada de cualquier curioso en su indiferencia. El verdadero espectador del juego del arte no es aséptico; sentirse arrastrado implica la pretensión (“*Anspruch*”) activa y permanente del espectador. Para explicar la esencia del “asistir” en la obra de arte, Gadamer echa mano

como “*un sacramento militar*” (VM, I, 200; GW, I, 154) y atribuye una gran carga significativa religiosa al símbolo. Esto le acercaría a una concepción sacra del arte, lo que se había llamado “*Kunstreligion*”, religión artística de los románticos: “*No es casual que en cuanto se quiere hacer valer el rango óptico de la obra de arte frente a su nivelación estética aparezcan siempre conceptos religiosos*” (VM, I, 200; GW, I, 155), Cf. GARCÍA LEAL, J., “Problemas de la representación: Gadamer y el arte contemporáneo” en *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, p. 115).

²⁴⁹ Así lo expresa A. Ortiz-Osés: “*Dicho en hermenéutica: es el juego de la <comprensión> lo que realmente conjugamos en toda interpretación o, mejor dicho, lo que al co-realizarlo nos aprehende y somete a sus propias reglas de juego [...] Interpretar es, correspondientemente, un tomar parte en la interpretación que toda <obra> instituye: con-jugar la originalidad de su juego, sufrir (páthos) su influjo, comportarse a partir de la visión (theoría) de la obra en la que el propio espectador se pierde olvidándose. Pues perderse es aquí también, encontrarse (pp. 97-127)”* ORTIZ-OSES, A., *Mundo, hombre y lenguaje crítico. Estudios de filosofía hermenéutica*, Sígueme, Salamanca, 1976, p. 40.

del concepto kierkegaardiano de simultaneidad. Simultaneidad para Kierkegaard no significa sin más “ser al mismo tiempo” que es lo que nos indicaría la etimología de la palabra. En la teología dialéctica “simultáneo” significa que la palabra tiene la virtualidad de hacer presente y actual en el creyente lo que aconteció hace dos mil años. El creyente ha de ser el mediador entre dos elementos lejanos en el tiempo, es decir entre el tiempo del creyente y la acción redentora de Cristo. Gadamer aplica la noción de simultaneidad a la experiencia del arte:

“Pues bien, en este punto quisiera afirmar que en el fondo para la experiencia del arte vale exactamente lo mismo. También aquí tiene que pensarse la mediación como total. Cara al ser de la obra de arte no tiene una legitimación propia ni el ser para sí del artista que la crea –por ejemplo, su biografía- ni el del que representa o ejecuta la obra, ni el del espectador que la recibe” (VM, I, 173; GW, I, 133).

Aplicada al juego del arte, la simultaneidad supone la consideración del artista, del actor, del espectador como una mediación necesaria para la representación de la obra de arte. Y esto entronca directamente con el carácter medial del juego: al igual que el creyente hace posible que se produzca el acontecimiento salvífico, el autor, actor y espectador hacen posible, son la mediación de la representación escénica. La subjetividad de estos es secundaria respecto al ser de la obra, incluso se diría que constituye un inconveniente. Son mediadores, pero ¿dónde queda su individualidad, su ser propio y su libertad?

Para Gadamer el acontecimiento que constituye la obra de arte no es indiferente al sí mismo de los que la hacen posible porque en la obra su propio mundo se ve representado y reconocido. El artista, actor, espectador, se convierten en mediación de la verdad en la que también ellos se ven representados. En este sentido, igual que el creyente y el predicador se convierten en mediadores de una palabra que interpela, son al mismo tiempo interpelados en su individualidad. Es como si la palabra estuviera dirigida expresamente a ellos. Así, los mediadores que hacen actual la representación artística también son el hacia quienes va dirigida. Podría decirse que les habla a ellos directamente porque la experiencia del arte:

"es aquello que nos habla de un manera más inmediata [...] como si no existiera en absoluto la distancia y como si todo encuentro con una obra de arte significara un encuentro con nosotros mismos" (Ant, 151; GW, VIII, 1).

Aquí cobra vigor el concepto de simultaneidad. Entre el espectador y la obra existe una simultaneidad absoluta que no se limita al horizonte primigenio u original del creador de la obra. Y es de ahí de donde emerge la posibilidad de recuperar el carácter existencial del juego del arte:

"Del mismo modo que la parusía, la presencia absoluta, designaba el modo de ser del ser estético, y la obra de arte es la misma cada vez que se convierte en un presente de este tipo, también el momento absoluto en el que se encuentra el espectador es al mismo tiempo auto-olvido y mediación consigo mismo. Lo que le arranca de todo lo demás le devuelve al mismo tiempo el todo de su ser" (VM, I, 174; GW, I, 133).

5.2.5. Juego y tragedia

Para explicar el ser interpelado del jugador en el juego del arte y su necesaria implicación Gadamer recurre al ejemplo de lo trágico. Traer a la luz este concepto para reivindicar la implicación del jugador tiene una vez más un carácter polémico y puede resultar controvertido para la defensa de la libertad y responsabilidad humana. Resulta paradójico, en principio, aunar la reivindicación de la libertad con el rescate de lo trágico. Es verdad que la tragedia es aquí entendida en un sentido amplio y no reducible a la tragedia o la obra trágica en sentido estricto. La tragedia es un fenómeno ético-metafísico que se encuentra en la vida y, por eso, constituye el mejor ejemplo que encuentra Gadamer para explicar la simultaneidad aplicada al arte porque *"Tiene el carácter de verdadera comunión"* (VM, I, 178; GW, I, 137). El espectador se siente reconocido en lo que le ocurre al héroe de la tragedia. El espectador se ve reconocido en el poder del destino que aparece en la tragedia.

Lo trágico aparece, pues, como *"una ordenación metafísica del ser que vale para todos"* (VM, I, 179; GW, I, 137), cancelándose así la "distinción estética", es decir haciéndose imposible la consideración exclusivamente estética de la tragedia.

Porque la tragedia tiene una referencia esencial a la vida como fenómeno ético-metafísico y a la vida del espectador y abre una dimensión ética del juego hermenéutico que nosotros venimos defendiendo. La representación de la tragedia no puede observarse desde la distancia de la conciencia estética sino desde la vida entera. El espectador ha de “comulgar”, “participar” en la obra. Y este participar no es producto de una decisión arbitraria:

“En última instancia la verdadera gravedad del fenómeno trágico está en lo que se representa y se reconoce, y participar en ello no es evidentemente producto de una decisión arbitraria” (VM, I, 179; GW, I, 137).

Podría parecer que estas palabras nos ponen en una tesitura difícil para la recuperación de la dignidad del espectador. Más bien hay que entenderlas como la pretensión de no reducir la experiencia del arte trágico a la elección arbitraria del espectador. El juego trágico no es una elevación inconsciente por encima de la vida despierta, el juego trágico no es una mera ensoñación estética. En realidad el espectador reconoce su verdadero mundo en la representación trágica, se conoce más a sí mismo en la abrumación trágica:

“porque lo que le sale al encuentro es su propio mundo, que le es conocido por la tradición religiosa, e histórica; y aunque esta tradición ya no sea vinculante para una conciencia posterior [...], sin embargo, en la influencia permanente de estos materiales y estas obras trágicas hay siempre algo más que la pura pervivencia de un modelo literario” (VM, I, 179; GW, I, 138).

El espectador se reconoce a sí mismo en la abrumación trágica porque su ser se entiende como tradición ¿Cuál es la autonomía de individuo frente a la tradición? Nos plantaremos más adelante esta cuestión cuando nos ocupemos del problema de la determinación histórica. Habría que preguntarse ahora si Gadamer, al afirmar la dimensión ético-metafísica de la tragedia, asume también una concepción trágica de la vida, una concepción que, de ser tal, sí dejaría bastante comprometida la capacidad de decisión frente al destino humano y su desenlace funesto. Algo en lo que abunda más adelante Gadamer cuando aplica la negatividad inherente de la tragedia a toda experiencia hermenéutica: comprender significa padecer, aprender significa padecer.

Lo cual no significa sólo que el hombre aprende sufriendo sino que en el sufrimiento se aprende la verdad fundamental del ser humano: su finitud:

“Si quisiéramos aducir también algún testimonio para este tercer momento de la esencia de la experiencia, el más indicado sería seguramente Esquilo, que encontró la fórmula, o mejor dicho la reconoció en su significado metafísico, con la que expresar la historicidad interna de la experiencia: aprender del padecer (pathei mathēi) [...] Lo que el hombre aprenderá por el dolor no es esto o aquello, sino la percepción de los límites del ser hombre” (VM, I, 432-433; GW, I, 362-363).

5.3. La libertad en el juego del arte

El espectador también se sitúa frente al juego y por ello hablamos de la importancia de la recepción inteligente de la obra de arte. Hemos analizado más arriba los conceptos a partir de los cuales Gadamer describe el cómo de la representación y hemos visto las consecuencias que esto tiene para una comprensión hermenéutica de la libertad. La obra tiene la iniciativa y el espectador (imprescindible) la recibe. Gadamer, con la pretensión de atacar el subjetivismo imperante en la estética a partir de Kant, ha puesto el mayor peso en la valencia óptica de la obra de arte frente a quien la admira. Pero nunca se elimina al espectador: el espectador se encuentra a sí mismo en el interpelar de la obra.

A continuación investigamos aquellos conceptos anejos a la representatividad del arte que miran más del lado del espectador hacia a la obra, aquellos conceptos donde la “actividad receptiva” del quien comprende queda puesta de manifiesto y nos ponen en la pista de la recuperación el puesto del hombre en el juego del arte.

5.3.1. El juego del arte y lectura

El primero de los conceptos que investigamos es el de “lectura” aplicada al juego del arte. Podría pensarse que “lectura” sólo es aplicable al juego del arte literario y así aparece fundamentalmente en *Verdad y Método*. Pero, en obras posteriores, Gadamer la amplía de forma muy novedosa a otras artes incluso a la arquitectura. La necesidad de lectura y actualización de la obra literaria es generalizable a cualquier obra de arte. Toda obra de arte es un acontecer de sentido que sólo se realiza en la recepción del que la recibe:

“Cualquier obra de arte, no sólo las literarias, tiene que ser comprendida en el mismo sentido en que hay que comprender todo texto, y es necesario saber comprender así” (VM, I, 217; GW, I, 169-170).²⁵⁰

En su aplicación de la lectura a la interpretación de cualquier obra de arte se pone más claramente de relieve la dinamicidad del que comprende ¿Qué sería en suma leer? *“Leer no es sólo deletrear”* (EH, 261; GW, VIII, 335). Deletrear es lo que hace el niño que conoce las letras pero no identifica su sentido oculto. Una obra de arte también se puede deletrear y Gadamer pone el ejemplo del deletreo de un cuadro de Giorgione cuando nos limitamos a los elementos individuales o iconos del cuadro. Porque leer no se reduce a una reproducción automática de los elementos que integran la obra. Y aunque lo escrito, lo dibujado y lo construido es siempre lo mismo, el lector ha de ser quien dé unidad de sentido a la obra.

Leer una obra de arte es ensayarla. Y este ensayo no se produce ajeno al espectador. Gadamer rescata la idea de Goethe de que la lectura no es sino una representación ante un escenario interior. Echando mano de la psicología de la forma (*Gestalt*) recupera la función del espectador que anticipa la unidad de la configuración de la obra de arte. El espectador anticipa la totalidad que constituye la obra adelantándose a lo que falta. En eso consiste la comprensión: *“Luego la comprensión*

²⁵⁰ Puede resultar llamativa la nivelación que Gadamer hace aquí entre texto literario y cualquier tipo de texto. Por una parte se pretende con ello poner de relieve la necesidad de intelección de un texto literario y no considerarlo únicamente en su dimensión estética. Por otra, se pretende acentuar el carácter universal de la verdad que acontece no sólo en la ciencia sino también en el arte.

implica que, por así decir, uno se adelanta a lo que todavía falta” (AP, 78; GW, VIII, 277). Por eso Gadamer dice que en una obra poética, una descripción, por muy minuciosa que sea, es rellenada de modo diverso por cada lector. Aunque lo descrito sea siempre lo mismo, eso descrito evoca todo un mundo carente de determinación y un “*espacio de juego de posibilidades de actualización*” (EH, 262; GW, VIII, 337). De ahí la necesidad de la lectura inteligente de la obra de arte.²⁵¹

El lector da unidad de sentido participando en la “figura de sentido” que le sale al paso y no en la reivindicación de su subjetividad. La obra de arte tampoco es un mero dato objetivo accesible mediante una metodología científica. Gadamer dice que la obra “*empieza a hablar*” y nos acerca a una definición de hermenéutica como “*el arte de dejar que algo vuelva a hablar*” (EH, 259; GW, VIII, 333). El volver a hablar de la obra exige el esfuerzo del lector porque hablar no es un asumir pasivamente lo dicho. Leer no es como ver la televisión. Leer exige un esfuerzo, ver la televisión no exige ningún esfuerzo por parte del espectador. Leer no es sólo mirar. Esta idea de lectura es aplicable a todo el mundo de las artes plásticas, incluso a la arquitectura. También se puede leer un edificio. Y su lectura exige un esfuerzo más evidente que la lectura de un libro. Exige recorrerlo, dar vueltas a su alrededor, al fin y al cabo, construirla para nosotros.

Por todo ello Gadamer afirma la necesidad de algo así como un “don” del que lee para hacer leer a la obra de arte. Sería el “don hermenéutico” fundamental que abarcaría todos los ámbitos de la vida humana, especialmente importante en todo lo relacionado con la vida social. Porque sería un don para comprender lo no pronunciado, para “*ser capaz de comprender incluso lo que nos parece extraño e incomprensible*” (EH, 140; GW, VIII, 144).²⁵²

²⁵¹ La lectura de cuadros se hace patente especialmente en algunos cuadros del cubismo de Chagall. En muchas ocasiones se impone acercarse a ellos como si de un libro se tratara que hubiera que leer de izquierda a derecha. Citamos como ejemplo el cuadro *Dedicado a mi esposa* (1911), Cf. WALTHER, I. F. y METZGER, R., *Chagall* (Trad. de J. P. Kummetz), Taschen, Madrid, 1999, p. 17.

²⁵² Para algunos comentaristas de Gadamer la metáfora gadameriana de la lectura puede resultar a veces demasiado clásica, en tanto que un mundo dominado por la cultura de la imagen y el soporte virtual puede hacer exigua una interpretación literaria del mundo, Cf. REVILLA GUZMÁN, C., *Los límites de la*

5.3.2. El juego del arte y ejecución (*Vollzug*)

Así de rotundo se muestra Gadamer al explicitar la ontología de la obra de arte: “*En una obra de arte ocurre que sólo tiene su ser en la ejecución*” (EH, 302; GW, VIII, 394). La verdad que puede alcanzarse en la obra de arte es la que surge en la ejecución, ¿qué significa la ejecución de una obra de arte?

En primer lugar habría que señalar que al hablar de “ejecución” Gadamer está luchando contra todo acercamiento a la obra de arte que se considere heredero de la metodología científica. Lo que la objetivación científica nos dice de la obra es lo inesencial y, por tanto, lo no verdadero de la obra de arte. Hablar de ejecución significa ir más allá de un comportamiento cognoscitivo objetivante pues la luz propia de la obra de arte queda velada en un acercamiento a partir de objetivaciones aisladas. Quien se queda en éstas se quedaría en “*la exterioridad de lo que hay ahí delante –por ejemplo, los colores, las palabras o los signos escritos-*” (EH, 301; GW, VIII, 393). En segundo lugar, hablar de “ejecución” nunca es hablar de “reproducción”. Quien reproduce no lee sino que deletrea. Reproduce la música un aparato electrónico; ejecutar la música sólo puede hacerlo el músico o el espectador. Y esto se puede aplicar a cualquier realización artística, ya sea la poesía ya sea la arquitectura.

La obra de arte no es un objeto manipulable. Tiene vida propia porque, de alguna manera, es naturaleza. Gadamer recupera el concepto de “*Physis*” y de “*enérgeia*” en sentido aristotélico del término como “*actividad y efectiva realidad*” (EH, 297; GW, VIII, 389) para hablar del ser de la obra de arte. Se equivocan los que piensan que la obra es algo hecho, algo realizado como si de un producto de fábrica se tratara. La obra se está realizando cada vez, se está ejecutando de nuevo en cada representación. Ejecución no significa, tampoco, mera reproducción arbitraria por parte del espectador. Hablar del arte como ejecución supone cancelar la diferenciación entre obra (entendida como objeto, i.e., “lo que está frente a”) y espectador (sujeto). Ni la

textualidad: escritura y diálogo en la hermenéutica gadameriana, Universidad Complutense, Madrid, 1995.

obra es un objeto cuantificable por el número de bits, ni el espectador es la subjetividad que revive o reproduce en sí de nuevo la obra. Estos conceptos mienten y ocultan “*la secreta mismidad del crear y el recibir*” (EH, 299; GW, VIII, 391) propias del juego del arte.

Que la obra de arte tiene su ser en la ejecución supone que no es un hacerse o fabricarse sino un “emerger”. Y a este emerger de la obra no es ajeno el espectador. Al mirar emerge la obra. No podemos decir que el espectador ponga nada que no hubiera. No es mera actividad del espectador. El espectador “hace” que la obra emerja pero no como un actuar sino como un abrir y sacar lo que hay dentro “haciendo” que la obra emerja. Tampoco es mera pasividad del espectador: la obra no es una mera recepción de algo. No es un obrar del espectador, ni un obrar de la obra sin más. Es el demorarse el que permite el emerger de la obra. Y demorarse no es aburrirse. Es un diálogo, una conversación que llega hasta que la obra es llevada a su fin (“*entelequia*”). Por ello podemos decir que en el obrar de la obra están en ejecución²⁵³ también el artista y el espectador. La mismidad del artista, del espectador y de la obra se hace así patentes. Así, entender el juego del arte como ejecución supone comprenderlo como el acontecer del juego del recibir y del ofrecer en el que acontece la verdad.²⁵⁴

La ejecución de la obra de arte no supone la fabricación de la obra por parte del artista como si fuera un objeto o una mercancía. Tampoco significa la recepción por parte del espectador como si de un objeto de consumo se tratara, aunque en nuestros tiempos esto esté ocurriendo. La obra fabricada deja de ser obra²⁵⁵ y la obra consumida pierde todo su decir y perdurabilidad. Consumir una obra no es ejecutarla. El espectador también ejecuta la obra pero sin apresarla como objeto de consumo. El espectador ejecuta la obra cuando “hace emerger” lo que está dentro de la obra, si bien eso que está

²⁵³ El verbo ejecutar en español posee también el significado común de “ajusticiar” o de “dar muerte al reo”. Ello nos ha llevado a buscar formas verbales algo retorcidas como “están en ejecución” para evitar expresiones como “el espectador y el artista son ejecutados”.

²⁵⁴ Cf. GABILONDO, A., “Introducción” a GADAMER, H-G., *Estética y hermenéutica*, Tecnos, Madrid, 1998, pp. 30-31.

²⁵⁵ Por ejemplo, cuando un motivo es repetido de igual manera por un artista como si de un objeto de producción fabril se tratara.

dentro no es conceptualizable. “Hacer emerger” no es una labor voluntarista y tecnológica. Supone más bien “encontrar el punto a partir del cual la obra emerge mejor” (EH, 297; GW, VIII, 390). Gadamer dice que hay que recorrer la obra, por eso la arquitectura, sorprendentemente, es una de las bellas artes donde se pone más de relieve la importancia de la recepción inteligente de la obra de arte pues da la posibilidad fáctica de recorrerla:

“En consecuencia forma parte de la esencia de la obra musical o dramática que su ejecución en diversas épocas y con diferentes ocasiones sea y tenga que ser distinta. Importa ahora comprender hasta qué punto, mutatis mutandis, esto puede ser cierto también para las artes estatutarias. Tampoco en ellas ocurre que la obra sea “en sí” y sólo cambie su efecto: es la obra misma la que se ofrece de un modo distinto cada vez que las condiciones son distintas. El espectador de hoy no sólo ve de otra manera, sino que ve también otras cosas. Basta con recordar hasta qué punto la imagen del mármol blanco de la antigüedad domina nuestro gusto y nuestro comportamiento conservador desde la época del Renacimiento, o hasta qué punto la espiritualidad purista de las catedrales góticas representa un reflejo de sensibilidad clasicista en el norte romántico” (VM, I, 198; GW, I, 153).

Toda ejecución es, en el fondo, siempre actualización y aplicación. Toda ejecución de la obra de arte exige el hacerla contemporánea y actual. La obra de arte está siempre abierta a nuevas interpretaciones en otros contextos y en otras épocas en las cuales perdurará su vitalidad siempre que sea de nuevo actualizada:

“Pero el encuentro con el arte, sobre todo, tiene su lugar dentro del proceso de integración que se le encomienda a una vida humana situada en medio de tradiciones. Es más, se plantea la pregunta de si la especial actualidad (Gegenwärtigkeit) de la obra de arte no consistirá precisamente en estar siempre ilimitadamente abierta para nuevas integraciones” (EH, 56; GW, VIII, 2).

5.3.3. El juego del arte, respuesta y silencio

La obra de arte nos dice algo, la obra habla, en la obra hay un exceso de sentido que es comunicado. Habla la obra y no el artista. Y dice algo a alguien que nosotros llamamos espectador. El espectador no es un mero receptor. El espectador es un interlocutor que se deja decir algo. La obra de arte no es un objeto de estudio aséptico frente a cada uno de nosotros pues en ella nos reconocemos más que mirándonos a nosotros mismos. Porque lo que dice la obra es como si se lo dijera expresamente al espectador como algo presente y simultáneo, *“nos confronta con nosotros mismos”* (EH, 60; GW, VIII, 6) descubriendo de nosotros más de lo que nosotros sabíamos. No se puede comprender una obra de arte si no hay una voluntad para entender. Hay que querer para que la obra se declare. Es necesaria una expectativa hacia la obra para que se produzca el acontecimiento de la comprensión. Por eso dice Gadamer que *“una especie de expectativa de sentido regula desde el principio el esfuerzo de comprensión”* (EH, 60; GW, VIII, 6). El espectador se ha de dejar decir para que la obra obre, diga. La obra dice porque en el fondo es respuesta a preguntas planteadas:

“poder decir algo a alguien presupone que haya para alguien una cuestión abierta que obligue a aceptar la palabra por respuesta” (EH, 119; GW, VIII, 71).

La palabra del arte obliga porque es respuesta. Pero es respuesta motivada. Es respuesta pero también es pregunta porque el diálogo nunca acaba. El error del subjetivismo ha sido ver la obra de arte como un objeto frente al sujeto, como dos realidades opuestas donde la ganancia de una implicaba la pérdida del otro. Gadamer pretende superar esta disyuntiva convirtiéndola en dialéctica, en la dialéctica de pregunta-respuesta. La obra de arte dice, responde y pregunta al espectador, porque entre ambos hay un mundo común. De tal manera que la poesía será más sí misma cuanto más diga al espectador y del espectador. Es lo que Gadamer ha calificado como el “mantenimiento de la cercanía”:

“la palabra convoca de tal modo al ser-ahí que lo deja tan cerca como para palparlo con la mano” (EH, 119; GW, VIII, 72).

El juego del arte no es ajeno al hombre, pone en juego al propio hombre. Por ello, la obra nos afecta íntimamente, nos descubre, nos dice quiénes somos y ese descubrimiento no nos deja indiferentes. Gadamer recuerda aquí las palabras de Goethe: “*También nos dice: ¡Has de cambiar tu vida!*” (EH, 62; GW, VIII, 8). Pero, en muchos casos, el juego del arte parece no decirnos nada. Gadamer analiza en este sentido el arte contemporáneo, especialmente la pintura, donde parece que el decir y declarar del cuadro resulta oculto²⁵⁶. El cuadro parece haber enmudecido; Picasso, Juan Gris... ¿acaso nos dicen algo? El retrato parecía decir y decir claramente pero los artistas de nuestro tiempo parecen relegar sus obras al más grande mutismo. Este enmudecer no significa no tener nada que decir, más bien significa que su decir es un decir silencioso “*que nos asalta con una elocuencia propia*” (EH, 235; GW, VIII, 315). Su callar es un modo de hablar que está buscando siempre palabras nuevas.

A su vez, el enmudecer del cuadro produce el enmudecer del espectador ¿Qué le cabe decir al espectador frente al expresionismo abstracto de Rotko? El espectador se queda mudo, no dice nada ¿Cuál es su puesto aquí como espectador? ¿Qué puede decir ante un cuadro que no dice nada? En un artículo titulado “Del enmudecimiento del cuadro” (EH, 235-243; GW, VIII, 315-322) Gadamer analiza el significado de la palabra alemana “mudo” (*stumm*) y su relación con “tartamudear” (*stammeln*). Tartamudear no significa no decir nada sino no encontrar la manera de decir lo que se quiere decir. Enmudecer, de igual manera, no significa no tener nada que decir sino estar a punto de decir y no encontrar las palabras elocuentes para ello. No es anulado ni silenciado aquí el espectador. Más al contrario es en el arte contemporáneo donde el espectador más tiene que decir, aunque no encuentre cómo.

El error para Gadamer estaría en confundir la labor activa del espectador con un comentario o discurso. El arte de la tradición antigua y cristiana hablaba con claridad al espectador porque éste se encontraba familiarizado con él, vivía con sus significados. El comentario del espectador era así fácil, incluso, obvio y recurrente. Lo que Gadamer

²⁵⁶ Es lo que se ha denominado el “fin del arte” o el “carácter de pasado del arte”. Sobre esta problemática ver HE, 65-83; GW, VIII, 206-220.

pretende poner de relieve es que en el comentario de un cuadro no es donde se observa la importancia del espectador. Porque el comentario puede significar no más que un repetir, un recitar que surge de lo obvio y, en el cual, el espectador no se juega a sí mismo. Aquí el espectador juega de memoria, juega con las palabras de otro:

“Y si el crear plástico del presente pretendiera servirse de los contenidos figurativos clásicos, ello sería sólo un recitar, una repetición de palabras encontradas previamente” (EH, 236; GW, VIII, 316).

La pintura contemporánea hace enmudecer pero no porque no se tenga nada que decir sino porque hay mucho por decir. Es aquí donde el espectador se la juega más él mismo²⁵⁷. En la mudez es donde se experimenta, donde se tiene experiencia y frente a la experiencia sobran los comentarios o no sirven de nada. La mudez ante el cuadro no significa la pasividad ni la mera receptividad del espectador. Significa la necesidad imperiosa de hablar del espectador, significa la inquietud que exige “jugar” las palabras nuevas y significa el no conformarse con recitar sin más. Y todo ensayar es “jugar”, todo representar es actuar como jugador. En el conato que supone el balbuceo ante la obra de arte nos estamos ensayando a nosotros mismos, nos la estamos jugando. Por ello en el bodegón más silencioso es donde el espectador más ha de declararse a sí mismo. Es como si el artista no hubiera terminado su obra y necesitara del espectador para que la lleve a su consumación. Es inherente al juego el dejar abierto un mundo de posibilidades²⁵⁸. Un juego en el que todo estuviera motivado no es realmente un juego. Cuantas más cosas queden abiertas en el juego escénico, más fructífera será la comprensión:

²⁵⁷ Como hemos referido anteriormente, Gadamer ha relacionado de manera muy significativa la experiencia del arte con la experiencia de la celebración y de la fiesta. En este contexto, es especialmente interesante la relación del discurso con la fiesta y el arte. En la fiesta hay un discurso solemne, pero aún más solemne es el silencio inherente a toda fiesta: *“Se habla de un discurso solemne, pero, aún más que el discurso solemne, lo propio de la solemnidad de la fiesta es el silencio. Hablamos de un “silencio solemne”. Del silencio podemos decir que se extiende, como le ocurre a alguien que, de improviso, se ve ante un monumento artístico o religioso que le deja “pasmado”. Cuando uno entra por primera vez en esas salas, le sobrecoge la solemnidad de un silencio absoluto. Siente cómo todos están congregados por lo que así sale al encuentro. De este modo, el que una fiesta se celebre nos dice también que la celebración es una actividad”* (AB, 101; GW, VIII, 131).

²⁵⁸ LÓPEZ SÁENZ, M. C., *El arte como racionalidad liberadora: consideraciones desde Marcuse, Merleau-Ponty y Gadamer*, UNED, Madrid, 2000.

”Un drama en el que absolutamente todo estuviese motivado rechinaría como una máquina. Sería una realidad falsa, en la que el acontecer estaría tan claro como una cuenta. Que la obra sea real sólo se logra cuando permite comprender al espectador no todo sino sólo un poco más de lo que acostumbra a comprender en el hacer y padecer de su propia vida” (VM, I, 592; GW, II, 380).

Cuanto más elementos queden abiertos en la comprensión más libre será esta y más libremente se proyectará así lo que la obra es al propio mundo. Ahí reside la fecundidad del mito que, en su carácter indeterminado, hace cada vez nuevo un horizonte temático en el cual el que comprende indaga su propio mundo:

“Cuanto más cosas queden abiertas, más libre será la comprensión, esto es, la proyección de lo que se muestra en la obra al propio mundo, y por supuesto también al propio mundo de experiencias políticas” (VM, I, 592; GW, II, 380).

El juego se convierte así en nuevo cada vez abriendo nuevas posibilidades, como un acontecimiento siempre nuevo y distinto que incurre en el tiempo. De esta manera descubrimos la cercanía de la naturaleza del juego con el fenómeno de la comprensión en la obra de arte, en las ciencias del espíritu e, incluso, en las ciencias de la naturaleza: un ensayar la tradición que la hace nueva y actual²⁵⁹ y que se convierte en un acontecimiento que hemos de comprender:

“El autodesarrollo del juego no tiene su patria en un mundo cerrado de apariencias estéticas, sino que se realiza siempre como una irrupción continuada en el tiempo. La productiva plurivocidad en que consiste la esencia de la obra de arte no es más que otra manera de expresar la determinación esencial del juego, que es convertirse cada vez en un acontecimiento nuevo. En este sentido fundamental la comprensión de las ciencias del espíritu se sitúa en la más estrecha cercanía con la experiencia inmediata de la obra de arte. También la comprensión que realiza la ciencia permita desarrollarse la dimensión de sentido de la tradición, y consiste en ensayar ésta. Precisamente por eso sigue siendo a su vez un acontecer, como se intenta mostrar en el curso de la presente investigación” (VM, I, 592-593; GW, II, 380-381).

²⁵⁹ En palabras de Gadamer: “Por supuesto, en este contexto repetición no quiere decir que algo se repita en sentido estricto, esto es, que se lo reconduzca a una cierta forma original. Al contrario, cada repetición es tan originaria como la obra misma” (VM, I, 167-168; GW, I, 127).

5.3.4 Juego y arte contemporáneo

En su obra *La actualidad de lo bello* Gadamer se ocupa especialmente del tema del arte estableciendo las posibilidades de conexión entre el arte de las vanguardias y el arte clásico. En su interpretación, es posible establecer un nexo de unión entre arte clásico y arte actual desde el concepto de juego. El juego aplicado al arte revela especialmente la naturaleza del arte contemporáneo por la exigencia de un co-jugador como parte de su juego. El arte de vanguardia pone más claramente de relieve la pretensión de de todo arte de anular o restringir las distancias entre el espectador y el creador a través del juego de la interpretación: el arte es arte justamente porque exige la construcción activa del espectador:

“El arte, ya sea en la forma actual de la tradición objetual que nos es familiar, ya en la actual, desprendida de toda tradición y que tan “extraña” nos resulta, exige siempre en nosotros un trabajo propio de construcción” (AB, 96; GW, VIII, 128).

“Este impulso por transformar el distanciamiento del espectador en su implicación como co-jugador puede encontrarse en todas las formas del arte experimental moderno” (AB, 70; GW, VIII, 115).

El teatro de Bertolt Brecht y su destrucción del realismo escénico es un buen ejemplo de ello. Frente a aquellas interpretaciones que ven en aquí un riesgo de desintegración de la unidad de la obra de arte, Gadamer considera que la identidad de la obra estriba en su apertura. Es un error considerar que la unidad de la obra de arte suponga cerrarse al que se dirige a ella, la obra de arte exige la construcción por parte del espectador²⁶⁰. Sólo se produce experiencia lúdica real para aquel que juega-con. Todo juego exige una respuesta que sólo puede dar quien ha aceptado el desafío. Y esta respuesta ha de ser la propia de cada uno, la que construye él mismo activamente ya sea al visitar un museo o al escuchar un concierto. Todo juego, como toda obra de arte, deja

²⁶⁰ SOLANO ANDRADE, A., “La legitimación del arte moderno (a través de “La actualidad de lo bello” de H. G. Gadamer)”: *Graffylia: Revista de la Facultad de Filosofía y Letras*, 4 (2004), pp. 37-39.

al que la recibe un espacio de juego²⁶¹. Es lo que en términos teóricos clasicistas afirma Kant al decir que en pintura la auténtica portadora de belleza es la forma:

“¿Por qué destaca la forma de esa manera? Y la respuesta es: porque al verla hay que dibujarla, hay que construirla activamente, tal y como exige toda composición, ya sea gráfica o musical, ya sea el teatro o la lectura. Es un continuo ser-activo-con” (AB, 74; GW, VIII, 117) [el subrayado es nuestro].

Cada uno hace su propio juego y nadie hace el de los demás y los demás no pueden hacer el de uno²⁶². Gadamer pone el ejemplo de una descripción narrativa. Por muy lograda que esté esta descripción nadie ve las cosas como yo, porque toda obra de arte como toda obra lúdica deja un espacio libre que cada uno ha de llenar. La construcción de una obra de arte y la construcción de un juego es una tarea común porque el co-jugador (espectador) da sentido al juego, da significado al juego. El que percibe no recibe sin más sino que construye:

“Percibir no es recolectar puramente diversas impresiones sensoriales, sino que percibir significa, como ya lo dice muy bellamente la palabra alemana, wahrnehmen, “tomar (nehmen) algo como verdadero (wahr)” (AB, 78; GW, VIII, 119).

Así se pone de manifiesto la actividad del espectador. El espectador no se limita a recibir pasivamente. Antes bien, en el arte contemporáneo el espectador es un factor activo y decisivo. El erigirse de la obra de arte sólo se da desde la anterior síntesis realizada por el espectador de los elementos que conforman la obra de arte:

“Ya no se puede ver uno intuitu un cuadro cubista o una pintura no objetual, como una mirada que se limite a recibir pasivamente. Para ver, hay que llevar a cabo una actividad muy especial: hay que sintetizar personalmente las diversas facetas cuyos trazos aparecen en el lienzo; y luego, tal vez sea uno arrebatado y elevado por la profunda armonía y corrección de la obra, igual que ocurriría antiguamente, sin problema alguno, sobre la base de la comunidad de contenido del cuadro” (AB, 39; GW, VIII, 99).

²⁶¹ LÓPEZ SÁENZ, M. C., *El arte como racionalidad liberadora: consideraciones desde Marcuse, Merleau-Ponty y Gadamer*, UNED, Madrid, 2000.

²⁶² A este respecto nos parece muy ilustrativa la obra de Escher, Cf. LANDSHOFF, A (Dir.), *La magia de M. C. Escher* (trad. De M. L. Barrio Rodríguez), TASCHEM, Köln, 2003.

Gadamer encuentra en el teatro un buen ejemplo para ilustrar la importancia del espectador en el mundo del arte. La esencia del teatro es ser juego, es decir el estar hecho para ser representado. Desde sus orígenes el teatro ejerce una función comunitaria en la que el espectador es copartícipe necesario para la realización de la representación. El teatro surge en principio como un accidente que sirve a la representación religiosa, que a su vez cumple la función de congregar a la comunidad en fiesta. Así ocurre en la forma comunitaria del culto a Dionisos propia del teatro antiguo, en el cual los espectadores son co-jugadores imprescindibles de los actores.

“sabemos que no ha habido ningún otro culto en la antigüedad en el cual la comunidad cultural fuera co-jugador en el mismo grado que en el culto orgiástico al dios Dionisos” (EH, 217; GW, VIII, 300)

En un segundo capítulo de la historia del teatro, el llamado teatro permanente (cuyo centro sería la obra de Schiller), el co-jugador se convierte en sólo receptor y es relegado a su última interioridad. Gadamer considera que esta fase ha sido superada. A su juicio se está abriendo paso un nuevo teatro, un sentido nuevo de la representación teatral en que acontece la unidad del actor con el espectador. Porque el teatro tiene el privilegio de la inmediatez del que carecen otras representaciones como por ejemplo el cine:

“El actor se ha aventurado hacia el interior del espectador, y recibe de vuelta de él –igual que nosotros, los espectadores, recibimos recíprocamente del actor- posibilidades de ser, en cierto modo aventuradas, que nos sobrepasan” (EH, 220; GW, VIII, 303).

Gadamer realiza una defensa del teatro frente a las representaciones digitalizadas. A su juicio, el mundo digitalizado en el que vivimos hace del espectador un mero consumidor pasivo y no un interlocutor ni un espectador interviniente. Es el teatro el que aún posee la posibilidad de recuperar esa interlocución que nos hace co-jugadores y no meros consumidores. El reto de esta humanidad es hacer del mundo digital también un mundo que no reifique al hombre sino que lo haga partícipe de su fiesta:

“¿Y para quién está ahí? ¿Y cómo está ahí? Desde luego, no está ahí sin nosotros, los que miramos. Somos nosotros los que, en primer lugar, tenemos que hacer efectivo lo que debe ser ahí; [...] El teatro ha llegado a ser más espiritual de lo que nunca fuera en la era del escenario como cámara óptica. Reside en él una inmediatez que muy rara vez se nos dispensa en nuestra existencia supra-especializada, desconyuntada por millares de mediaciones. Que nosotros, como comunidad, consumemos en él la inmediatez de lo que somos y lo que pasa con nosotros en el torrencial intercambio entre jugadores y espectadores, me parece ser una genuina experiencia del permanente carácter festivo del teatro” (EH, 221; GW, VIII, 221).

5.3.5. Dimensión existencial del juego del arte

El juego del arte es un intento de reconocernos a nosotros mismos, un intento *“de solucionar el enigma que somos para nosotros”* (EH, 247; GW, VIII, 325). El drama del hombre contemporáneo respecto al arte y la desfiguración que encuentra en él, es el drama de sí mismo frente al mundo desfigurado que le rodea. Y, por eso, el intento de comprenderlo se hace más apremiante.

En el arte contemporáneo se ve a las claras el jugársela del jugador. El jugador ha de arriesgar necesariamente porque el encuentro con el arte no es algo obvio. El arte es el lugar en el que se reconoce el riesgo inherente a todo juego, no como algo ajeno a la vida sino como la protometáfora del quehacer humano, de la existencia humana. El juego, decíamos más arriba, no es algo frívolo, es algo cuya seriedad se palpa en los peligros que conlleva toda jugada:

“El juego mismo siempre es un riesgo para el jugador. Sólo se puede jugar con posibilidades serias. Y esto significa evidentemente que uno entra en ellas hasta el punto de que ellas le superan a uno e incluso pueden llegar a imponérsele. La fascinación que ejerce el juego sobre el jugador estriba precisamente en este riesgo. Se disfruta de una libertad de decisión que sin embargo no carece de peligros y que se va estrechando inapelablemente. [...] El que por disfrutar la propia capacidad de decisión evita aquellas decisiones que puedan resultarle coactivas, o se entrega a posibilidades que no desea seriamente y que en consecuencia no contienen en realidad el riesgo de ser elegidas y de verse limitado por ellas, recibe el calificativo de frívolo” (VM, I, 149; GW, I, 112).

Pero el drama del hombre contemporáneo no se reduce al arte de los dos últimos siglos. Tras el neoclasicismo se han desmoronado los símbolos de la tradición griega y cristiana y el hombre de hoy no se reconoce en ellos. La representación de los símbolos de antaño adolece de la misma desfiguración que las representaciones contemporáneas. Y Gadamer se pregunta si los símbolos antiguos pueden decirle algo al hombre de hoy. Cuando nos enfrentamos hoy a representaciones del mundo antiguo nos ataca la misma suerte de enmudecimiento propia del cubismo o del expresionismo abstracto. La misma suerte de mutismo exige también el mismo juego y el mismo riesgo de ensayar una y otra vez ensayándonos a nosotros mismos.

El artista nunca está ajeno a la corriente de la tradición, su crear nunca es ajeno al crear del pasado. Él siempre es síntesis, simultaneidad de pasado y futuro que somos también cada uno. Es ahí donde se descubre la naturaleza misma del hombre: un pasado irrepetible y un futuro lleno de posibilidades:

“Poder ir así, con ese horizonte de futuro abierto y de pasado irrepetible, constituye la esencia de lo que llamamos “espíritu” (AB, 42; GW, VIII, 101).

Es cierto que vemos con extrañeza las imágenes del mundo griego y que sus narraciones, nos parece, nada tienen que ver con nosotros ¿Acaso tienen algún carácter vinculante respecto a nosotros? La cuestión de si el mito antiguo tiene algo que decirnos es especialmente importante para la cuestión que estamos tratando en nuestro trabajo, pues en las narraciones mitológicas el valor de la libertad humana parece mínimo. Los dioses actúan en el mundo de los humanos, los hombres están en manos del destino contra el que luchar resulta inane. Que los mitos griegos tienen mucho que decirnos de nosotros mismos es algo que Gadamer dice claramente:

“Por lejanos que ambos nos parezcan, la epopeya y el drama de los griegos tienen presente, y siguen diciéndonos algo acerca de nosotros mismos cuando nos informan de los dioses y los hombres, heroicos representantes de todos los que viven hoy” (EH, 247-248; GW, VIII, 325).

Gadamer rescata como ejemplo algunas descripciones de Homero. En ellas el héroe aparece por momentos inspirado en sus decisiones por los dioses, por momentos

atormentado ante decisiones que tiene que tomar ¿Es acaso esto una contradicción? Gadamer dice que no:

“Cuando, por ejemplo, uno toma una resolución y Atenea se la ha inspirado, no quiere ello decir que ahí se estén afirmando dos cosas diferentes de las que sólo una pueda ser verdadera: o el héroe toma la resolución por sí mismo o Atenea se la ha inspirado” (EH, 248; GW, VIII, 326).

¿Qué sabiduría hay aquí aplicable al hombre? La dimensión histórica del hombre hace que no nos comprendamos nunca total y absolutamente. Siempre queda algo por comprender en nosotros mismos y es lo que la mitología griega ha expresado de forma paradigmática en las descripciones de las acciones de los dioses respecto a los hombres. En toda comprensión hay algo inabarcable, hay siempre un horizonte de sentido que no se puede ganar totalmente porque somos seres finitos:

“Nosotros por nuestra parte hemos destacado en cambio que todo historiador y todo filólogo tienen que contar por principio con la imposibilidad de cerrar el horizonte de sentido en el que se mueven cuando comprenden” (VM, I, 451; GW, I, 379).

Descubrimos que el fenómeno de la comprensión es un ir comprendiéndose que nunca acaba. La sabiduría del arte griego describe de esta manera el enigma que somos para nosotros mismos:

“Cuando la religión griega ve más en el ser humano aquel al que la acción de los dioses decide que aquel que se decide por sí mismo, hace precisamente justicia a la verdad de que siempre somos mucho más, y somos algo diferente, de lo que sabemos de nosotros mismos, y que eso que tan ampliamente nos excede a nosotros y a nuestro saber es precisamente nuestro ser más propio” (EH, 249-250; GW, VIII, 327).

La respuesta de Gadamer puede parecer poco concluyente. Decir que el destino griego revela que hay muchas cosas en el hombre que no comprendemos parece no decir demasiado a favor de la libertad humana. Más, al contrario, consideramos que nos dice mucho: nos dice que no somos dioses, que la finitud humana supone asumir incluso lo que no comprendemos y que influye en nuestra manera de comprender. Esto se observa con claridad en todo juego, pues está en su esencia el no haberlas todas consigo,

el asumir que hay algo en el juego que nos supera y que paradójicamente posibilita nuestra libertad ¿Qué sabiduría es la que revela el mito griego acerca de la libertad humana? Tal vez encontremos la respuesta sobre el actuar humano el sacrificio del héroe trágico:

“Qué grandiosa sabiduría reside en la idea de sacrificio humano, qué participación, qué desmoronamiento de los límites entre tú y yo y nosotros, qué particularísima unificación de todo, en la que nuestro destino finito queda transcendido” (EH, 249; GW, VIII, 326).

Una idea de desproporción entre la libertad del héroe trágico y la pertenencia al destino se pone aquí de manifiesto. Porque la libertad del héroe es mínima respecto al destino. Pero el héroe trágico asume el destino como propio, porque, pese a las limitaciones, observa ese mismo destino como la consecuencia necesaria de su actuación.

5.4. El arte como juego de vinculatividad y libertad

Las reflexiones de Gadamer en torno al juego del arte suponen un rechazo del subjetivismo enraizado en la cultura moderna y, por ende, de la consideración subjetivista del actuar y de la libertad humana. La consideración unilateral de la libertad humana es un error. El actuar humano, se quiera o no se quiera, no es deslindable del mundo de la obra de arte en la que actúa cada uno.

El juego del arte supone una superación de la reducción naturalista e instintiva del juego. Recordando a Schiller podríamos decir que el juego del arte es el juego específicamente humano y el juego que nos hace humanos. Por eso se hacía necesario reconocer las implicaciones éticas del mismo y por eso podemos hablar del arte como un exponente del juego de vinculatividad y libertad, un juego de pertenencia y libertad que es propio de la condición humana:

“También sería evidentemente falso querer limitar la “libertad” de la arbitrariedad interpretativa a las cuestiones puramente externas o a los

fenómenos marginales, en vez de pensar el todo de una reproducción al mismo tiempo como vinculante y como libre. La interpretación es en cierto sentido una recreación, pero ésta no se guía por un acto creador precedente, sino por la figura de la obra ya creada, que cada cual debe representar del modo como él encuentra en ella algún sentido. Las representaciones reconstructivas, por ejemplo, la música con instrumentos antiguos, no resultan por eso tan fieles como creen. Al contrario, corren el peligro de <apartarse trípemente de la verdad>, como imitación de imitación (Platón)” (VM, I, 165; GW, I, 125).

Gadamer llama a la obra de arte conformación o construcción (*Gebilde*) remarcando de este modo el carácter distintivo de la obra de arte respecto al resto de la naturaleza: su ser reside en su representación, la obra no existe si no se la representa. En la representación la realidad fáctica queda superada, transformada hacia su verdad desapareciendo todo lo que es casual e inesencial. Este es el sentido de la *mímesis* aplicada al arte.

El carácter objetivo del juego supone la superación de los que juegan en el juego y la vinculatividad-pertenencia necesaria del jugador-espectador a la obra de arte. La obra supera al jugador y es experimentada como un suceder que le supera: jugar es ser jugado. La seriedad inherente al juego del arte exige el concurso del jugador. Gadamer utiliza como ejemplo de ello el juego cultural, pues en el rito el espectador se ve prendido y la obra impone su dictado. Podría parecer que la libertad del espectador quedara anulada y el jugador se limitara a responder a la iniciativa del acontecer artístico. Podría parecer que, ante la emanación de sentido en que consiste la obra de arte como proceso óptico, el sujeto careciera de importancia.

El ejemplo de la fiesta o celebración utilizado por Gadamer es un buen ejemplo de la dinámica de vinculatividad (pertenencia) y libertad que acontece en el juego del arte. Hay vinculatividad porque la fiesta que se celebra es anterior a quienes la celebran (de hecho algunas fiestas son inmemoriales). En la fiesta nadie es el dueño, la fiesta tiene un carácter necesariamente comunitario y, a la vez, la fiesta no es sin la participación de cada uno. Ahí entra la libertad del que participa, pues la fiesta puede ser inmemorial pero se hace presente al que participa (simultaneidad). Para quien se

reduce a una mirada curiosa no existe la fiesta. La fiesta invita, arrastra al que participa pero a la vez implica una activa y permanente pretensión del espectador, pues la fiesta interpela a cada uno en su mismidad. Y en la fiesta su propio mundo se ve representado y reconocido. En analogía con el juego del arte podríamos decir que el jugador se convierte en mediador de la propia verdad en la que también él se ve representado.

El otro ejemplo del juego de vinculatividad-libertad del espectador en el juego del arte es el ejemplo de lo trágico. Lo trágico es entendido aquí en sentido amplio, en un sentido ético-metafísico que inunda la vida entera. Lo trágico es aquello ante lo cual nadie se puede sustraer y al que todos estamos vinculados o pertenecemos. Pero en ese destino que acontece en la tragedia se ve representado el espectador mismo. El espectador no puede distanciarse, necesita implicarse él mismo. En la experiencia de lo trágico el espectador reconoce su verdadero mundo. Las implicaciones éticas del arte trágico son evidentes pues es un acontecer que no le deja indiferente y le hace responder, al menos si quiere ser responsable.

Toda obra de arte es un acontecer de sentido y sólo se realiza en la recepción inteligente y libre por parte del que la recibe. Toda obra es un círculo de sentido no completo que ha de ser cerrado por el espectador. Esa incomplitud estructural de la obra de arte es lo que constituye el espacio de juego donde se hace necesario la actuación del jugador-espectador y donde se pone de relieve de forma más evidente su libertad. La obra de arte se ha de ensayar una y otra vez y esto supone también un ensayarse del jugador. Al jugar la obra de arte uno también se la juega: *“La autopresentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándola”* (VM, I, 151; GW, I, 114). Gadamer recuerda las palabras de Goethe: *“también nos dice: <has de cambiar tu vida>”* (EH, 62; GW, VIII, 8).

Los hitos que jalonan esta reivindicación de la implicación del jugador en el juego del arte son los siguientes:

- Gadamer habla de la necesidad de lectura de toda obra de arte (no sólo la literaria) sin la cual la obra permanecería muda, estaría muerta. Leer no es un

acto de la subjetividad ni una reproducción técnica (al modo de un ordenador parlante) de un texto. Leer exige el esfuerzo de hacer que la obra vuelva a hablar lo cual exige a su vez un “don hermenéutico” fundamental y personal para que esto ocurra.

- Gadamer también habla de “ejecución” de la obra de arte. Ejecución no es ni la reproducción técnica de una máquina ni la mera reproducción arbitraria del espectador. El espectador ejecuta la obra cuando “hace emerger” lo que está dentro de ella mediante una actualización y un hacer contemporáneo siempre continuos.
- Toda obra de arte es una pregunta dirigida al espectador en su mismidad y a la cual tienen que responder. La obra de arte dice, nos pregunta a nosotros mismos y a la vez también es respuesta a nuestras propias preguntas. Sin embargo, ante el arte contemporáneo el espectador se queda mudo porque parece que la obra ni le pregunta ni le responde nada. Es justo ahí donde la ejecución activa, la lectura activa del espectador, se pone más claramente de manifiesto. Es ahí donde más elementos aparecen abiertos a la comprensión y por tanto ésta resulta más libre. Pues es propio del juego el dejar abierto un mundo de posibilidades. En el arte contemporáneo es mayor si cabe el espacio de juego para la respuesta y la pregunta del jugador-espectador. Es en el arte contemporáneo (pensemos en el teatro de vanguardias) donde se elimina la diferencia entre el espectador-actor y se hace verdad que el cojugador forma parte del juego. En el arte contemporáneo el jugador no puede limitarse a recibir pasivamente, se le exige un esfuerzo de comprensión. El jugador está vinculado al juego y el espectador a la obra, pero también está vinculado a los otros espectadores.

En el juego siempre es necesario un jugador que responda a la iniciativa del juego con sus propias contrainiciativas. El juego es un hacer comunicativo. La iniciativa es del juego pero necesita de alguien que responda. Y es aquí donde se revela la

importancia del jugador en el juego, la importancia del espectador en el juego del arte. La obra de arte necesita que el espectador la construya, la ponga en juego. La obra de arte nos hace libres no porque nos sitúe en un mundo irreal donde la libertad sea también aparente, sino porque nos sitúa ante un mundo real y objetivo ante el que es necesario responder. Y, en este sentido, bien podríamos decir que cada obra de arte como configuración de nuestro jugar exige nuestra libertad y nuestra responsabilidad.

Jugando buscamos el reconocimiento de nosotros mismos. Pero este reconocimiento posee límites. Hemos de ser conscientes de nuestra propia finitud, de que nuestra comprensión nunca será total. Está en la esencia del juego del arte el no haberlas todas consigo, existe en el juego del arte un horizonte de sentido que no se gana totalmente. En esto consiste su carácter simbólico, en estar por la realidad a la vez mostrando y a la vez ocultando:

“lo simbólico, y en particular lo simbólico del arte, descansa sobre un insoluble juego de contrarios, de mostración y ocultación” (AB, 87; GW, VIII, 124).

Gadamer pretende hacernos ver en el arte una idea de desproporción intrínseca entre la finitud y la libertad humanas que acontece en todo juego y que es propia de la vida humana. Pues en el juego se juega nuestra libertad asumiendo que es mucho más lo que no controlamos que lo que podemos controlar. Y, sin embargo, debemos hacernos cargo, responder, responsabilizarnos de las consecuencias de nuestro actuar en el juego.

Capítulo 6

Juego, comprensión e historia

Si en el capítulo anterior de nuestro trabajo hemos intentado demostrar que la experiencia de lo bello en el arte puede ser descrita como un acontecer lúdico, en esta segunda parte intentamos demostrar que el fenómeno de la comprensión también puede describirse como juego. Así lo afirma Gadamer:

“Está, pues, justificado que para el fenómeno hermenéutico se emplee el mismo concepto del juego que para la experiencia de lo bello” (VM, I, 585; GW, I, 494).

En ambos, arte y comprensión, se produce lo que para Gadamer es lo fundamental del juego: el que juega se ve arrastrado en un acontecer de la verdad del cual nunca es el dueño. Investigar el papel del que comprende en el juego de la comprensión es nuestro próximo cometido. En ningún caso el juego hermenéutico se entenderá como autoposición del jugador que comprende. El subjetivismo no será buen camino para describir el fenómeno de la comprensión: *“Cuando comprendemos un texto nos vemos tan arrastrados por su plenitud de sentido como por lo bello”* (VM, I, 585; GW, I, 494).

Ante esta desposesión del jugador es necesario plantearse qué queda de la libertad del que comprende y cómo entiende Gadamer esta libertad que podríamos llamar hermenéutica. El jugador ha de comprenderse desde el carácter objetivo del juego. Este ser objetivo es entendido en la segunda parte de *Verdad y Método* como la historicidad y finitud en la que vive el jugador, a la que pertenece y a la que no puede renunciar. Gadamer reivindica ahora conceptos desechados desde la ilustración: prejuicios, tradición, autoridad... que suponen un reto ante el intento de desarrollar una idea de libertad hermenéutica en perspectiva lúdica ¿Qué significa la rehabilitación de estos conceptos? ¿Son los prejuicios un conocimiento perjudicado? ¿Es la tradición la imposición de un pasado? ¿Es lo mismo autoridad que ausencia de voluntad?

Describir cuál es el puesto del jugador en el juego de la historia es lo que investigamos en este capítulo. Consideramos que la metáfora del juego hermenéutico nos ayuda a comprender la libertad humana en la historicidad como un juego de vinculatividad-pertenencia y libertad. Porque el bagaje histórico que trae el jugador ha de ser asumido, interpretado y jugado por él mismo.²⁶³

²⁶³ Paul Ricoeur en su artículo "*Hermenéutica y crítica de las ideologías*" ha explicitado este debate entre distanciaci3n alienante y experiencia de pertenencia como el punto central de la controversia con la crítica de las ideologías, más concretamente con Habermas. En polémica con la distanciaci3n alienante que pretende la ciencia Gadamer reivindica los conceptos de prejuicio, autoridad y tradici3n. Este debate vertebraría toda la obra de Gadamer en su reflexi3n en torno al arte, a la historia y al lenguaje: "*Se puede ir directo al punto crítico al Brennpunkt que Habermas ataca desde su Lógica de las Ciencias Sociales, a saber, la concepci3n de la conciencia histórica y la rehabilitaci3n, en forma de provocaci3n, de tres conceptos ligados: el de prejuicio, el de autoridad y el de tradici3n. Este texto, en efecto, no es secundario, accesorio o marginal. Se vincula directamente a la experiencia central, o, como acabo de decir, al lugar desde donde habla esta hermenéutica y dónde ella eleva su reivindicaci3n de universalidad. Esta experiencia es la del escándalo que constituye, según la escala de la conciencia moderna, la especie de distanciaci3n alienante de *Verfremdung* que es, mucho más que un sentimiento o que un humor, la presuposici3n ontológica que sostiene la conducta objetiva de las ciencias humanas. La metodología de estas ciencias implica ineluctablemente un distanciamiento, que a su vez presupone la destrucci3n de la relaci3n primordial de pertenencia *Zugehörigkeit* sin la cual no existiría relaci3n con lo histórico como tal. Este debate entre distanciaci3n alienante y experiencia de pertenencia es perseguido por Gadamer en las tres esferas entre las cuales se reparte la experiencia hermenéutica: esfera estética, esfera histórica, esfera lingüística. En la esfera estética, la experiencia estética, la experiencia de ser embargado, es lo que siempre precede y hace posible el ejercicio crítico del juicio del cual Kant ha hecho la teoría, bajo el título de juicio del gusto. En la esfera histórica, es la conciencia de ser llevado por tradiciones que me preceden la que hace posible todo ejercicio de una metodología histórica al nivel de las ciencias humanas y sociales. Por fin, en la esfera del lenguaje, que en cierta manera atraviesa las dos precedentes, la copertenencia a las cosas dichas por las grandes voces de los creadores de discursos precede y hace posible toda reducci3n instrumental del lenguaje y toda pretensi3n de dominar por técnicas objetivas las estructuras del texto de nuestra cultura. Así una única y*

6.1. Juego y comprensión

Las primeras reflexiones respecto a la descripción del juego hermenéutico en la segunda parte de *Verdad y Método* van dirigidas contra la subjetivización del fenómeno de la comprensión. En un recorrido pormenorizado de la historia de la hermenéutica desde la escuela romántica hasta hoy, Gadamer considera que hay dos reduccionismos que hay que evitar en la descripción del acontecer hermenéutico:

- El primero consiste en la pretensión de eliminar al que comprende en la experiencia de la comprensión. Se trata del reduccionismo metodológico fruto de la ciencia moderna. Pretendería garantizar la objetividad de la comprensión mediante la eliminación total del que comprende y el sometimiento acrítico a la metodología científica. Es lo que Gadamer llamará el pretendido “*anonimato de un método*” (VM, I, 303; GW, I, 246).
- El segundo error consistiría en hacer recaer el fundamento de la comprensión en la subjetividad del que comprende, haciendo de la experiencia hermenéutica una experiencia puramente estética.

Nos disponemos ahora a investigar cómo se ha entendido a sí misma la hermenéutica en su historia más cercana, si se ha entendido como expresión de una vivencia o como objeto de la pura metodología científica. Nos planteamos si el juego hermenéutico se ha entendido a sí mismo poniendo al sujeto en el centro de toda comprensión, o bien eliminando al que comprende de toda comprensión. Como vemos, la historia de la hermenéutica ha basculado entre ambos extremos reduccionistas y difícilmente ha escapado a estos dos errores. Pues ninguna de estas posiciones adivina lo fundamental de toda comprensión: el ser un acontecer de sentido y una representación de verdad.

misma tesis discurre a través de las tres partes de Wahrheit und Methode.” RICOEUR, *Del texto a la acción*, pp. 309-310.

6.1.1. Juego y comprensión en la escuela histórica

La escuela histórica se hizo esclava del ideal metodológico de las ciencias naturales esperando encontrar con ello la objetividad científica en la comprensión. El ejemplo paradigmático de este ideal positivista es el pretendido autodespojamiento del historiador por el que abogaba Ranke:

“El que intenta despojarse de su propia individualidad como presunto espectador de la historia universal, al modo de Ranke, sigue siendo hijo de su tiempo y vástago de su patria” (VM, II, 27; GW, II, 21).

Se trata de un ideal metodológico que paradójicamente investiga la historia sin tener en cuenta la historicidad del investigador, como si la historia fuera un objeto análogo a los objetos de la ciencia de la naturaleza. Se elimina así cualquier posibilidad de acercamiento a la originariedad de la experiencia inherente a la comprensión histórica.²⁶⁴

Este ideal metodológico de acercamiento a la historia tiene su contrapartida en el reduccionismo estético de la comprensión histórica que Gadamer identifica con la postura de Droysen. Para Droysen el instrumento propio de la investigación histórica no puede ser la experimentación propia de las ciencias naturales. Investigar la historia supone investigar lo inescrutable de una libertad humana no reductible a las categorías experimentales de la ciencia natural. Por ello, lo que el experimento es a la ciencia natural sería la conciencia moral a la historia. Sólo la autoinvestigación podrá salvar la distancia infinita de la tradición. El mundo moral puede salvar esa distancia infinita. Es ahí donde se encuentra la inmediatez última del investigador y del hecho histórico, una suerte de “congenialidad” entre el yo y la comunidad de pertenencia: *“la comprensión vincula al yo individual con las comunidades morales a las que pertenece”* (VM, I, 275; GW, I, 221), dice Gadamer. La historia es un texto que puede ser comprendido como “actualidad espiritual”. Así la hermenéutica de la historia se describe en categorías propias de la conciencia estética.

²⁶⁴ Cf. DOMINGO, *El arte de poder no tener razón*, p. 108.

6.1.2. Juego y comprensión en Schleiermacher

Es mérito de Schleiermacher el haber situado como principio de la comprensión el común acuerdo en que los hombres se sitúan cuando comprenden, el haber puesto de manifiesto la necesidad que hay en toda comprensión de compartir un espacio de juego común. Lo primero, por tanto, para Schleiermacher no es el malentendido sino el estar de acuerdo:

”Para poder situar en su trasfondo correcto el verdadero giro que da Schleiermacher a la historia de la hermenéutica empezaremos con una reflexión que en él no desempeña el menor papel [...] En general, los hombres se entienden entre sí inmediatamente, esto es, se van poniendo de acuerdo hasta llegar a un acuerdo” (VM, I, 233; GW, I, 184).

Sería un error estudiar la teoría hermenéutica de Schleiermacher desconociendo el trasfondo dialéctico de su hermenéutica²⁶⁵. Es importante resaltar esto, pues el camino a la individualidad del tú que más tarde propone es el recurso que queda ante el malentendido. Cuando se muestran inviables todos los caminos (argumentación, preguntar y contestar, refutar...) para comprender lo que el otro dice es cuando se intenta reconstruir el cómo ha llegado a decir lo que dice.

Schleiermacher partía de la necesidad de una “*prâxis más estricta*” (VM, I, 238; GW, I, 188) de la hermenéutica para aquellos casos donde la comprensión no se produce por sí misma sino que lo que se produce por sí mismo es el malentendido. La hermenéutica ha de ser una disciplina autónoma con una metodología especial. Porque lo que urge comprender no es el sentido objetivo de las palabras sino “*la individualidad del hablante o del autor*” (VM, I, 239; GW, I, 189), es decir el origen de las ideas ahí expresadas. No se trata de comprender un pensamiento objetivo sino un pensamiento individual que es expresión de una individualidad. De esta forma, Schleiermacher fundamentará el acto hermenéutico en un “*acto adivinatorio*” (VM, I, 243; GW, I, 193) mediante una especie de empatía como única vía para comprender lo que el otro quiso decir.

²⁶⁵ Cf. GRONDIN, J., *Introducción a la hermenéutica filosófica* (trad. de A. Ackermann Pilári), Herder, Barcelona, 1999, pp. 116ss.

En esta reconstrucción del pensamiento del otro, Schleiermacher llega a decir que “*se trata de comprender a un autor mejor de lo que él mismo se habría comprendido*” (VM, I, 246; GW, I, 195). Se trata de una deriva subjetivista de la hermenéutica con la que Gadamer discrepará pues la hermenéutica no ha de tratar de reconstruir el proceso de gestación del texto y sino la génesis de la verdad inherente a él:

“Esa mejor comprensión que caracteriza al intérprete frente al autor no se refiere, por ejemplo, a la comprensión de las cosas de que habla el texto, sino [...] de lo que el autor tuvo en la mente y a lo que dio expresión” (VM, I, 247; GW, I, 196).

Frente a la integración del sujeto autor y el sujeto lector propuesta por Schleiermacher, Gadamer propone la integración del que comprende en la verdad del texto ¿Qué ha de significar la integración para el nuevo modelo hermenéutico? Ha de significar la aplicación de la verdad que se comprende por parte del hermeneuta, es decir su inclusión en el acontecimiento de verdad que se da en el texto. Así, se aúnan, se fusionan dos intérpretes divergentes entre sí, pues la verdad de todo acontecer no es reductible ni a la individualidad del autor, ni a sus sentimientos ni tampoco a sus pensamientos:

“Esto tiene también como consecuencia –y la hermenéutica no debiera olvidarlo nunca- que el artista que crea una forma no es el intérprete idóneo para la misma. Como intérprete no le conviene ninguna primacía básica de autoridad frente al que la recibe. En el momento en que reflexiona por sí mismo se convierte en su propio lector” (VM, I, 247; GW, I, 196).

6.1.3. Juego y comprensión en W. Dilthey

También Dilthey se mueve entre los extremos de la comprensión cientifista y la comprensión estética. Su intento de fundamentar filosóficamente las ciencias del espíritu podría compararse a la empresa kantiana de responder a cómo es posible la ciencia pura de la naturaleza. Se trata ahora de responder a las siguientes preguntas: cómo es posible la ciencia de la experiencia histórica y cuáles son las categorías que

pueden sustentar la historia en las ciencias del espíritu (PCH, 57)²⁶⁶. Estas categorías no pueden ser las categorías de la ciencia natural. Estos conceptos habrían de ser “conceptos vitales”, conceptos que canalicen posibilidades y libertad y no sólo la necesidad. La vida se constituye en la base del conocimiento en las ciencias del espíritu porque “*La vida misma se autointerpreta. Tiene estructura hermenéutica*” (VM, I, 286; GW, I, 230). Así, el concepto de vivencia se constituye en el último fundamento del conocimiento histórico:

“Es la vida misma la que se desarrolla y conforma hacia unidades comprensibles, y es el individuo concreto el que comprende estas unidades como tales” (VM, I, 283; GW, I, 227).

Todos los productos del espíritu humano, la historia, el derecho, la religión y, sobre todo, el arte, son expresión de una vivencia y como tales han de ser comprendidos:

“Lo más significativo es evidentemente la expansión del concepto del espíritu objetivo al arte, la religión y la filosofía; pues esto significa que Dilthey ve en ellos no verdad inmediata sino formas de expresión de la vida” (VM, I, 289; GW, I, 233).

La historia misma es manifestación de la vida y, desde aquí, la tradición se constituye como autoencuentro del espíritu humano. Por ello, todo objeto de conocimiento histórico supone una vivencia que otro espíritu puede revivir, porque la vida se manifiesta como historia y la historia es comprensible pues toda ella es texto:

“Para la fundamentación de las ciencias del espíritu por Dilthey la hermenéutica era más que un instrumento. Era el médium universal de la conciencia histórica, para la cual no hay otro conocimiento de la verdad que el comprender la expresión, y en la expresión la vida. Todo en la historia es comprensible, pues todo en ella es texto” (VM, I, 303; GW, I, 245).

Gadamer califica la posición de Dilthey de “*metafísica estética*” (VM, I, 290; GW, I, 234) y a su hermenéutica de hermenéutica estética, entendida ésta como una

²⁶⁶ La obra de Gadamer *El problema de la conciencia histórica* (introducción, traducción y notas de Agustín Domingo Moratalla, Madrid, Tecnos, 1993), fue publicada originalmente en francés, *Le problème de la conscience historique*, Louvain, Public. Universt, 1964.

versión subjetivista y psicologista de la comprensión. Quedaba así comprometida la pretensión primera de objetividad respecto a las ciencias del espíritu que Dilthey pretendía. El mismo Dilthey intentó salir de este atolladero y para ello intentó rescatar la objetividad de las ciencias del espíritu a partir de categorías cartesianas, con lo cual contradecía de nuevo su propia filosofía de la vida.

Dilthey reconoce que antes de la objetivación de la ciencia natural existe una concepción primaria de la ciencia sobre sí misma: “*en cualquier expresión de la vida opere un cierto saber y en consecuencia sea reconocible una cierta verdad*” (VM, I, 297; GW, I, 240). Desde aquí puede entenderse que Dilthey detectase una comunión íntima entre el método de las ciencias naturales y los procedimientos de las ciencias del espíritu. Ambos proceden del mismo saber originario inserto en cualquier expresión de la vida, ambos pretenden superar la contingencia subjetiva. Pero, para Gadamer, Dilthey termina equiparando la objetividad de las ciencias del espíritu a la metodología científica:

“Así Dilthey mantiene, por ejemplo para las ciencias humanas, un ideal de objetividad que no puede servir más que para asegurarse un rango igual al de las ciencias exactas. De ahí también el uso frecuente que Dilthey quiere hacer del término “resultados” y su preferencia por las descripciones metodológicas, uso y preferencia que sirven al mismo” (PCH, 67).

Lo cual supone una contradicción, como decíamos, respecto a su propia filosofía de la vida y a su reconocimiento de que en el fondo la metodología científica, de algún modo, se opone a la vida. La ciencia natural es “*un movimiento orientado frente a la vida*” (VM, I, 299; GW, I, 241), que reduce la certeza vital a la certeza científica como si la primera pudiera llevar alguna vez a resultados seguros. Frente a la “insondabilidad de la vida” sólo vale una hermenéutica científicamente formada que arroje una luz fiable, aunque limitada, a la extrañeza de la vida.²⁶⁷

²⁶⁷ Cf. DOMINGO, A., “Introducción” a GADAMER, H-G., *El problema de la conciencia histórica*, Tecnos, Madrid, 1993, pp. 9-37.

6.1.4. Consecuencias para una hermenéutica del juego

Entre las características del juego humano Gadamer resalta el que “*siempre se juega a algo*” (VM, I, 150; GW, I, 113). Es lo que venimos llamando la referencia objetiva del juego. La ordenación de movimientos del juego “es elegida” por el hombre en cuanto, en el jugar humano, se delimita el comportamiento lúdico frente a otras actividades humanas. Es decir, el jugador posee su propio espacio de juego. El juego no es el lugar en el que el hombre se abandona a su propia libertad, a sus propios objetivos. Su libertad consiste en transformar sus objetivos “*en meras tareas del juego*” (VM, I, 151; GW, I, 113).

Esta pertenencia-vinculatividad del jugador al juego, del que comprende a lo comprendido es lo que la escuela histórica no pudo sacar a la luz e incurrió en dos extremos:

- El extremo del anonimato en el juego: esta posición se aferra a una pretendida seguridad científica y reduce o elimina al jugador del juego, olvidando la pertenencia del que comprende a lo comprendido.
- El extremo de la subjetivización del juego: se trata de la pretensión de una libertad ilimitada, de una arbitrariedad absoluta del que juega como si el jugador fuese el dueño del juego. Olvida también la vinculatividad del jugador con el juego.

En el primer extremo se sitúa la reducción positivista de Ranke pues entiende que es posible para el que comprende despojarse de sí mismo y no reconoce la pertenencia del jugador al juego, la pertenencia del historiador a la historia que estudia. En el segundo extremo tenemos el reduccionismo estético de Droysen. Reduce la comprensión histórica a la subjetividad como si ésta fuera ajena a sus vinculaciones históricas. Olvida también, por tanto, la pertenencia y vinculatividad al juego.

Schleiermacher y Dilthey no pudieron evitar caer también en una hermenéutica en parte estética, en parte metódica. Gadamer reconoce que Schleiermacher ya había

puesto de relieve la referencia objetiva del entender. Toda comprensión es un acuerdo en un espacio de juego común, un juego dialógico en el que los hombres se entienden de manera inmediata. Y en todo acuerdo se da una superación de la subjetividad de los que se ponen de acuerdo porque el acuerdo es siempre acuerdo sobre algo: “*Comprenderse es comprenderse respecto a algo*” (VM, I, 233; GW, I, 184). He aquí lo primero: el entenderse sobre algo o la verdad que se comprende. La referencia subjetiva es secundaria, igual que en el juego es secundaria la subjetividad de los jugadores. Las tareas del juego son lo objetivo.

Pero Gadamer acusa también a Schleiermacher de haber caído (en el momento en que surge el malentendido y urge entenderse) en los dos extremos negadores de la pertenencia al espacio común de la comprensión. Pues concibe la comprensión como una *prâxis* metodológica especial cayendo en una especie de metodologismo (VM, II, 64; GW, II, 59), según el cual comprender es llegar al pensamiento individual del autor en una suerte de empatía.²⁶⁸

No es esta una manera adecuada de describir el movimiento circular de la comprensión y su carácter objetivo: la comprensión está en la cosa y no en el que dice la cosa. Cuando pretendemos comprender un texto (o, incluso, en una conversación) lo importante no es cómo el autor ha llegado a decir lo que dice sino lo que dice en sí mismo, la verdad de lo dicho. Por eso comprender un texto habría de significar, más allá de una comunión misteriosa de almas, participar en un sentido común. Frente a la integración empática de individuos, Gadamer apuesta por la integración en el juego común, por la integración en el acontecimiento común de la verdad en un juego dialógico con el texto.

La historia de la hermenéutica ha puesto de relieve que su tarea ha consistido en reestablecer el acuerdo perdido sobre la cosa. Es lo que ha pretendido la tradición

²⁶⁸ En palabras de A. Domingo: “*Al tematizar la comprensión desde un horizonte transcendental-psicológico Schleiermacher se mantiene en el horizonte de una metafísica de la subjetividad condicionada por el problema de la repetibilidad y homogeneidad metódica de la experiencia.*” Cf. DOMINGO, A., *El arte de poder no tener razón*, p. 303.

cristiana (por ejemplo, san Agustín) al intentar mediar el Antiguo Testamento con el nuevo y, así, el protestantismo e, incluso, F. Ast en su pretensión del acuerdo entre la Antigüedad clásica y el Cristianismo. Pero, cuando Scheleiermacher y el romanticismo pretenden superar la vinculatividad de la tradición en “*una generalidad formal*” (VM, I, 362; GW, I, 298) acaban concordando con el ideal de la ciencia natural, como si la verdad del pasado fuera independiente de la verdad del presente.

W. Dilthey se mueve también entre una comprensión por momentos histórica y por momentos estética que olvida también la vinculatividad al juego y que reduce el conocimiento histórico a una vivencia que otro pueda revivir. Ante el peligro subjetivista que esto conllevaba, pretendió rescatar la objetividad del conocimiento a partir de categorías metodológicas que equiparaban la objetividad de las ciencias del espíritu a la metodología científica. Pero la búsqueda de la seguridad de la vida no es reducible a la seguridad científica y a su fundamentación. Para Gadamer se comprende mejor desde la pertenencia a una tradición y desde la solidaridad²⁶⁹. Algo que se ejemplariza bien desde la metáfora del juego hermenéutico. En su exigencia de desobjetivización y de inmersión en un proceso que supera nuestra propia conciencia de sí se comprende mejor la vida. Porque pertenecemos a la historia más de lo que nosotros mismos somos capaces de concebir y la historia está presente en nosotros más de lo que podemos conocer. Es lo que pone de relieve la idea de historia efectual:

“Se trata de delimitar la conciencia mediante la historia efectual que a todos nos implica. Esa historia es algo que nunca podemos escudriñar del todo. La conciencia histórico-efectual es, como dije entonces- “más ser que conciencia” (VM, II, 18; GW, I, 11).

Estamos sometidos a los efectos de la historia más de lo somos capaces de ser conscientes. La *historia efectual* supone la asunción de una desproporción, un desajuste entre el carácter objetivo del juego y la subjetividad de los jugadores. En la siguiente tabla intentamos reflejar esta desproporción a partir de los siguientes pares de conceptos:

²⁶⁹ Cf. GRONDIN, *Introducción a Gadamer*, p. 116.

Pertenencia	Libertad
Necesidad	Posibilidad
Vinculatividad	Arbitrariedad
Ser	Historia
Inconsciencia	Conciencia
Ser	Pensar
<i>Res extensa</i>	<i>Res Cogitans</i>

Esta desproporción es lo que pone de manifiesto el juego hermenéutico como un juego de acontecer y comprender. Es más lo que acontece que lo que comprendemos de lo acontecido. Es el juego de acontecer y comprender el que da la verdadera medida del escenario de la historia del hombre:

“El concepto de juego, extraído por mí hace decenios de la esfera subjetiva del <instinto lúdico> (Schiller) para utilizarlo en la crítica de la <distinción estética>, implica un problema ontológico. Pues en este concepto se encierra el juego recíproco de acontecer y comprender, pero también los juegos lingüísticos de nuestra experiencia del mundo en general, tal como los ha tematizado Wittgenstein con una clara intención de crítica a la metafísica. (VM, I, 648-649; GW, I, 456).

6.2. Juego e historia

Las reflexiones en torno a los límites de la comprensión tanto en la escuela histórica como en Schleiermacher y Dilthey han mostrado que ni la arbitrariedad de la subjetividad ni el anonimato que pretende el método son el camino para comprender la experiencia histórica. Uno y otro olvidan la pertenencia y vinculatividad del jugador al juego de la comprensión ¿Dónde reside esta referencia objetiva del juego humano del comprenderse? Primeramente en la pertenencia a la historia que nos antecede y está presente en nuestra comprensión. En segundo lugar, en la lingüisticidad propia de todo entenderse que Gadamer ya encuentra en la referencia dialéctica de la hermenéutica de Schleiermacher:

“Ya el lenguaje muestra que el “sobre qué” y el “en qué” no son objetos del hablar en sí mismos arbitrarios de los que la comprensión mutua pudiera prescindir al buscar su camino, sino que son más bien el camino y el objetivo del comprenderse” (VM, I, 233; GW, I, 184).

Pero, ante la desproporción entre lo que nos acontece y lo que somos capaces de ser conscientes ¿Cómo reivindicar desde ahí el puesto del hombre en la comprensión? La defensa gadameriana de la pertenencia ¿Elimina nuestra individualidad y libertad?

6.2.1. Husserl, “mundo de la vida” y juego

En Husserl encuentra Gadamer un hito importante en la superación tanto del subjetivismo moderno como del objetivismo neokantiano. El lema de la “vuelta a las cosas mismas” suponía una superación *“de los modos subjetivos de estar dadas las cosas”* (VM, I, 308; GW, I, 249) haciendo comprensible su sentido óntico. También la subjetividad misma posee un sentido óntico no reductible al mero estar dado de los fenómenos a la conciencia. La intencionalidad de la conciencia se desarrolla en una dimensión no reductible a los actos intencionales de la conciencia y se sitúa en un horizonte de vivencias pasadas, presentes y futuras como lo previo a toda intencionalidad. Este horizonte en el que se sitúa en ningún caso es objetivable, si

entendemos por ello el establecimiento de unas fronteras rígidas. El horizonte se desplaza con nosotros. Por ello Gadamer hablará de una “corriente vivencial”. En el tratamiento de la idea de horizonte por parte de Husserl, Gadamer atisba la posibilidad de integración de toda intencionalidad limitada al todo continuo pues las “cosas mismas” se dan como mundo. La fórmula que empleará Husserl será “mundo de la vida” (*Lebenswelt*) como el fundamento de toda intencionalidad y de toda conciencia.²⁷⁰

Hablar de “mundo de la vida” supone la tematización del horizonte primario del que se nutre toda investigación²⁷¹. “Mundo de la vida” muestra el carácter de totalidad propia del espacio de juego en que vivimos: “*Pero mundo vital hace referencia a otra cosa, al todo en el que entramos viviendo los que vivimos históricamente*” (VM, I, 311; GW, I, 251). Entramos en el todo como entramos en el juego. Por eso es posible establecer un parangón entre este “mundo de la vida” y la metáfora del juego. Pues el juego es entendido como totalidad previa y productiva, como espacio previo a nosotros en el que se desarrolla nuestra vida, en el que entramos en juego. Como característica de todo lo viviente y de la que proviene toda intencionalidad, el “mundo de la vida” es la “corriente vivencial” que redescrive adecuadamente el carácter dinámico del juego:

“Es verdad que constantemente creemos estar jugando “a algo”, y nos creemos por ello muy diferentes del comportamiento lúdico de los animales y de los niños pequeños. También éstos juegan “con algo”, pero en realidad, ellos no “realizan intencionalmente” (meinen) este o aquel juego, sino nada más que su jugar, exceso de vida y movimiento. En cambio el juego que uno comienza, inventa o aprende, lleva en sí una determinación a la que uno se “refiere intencionalmente” (EH, 129-130; GW, VIII, 86-87).

Mas tarde, Gadamer tematizará este juego como juego de lenguaje, entendido éste como el mundo común en el que se da la coexistencia con otros. Porque la corriente vivencial es previa a las vivencias individuales y así la vivencia individual no puede ser el punto de partida. Por ello Gadamer habla de la paradoja que supone hablar del “mundo de la vida” como rendimiento de la subjetividad, como si el “mundo de la vida”

²⁷⁰ Cf. GRONDIN, *Introducción a Gadamer*, p. 122.

²⁷¹ Cf. DOMINGO, *El arte de poder no tener razón*, p. 73.

podiera constituirse a partir de la subjetividad trascendental del yo originario. Y es que, después de todo, Husserl no había podido liberarse del esquema epistemológico.

6.2.2. Heidegger y la historicidad de la comprensión

El planteamiento de Heidegger suponía una idea audaz: la facticidad del “ser ahí” es lo que debe erigirse en la base de todo planteamiento frente al intento de fundamentación fenomenológica en el puro *cogito*. El horizonte del tiempo es el que determina el significado del ser y determina ontológicamente la subjetividad. Porque “*La tesis de Heidegger es que el ser mismo es tiempo*” (VM, I, 322; GW, I, 261). Frente a los ideales metódicos y estéticos anteriores del comprender, para Heidegger comprender será “*la forma originaria de realización del estar ahí, del ser-en-el-mundo*” (VM, I, 325; GW, I, 264).

El comprender (*Verstehen*) es anterior a cualquier planteamiento espiritual-científico. El comprender es concebido como una relación, un trato con las cosas en tanto que útiles (*Zeuge*) y no como la observación propia de la ciencia natural. Se disuelve de este modo la escisión entre teoría y *prâxis* y se pretende recuperar un modo de entender el ser que Heidegger cree evidente en los inicios de la Grecia clásica:

“Antes de toda diferenciación de la comprensión en las diversas direcciones del interés pragmático o teórico, la comprensión es el modo de ser del estar ahí en cuanto que es poder ser y “posibilidad” (VM, I, 325; GW, I, 264)

Frente a la tendencia a considerar el comprender como el resultado del conocimiento científico, Heidegger habla del comprender en términos de capacidad²⁷². Se trata de un saber hacer práctico y diferenciado del comprender propio del ejercicio de la ciencia. Se trata de un estar a la altura y de un orientarse en el mundo. Todo entender aquí es un entendérselas con algo para un comprenderse a sí mismo: “*lo que es verdad*

²⁷² Así lo expresa Gadamer: “*A veces usamos hablando ónticamente la expresión “comprender algo” en el sentido de “poder hacer frente a una cosa”, “estar a su altura”, “poder algo”*, HEIDEGGER, M., *El ser y el tiempo* (trad. de J. Gaos), FCE, México, 1993, p. 221.

es que en último extremo toda comprensión es un comprenderse” (VM, I, 326; GW, I, 265). La comprensión muestra así la eminente relación entre el que “sabe” hacer algo y la cosa hecha: el que comprende se comprende a sí mismo en relación con algo. Esta nueva idea de comprensión suponía deshacer la separación tradicional entre sujeto y objeto. El juego hermenéutico ejemplifica esto de manera excelente en la afirmación de Gadamer de que “jugar es ser jugado”.²⁷³

El que comprende se proyecta a sí mismo en lo comprendido²⁷⁴ y, desde este punto de vista, comprender es siempre poder ser y posibilidad. El que comprende se proyecta a sí mismo hacia nuevas posibilidades: “*realizar una comprensión es formar un proyecto de las propias posibilidades*” (PCH, 74). Quien comprende un texto, en la comprensión lograda, consigue a su vez una nueva posibilidad de interpretar, de sacar nuevas conclusiones, de poder desenvolverse en el terreno de los textos. Por eso decimos que todo comprender sitúa al hombre en un horizonte de libertad.

La comprensión así entendida podría ser aplicada a los más diversos campos y en todos ellos se describirá como un saber hacer no reductible a lo cognoscitivo, un saber en situación que a la vez abre perspectivas. En sentido jurídico el comprender (*Verstehen*) podría ser aplicado por ejemplo a una causa judicial. El que comprende de esta manera se encuentra preparado para cualquier posible objeción del adversario en el juicio. Podría ser aplicado también a la comprensión de artilugios: comprender una máquina supone ver nuevas posibilidades para desenvolverse con ella.

F. Duque²⁷⁵ ha puesto de relieve la dificultad de encontrar un término en español que traduzca el término “*Verstehen*” del alemán. Ni “saber”, ni “entender”, “comprender” o “ser inteligente” traducen la cancelación que se opera entre sujeto y objeto en la “*Verstehen*”. Ninguno de estos términos traduce el carácter dinámico, el

²⁷³ Cf. DUQUE, F., *En torno al humanismo, Heidegger, Gadamer, Sloterdijk*, Tecnos, Madrid, 2002, p. 99.

²⁷⁴ No en el sentido de una proyección subjetivista sino en cuanto a proyecto comprendido.

²⁷⁵ Cf. DUQUE, F., *En torno al humanismo, Heidegger, Gadamer, Sloterdijk*, Tecnos, Madrid, 2002, p. 100.

quedar prendidos mutuamente del que comprende y de la cosa que sí expresa la “*Verstehen*”. En los términos anteriores (saber, entender, etc.) hay una especie de dominio del que comprende sobre lo comprendido que no aparece en la “*Verstehen*”. Sólo quizá “entender” supera la escisión sujeto-objeto aneja a otros términos, pues conserva un sentido práctico, un sentido ético-político y hasta afectivo en expresiones tales como cuando decimos que “dos personas se entienden”.

Gadamer ha extraído las convenientes consecuencias antisubjetivistas para la comprensión que se hacen claras desde la metáfora del juego. Desde la metáfora del juego no cabe una interpretación subjetivista de la comprensión: comprender no es apresar, adueñarse de algo, no es adueñarse del juego dirá Gadamer. Podría decirse que se da un juego conjunto de quien comprende y de lo comprendido y que ahí se realiza la comprensión. La comprensión muestra, pues, un carácter relacional y práctico. La comprensión sería el espacio de juego que se va urdiendo, tejiendo a través del mismo desarrollo del juego. No es el sujeto sino el juego el lugar de la comprensión. Se ve ahora con más claridad la expresión de Gadamer:

“El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación” (VM, I, 145; GW, I, 108).

¿Cuál es el puesto del hombre en la hermenéutica de Heidegger? El hombre que comprende se proyecta a sí mismo en la comprensión. El *Dasein* se realiza en la comprensión. La comprensión siempre es un proyecto hacia posibilidades futuras y, en este sentido, es anticipador de un nuevo proyecto. Así encuentra, podríamos decir, un camino de libertad. El *Dasein* se autorrepresenta en la comprensión como el jugador en el juego:

“La autorrepresentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo” (VM, I, 151; GW, I, 114).

Para Heidegger no toda proyección es auténtica porque el *Dasein* prefiere, en muchos casos, proyectarse de modo impropio, prefiere tomar su existencia no como un proyecto arrojado sino asimilándola al resto de los entes. Heidegger ha recalcado el

carácter anticipador del *Dasein* en su hermenéutica de la facticidad. Pero este carácter de novedad hay que pensarlo conjuntamente con su historicidad y su pertenencia al pasado:

“La pertenencia es condición para el sentido originario del interés histórico, no porque la elección de temas y el planteamiento estén sometidos a motivaciones subjetivas y extracientíficas (en cuyo caso la pertenencia no sería más que un caso especial de dependencia emocional, del tipo de la simpatía), sino porque la pertenencia a tradiciones pertenece a la finitud histórica del estar ahí tan originaria y esencialmente como su estar proyectado hacia posibilidades futuras de sí mismo. Heidegger se mantiene con razón en que lo que él llama “arrojamiento” y lo que es “proyecto”, está lo uno en función de lo otro. No hay comprensión ni interpretación en la que no entre en funcionamiento la totalidad de esa estructura existencial, aunque la intención del conocedor no sea otra que leer “lo que pone”, y tomarlo de las fuentes “como realmente ha sido” (VM, I, 327-328; GW, I, 266-267).

En el juego conjunto de “arrojamiento” y “proyecto” es donde se teje la comprensión. La existencia se encuentra siempre precedida por una tradición que constituye el carácter objetivo del juego. La tradición es condición de posibilidad de un proyecto y este será por eso siempre un proyecto finito (PCH, 78). En la finitud, en la objetividad del juego, es donde Gadamer ha puesto más importancia y es aquí donde nace la pregunta por la libertad del hombre. Asumir la finitud, dirá Gadamer, no ha de significar asumir pasivamente un pasado porque la tradición ha de ser siempre interrogada, ha de ser siempre interpelada:

“no hay objeto histórico que no se impusiera siempre con la obligación de ser interrogado originalmente como fenómeno histórico, es decir, aprehendido en un significado que no tiene nada inmutable, sino que nunca estará determinado definitivamente” (PCH, 79).

6.2.3. Juego y círculo hermenéutico

La estructura dinámica del juego hermenéutico muestra la estructura de un juego circular. La regla hermenéutica de que el todo ha de entenderse por referencia a las partes y las partes al todo en un vaivén continuo procede de la retórica antigua. La hermenéutica luterana había utilizado este principio proveniente de la retórica antigua y lo había aplicado a la sagrada escritura: la totalidad de la Biblia es la que guía la comprensión de pasajes concretos y viceversa. En la misma tradición hermenéutica se mueve Flacius llegando a hablar de “*una anatomía del texto*” (VM, II, 277; GW, II, 287). La relación entre el todo y la parte en la hermenéutica del texto es entendida aquí como juego orgánico entre cada uno de los miembros del cuerpo y el cuerpo entero.

También Schleiermacher utilizó la relación de la parte y el todo para explicar el fenómeno de la comprensión si bien, a juicio de Gadamer, subjetivizando dicha relación. Porque el movimiento para Schleiermacher fue de la parte a la obra y de ésta a la vida entera del autor. No es ésta una manera adecuada de describir el movimiento circular de la comprensión. Gadamer nuevamente resalta el carácter objetivo de la comprensión: el centro de la comprensión está en la cosa y no en el que dice la cosa.

En la descripción de Heidegger el círculo hermenéutico adquiere una nueva perspectiva y un carácter polémico. Esta imagen había sido denostada desde el punto de vista epistemológico y calificada como “*circulus vitiosus*”: argumentación circular que se basa en lo que pretende demostrar. Para Heidegger, la comprensión muestra una estructura circular, pero este círculo no es un círculo vicioso sino un círculo que permanece abierto²⁷⁶ y que expresa la estructura existencial del “previo” peculiar del *Dasein*: para comprender es necesario haber comprendido ya previamente. Es decir, ha de existir una pre-comprensión anterior a toda comprensión. Toda interpretación tiene que haber comprendido ya antes lo que trate de interpretar. En toda comprensión se realiza un proyecto de sentido del todo que va constantemente revisándose conforme se

²⁷⁶ Cf. HEIDEGGER, *Ser y tiempo*, pp. 233-235.

avanza en el sentido de la cosa que para el filólogo son textos²⁷⁷. Ahí es donde se fundamenta el carácter no subjetivo del comprender. Cuando entramos en el círculo de la comprensión, las ocurrencias arbitrarias serán destruidas y nuevas anticipaciones entrarán en juego:

“Aquí no hay otra objetividad que la convalidación que obtienen las opiniones previas a lo largo de su elaboración. Pues ¿qué otra cosa es la arbitrariedad de las opiniones previas inadecuadas sino que en el proceso de su aplicación acaban aniquilándose? La comprensión sólo alcanza sus verdaderas posibilidades cuando las opiniones previas con las que se inicia no son arbitrarias (VM, I, 333; GW, I, 272).

Podríamos establecer el símil de un continuo combate, un continuo rivalizar de opiniones previas, de anticipaciones de sentido que entran en “lucha” o “competición” haciendo verdad que la comprensión tiene también el carácter de “agon” inherente al juego:

“El vaivén del movimiento del juego explica también una segunda cuestión considerada por Huizinga: el carácter de juego de las competiciones. Para la conciencia del competidor éste no está jugando. Sin embargo en la competición se produce ese tenso movimiento de vaivén que permite que surja el vencedor y que se cumpla el conjunto del juego” (VM, I, 148; GW, I, 111).

De esta manera, el círculo de la comprensión se describe como un juego y como un vaivén continuo: del proyecto de sentido a la cosa, de la cosa a un nuevo proyecto de sentido, del nuevo proyecto de sentido a la cosa nuevamente... en un proceso que no tiene final. Porque no es posible una comprensión total y porque la comprensión se está continuamente jugando en el movimiento anticipatorio de la comprensión. En virtud de la historicidad radical del ser humano, podemos decir que la comprensión no acaba nunca. Es un juego continuo en el que se van perdiendo las preconcepciones arbitrarias y se va ganando objetividad, o mejor, se va ganando verdad. Podemos afirmar que la

²⁷⁷ CALDERÓN C., J. L., “El juego de las argumentaciones. Su lugar en la hermenéutica filosófica de Gadamer”: *Intersticios*, 3 (1997), pp. 55-66.

ontología del juego describe bien el momento estructural ontológico de la comprensión.²⁷⁸

Comprender, por tanto, no sólo supone dejarse afectar por ese algo que se interpreta y me interpela sino un ponerse en juego del intérprete mismo, un jugársela, pues toda comprensión de la cosa (un texto, una conversación...) conlleva siempre una nueva comprensión de sí mismo, una autocomprensión. La comprensión así entendida conlleva el riesgo de todo juego:

“El juego mismo siempre es un riesgo para el jugador. Sólo se puede jugar con posibilidades serias. Y esto significa evidentemente que uno entra en ellas hasta el punto de que ellas le superan a uno e incluso pueden llegar a imponérsele. La fascinación que ejerce el juego sobre el jugador estriba precisamente en este riesgo. Se disfruta de una libertad de decisión que, sin embargo no carece de peligros que se va estrechando inapelablemente” (VM, I, 149; GW, I, 111-112).

La comprensión será tal en la medida en que no sea frívola, en la medida en que juegue con posibilidades auténticas. Esto implica el no reservarse del que comprende. Y, desde aquí, Gadamer asume que el jugador-hermeneuta no quiera jugar en muchos casos. Y es que el juego conlleva peligros y en muchos casos las posibilidades pueden llegar a imponérsele. Por eso el juego resulta tan atractivo e, incluso, adictivo para algunos jugadores. Gadamer dice que el juego se hace dueño de los jugadores porque *“todo jugar es un ser jugado”* y que *“El que tienta así es en realidad tentado”* (VM, I, 149; GW, I, 112). Evidentemente nuestra interpretación aquí del juego hermenéutico hereda la perspectiva existencial de Heidegger que Gadamer aplicará más tarde a la comprensión de textos.²⁷⁹

²⁷⁸ Algunos autores han considerado que la imagen del círculo no expresa con suficiente claridad la apertura propia de toda comprensión. Grondin habla de “constelación del entender” y otros autores como Paul Ricoeur y Carlos Díaz han hablado de “espiral de comprensión”. A nosotros nos parece ilustrativo hablar de “círculo” porque es una imagen que puede recordar a la realización de muchos juegos que se realizan comunitariamente (Cf. DOMINGO, *El arte de poder no tener razón*, p. 255, nota al pie 54).

²⁷⁹ Grondin ha reflexionado en torno a la idea de O. Marquard según la cual *“Gadamer sustituyó el ser-para-la-muerte, de Heidegger, por el ser-para-el-texto”*. Para Grondin esta frase no deja de ser superficial, pues, aunque es cierto que Gadamer aplica la hermenéutica heideggeriana a las ciencias humanas no olvida que la comprensión de textos no puede desvincularse de la comprensión del texto que soy yo mismo en mi finitud, Cf. GRONDIN, *Introducción a Gadamer*, p. 136.

Esto no significa reducir la comprensión y el juego, volvemos a repetir, a la subjetividad del intérprete. La anticipación de sentido en la comprensión no se realiza desde la subjetividad sino que el intérprete “*se determina desde la comunidad que nos une con la tradición*” (VM, I, 363; GW, I, 298). Todo juego hace comunidad, integra en la alteridad y el círculo es una buena imagen de ello porque es un hacer que comunica²⁸⁰. La alteridad es inherente a todo juego, a todo comprender:

“El vaivén pertenece tan esencialmente al juego que en último extremo no existe el juego en solitario. Para que haya juego no es necesario que haya otro jugador real, pero siempre tiene que haber algún “otro” que juegue con el jugador y que responda a la iniciativa del jugador con sus propias contrainiciativas” (VM, I, 148-149; GW, I, 111).

¿Quién es el “alter” de la comprensión? En primer lugar es la tradición y la comunidad a la que pertenece el intérprete o, mejor, con la que se co-pertenece. En segundo lugar es lo que se va comprendiendo (el texto, para el filólogo, lo dicho en una conversación, etc.). No existe anticipación de sentido que no se realice desde una comunidad y tradición determinada y no determinante, pues esta tradición se encuentra en un continuo proceso de formación. Como todo juego, la tradición exige un participar del acontecer de sentido en el que también nosotros participamos. Este movimiento de integración desde y en la comunidad de pertenencia ha sido explicitado por Gadamer a partir del fenómeno de la fiesta. El estudio fenomenológico de la fiesta, que anteriormente referíamos a la obra de arte, puede ser ahora revelador del fenómeno de la comprensión en dos sentidos:

- Primero, en cuanto que la fiesta hace comunidad: la fiesta es entendida como el concurrir de una comunidad en un ámbito y tiempo específicos para la celebración de algo. En la celebración y en la fiesta nos congregamos: no se trata de una yuxtaposición de personas sino de unión dialógica:

²⁸⁰ En la descripción de A. Domingo: “*Quien desee comprender algo no sólo debe dejarse afectar por ese algo sino que debe reconocer que él mismo se pone en juego, se entrega, sale de sí mismo; se dispone a autocomprenderse desde la alteridad del texto o del otro que habla*”, DOMINGO, *El arte de poder no tener razón*, p. 254.

“Si hay algo asociado siempre a la experiencia de la fiesta, es que rechaza todo el aislamiento de unos hacia otros. La fiesta es comunidad, es la presentación de la comunidad misma en su forma más completa” (AB, 99; GW, VIII, 130).

- En segundo lugar, por la estructura temporal de la fiesta. La fiesta revela que existe otra experiencia del tiempo: la experiencia de un tiempo orgánico que Gadamer llama “tiempo propio”, un tiempo continuo y pleno no medible por el reloj y que no está a nuestra disposición. El tiempo en la fiesta muestra un carácter circular en tanto la fiesta retorna periódicamente. La relación entre fiesta y tradición resulta así evidente. La fiesta tiene el carácter de retorno del círculo hermenéutico y del círculo comunitario que siempre crea. Fiesta y tradición suponen un tiempo que retorna y un retornar que también es nuestro retornar respecto a ellas. También nosotros retornamos a la fiesta cuando participamos. Porque, aunque no dispongamos del tiempo festivo como de un tiempo que llenar con nuestras acciones, sólo la participación hace viva la celebración. Son muchos los juegos a los que se dedican los hombres, pero en el fondo todos son círculos englobados concéntricamente por un círculo mayor: el diálogo en el lenguaje que nos hace ser quienes somos.

6.2.4. Juego y prejuicios

No existe una comprensión libre de prejuicios²⁸¹. Gadamer ha insistido muchas veces en que su proyecto tiene más un carácter descriptivo que normativo: de hecho el hombre está limitado prejudicialmente:

*“Lo que está en cuestión no es lo que hacemos, no es lo que debiéramos hacer, sino lo que sucede con nosotros más allá de nuestro querer y de nuestro hacer (VM, I, 10; GW, II, 438)”*²⁸²

²⁸¹ Respecto al origen Viquiano de los conceptos utilizados por Gadamer para la comprensión histórica ver GARCÍA G. D. E., *Gadamer y la conciencia histórica. La callada herencia viquiana*, en ACERO, J. J., y otros (eds.), *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, pp. 293-318.

Todo acercamiento a la cosa viene dado desde la pertenencia a la historia y cualquier intento de ignorar esta condición supone un prejuicio en sí mismo. Quizá el peor de los prejuicios es pretender la ausencia de prejuicios. Esto es lo que pretendía la Ilustración. Lo complicado en este caso es aunar el carácter inexorable de las estructuras prejudiciales del entender con la libertad del que comprende. Gadamer recupera una cita de L. Strauss que es muy ilustrativa a este respecto: “*Prejuicio es el correlato polémico inequívoco de ese término tan excesivamente equívoco que es “libertad”*” (VM, I, 337 Nota al pie n. 6; GW, I, 275).

Los ilustrados hicieron de su guerra contra los prejuicios el campo de batalla para la defensa de la liberación humana. Dejarse llevar por los prejuicios supone la cobardía de aceptar que es “otro” el que piensa y comprende por ti²⁸³. El mismo Gadamer se plantea este dilema con toda claridad:

“¿Estar inmerso en tradiciones significa real y primariamente estar sometido a prejuicios y limitado en la propia libertad? ¿No es cierto más bien que toda existencia humana, aún la más libre, está limitada y condicionada de muchas maneras? [...] Por eso los prejuicios de un individuo son, mucho más que sus juicios, la realidad histórica de su ser” (VM, I, 334; GW, I, 237).

La fidelidad a la naturaleza histórica del hombre exige la rehabilitación de los prejuicios, defendiendo su legitimidad y su necesidad. Independientemente de si debiera ser así, el hecho es que los prejuicios están presentes en la comprensión. El intérprete no dispone libremente de sus prejuicios sino que estos condicionan su comprensión: “*Los prejuicios y opiniones previas que ocupan la conciencia del intérprete no están a su disposición*” (VM, I, 365; GW, I, 301). Por eso ignorar los prejuicios es un acto de irresponsabilidad; hacerse cargo de los propios prejuicios, de las propias anticipaciones es el primer acto de responsabilidad del que juega y comprende.

²⁸² Tomamos aquí la traducción que realiza GRONDIN de dicho pasaje: GRONDIN, *Gadamer: una biografía*, p.374, nota al pie 74.

²⁸³ Nos referimos definición ya clásica de Kant de la Ilustración: “*La ilustración es la liberación del hombre de su culpable incapacidad. La incapacidad significa la imposibilidad de servirse de su inteligencia sin la guía del otro*” Cf. I. Kant, *Qué es la ilustración*, en ID, *Filosofía de la historia*, F.C.E., México, 1979, p.25.

Afirmaciones como ésta pueden ponernos ante la tentación de ver al jugador como alguien encerrado en sus propios prejuicios, en sus propias preconcepciones, de las que es estructuralmente incapaz de salir. Sin embargo, Gadamer no acepta cualquier tipo de prejuicio. Reconoce que hay prejuicios válidos y prejuicios no válidos. Prejuicios que nos llevan a comprender y prejuicios que nos impiden comprender. La pertenencia a la historia no significa la valoración romántica indiscriminada de lo antiguo sólo por ser antiguo. Desde este punto de vista, tanto la ilustración como el romanticismo comparten un prejuicio infundado. La primera, el prejuicio de pretender encontrar un conocimiento libre de prejuicios. El segundo, el prejuicio de aceptar los prejuicios históricos como “*una sabiduría superior*” (VM, I, 341; GW, I, 278). Pero la pregunta surge necesariamente: si los prejuicios siempre son inconscientes ¿Cómo distinguir los prejuicios válidos de los que no lo son?

En una entrevista realizada a Gadamer, J. Grondin le preguntaba si afirmar las estructuras previas del entender significaba abdicar de la realidad de las “cosas mismas” (Ant., 369). Gadamer responde que sólo podemos llegar a las cosas mismas a partir de los prejuicios y que son las cosas mismas las que nos hacen distinguir los prejuicios válidos de los no válidos. Y esto no es una contradicción. Porque las cosas mismas no son lo que entendía por cosa el neokantismo²⁸⁴. El neokantismo entendía la “cosa” como lo puramente objetivable por las ciencias de la naturaleza y esto para Gadamer supone un reduccionismo injustificado:

“Los juicios preconcebidos, en virtud de los cuales uno juzga, no son conscientes para nosotros, ni mucho menos. Por eso, la cosa es siempre una cosa debatida. Aquello sobre lo que se disputa, cuando uno se refiere a la cosa, es el pensamiento imaginado, y lo que se trata es de defender la alteridad. Hacia esta finalidad tiende especialmente el que tú y yo discutamos en una conversación. Pues lo que interesa es que el otro, desde los juicios preconcebidos que son inconscientes para él, participe también en la conversación” (Ant., 370).

²⁸⁴ Gadamer recoge esta crítica al comentar las conferencias de Heidegger en torno a la génesis de la obra de arte. Heidegger, al hablar del arte como “cosa”, intentaba superar el carácter reduccionista de la realidad operado por el Neokantismo (CH, 101; GW, III, 255).

Así pues, hablar de “cosa” supone desde el principio negar cualquier valor a las suposiciones arbitrarias, negar que las opiniones personales sirvan para describir las “cosas” porque “*las cosas hablan por sí mismas*” (VM, II, 71; GW, II, 66). Esta afirmación de Gadamer puede resultar desconcertante: ¿qué significa que las cosas “hablan”? Afirmar que las cosas “hablan” supone, en primer lugar, negar valor a cualquier pretensión objetivista o cientifista en la descripción de las cosas. Ésta fue la pretensión subyacente a la identificación kantiana de la “cosa” con la “cosa en sí” como dato inalterable. Frente a esta “cosa en sí”, el intérprete-jugador quedaría anulado, pues ésta le reclama sumisión:

“De este modo el concepto de cosa puede adquirir un énfasis propio, puesto que la cosa reclama una sumisión sin reservas y obliga incluso a dejar de lado cualquier miramiento hacia las personas” (VM, II, 72; GW, II, 67).

Que las cosas hablan significa, en segundo lugar, negar valor a cualquier acercamiento subjetivista a la realidad. Cualquier juicio preconcebido por ser propio no sirve para acercarse a la cosa. La palabra alemana “*sache*” (cosa) recoge el significado de la palabra latina “*causa*” como cosa a discutir, a debatir o a negociar. Recuerda el sentido de “*causa judicial*” como algo objetivo que hay discutir y que va más allá de las arbitrariedades y parcialidades de los que entran en litigio. Porque la causa tiene su propia voz y, en este sentido, podemos decir que la cosa tiene un carácter dialogal. De ahí surge la necesidad de que el intérprete entre en el juego en el que se dirige la cosa.

Estas reflexiones en torno a la cosa nos sitúan en un esquema de comprensión lúdica de la realidad y de la vida. Y es que en español utilizamos expresiones como: “luchar por una buena causa” o decimos “¿cómo te van las cosas?” como sinónimo de “¿cómo te va la vida?”. Porque frente a las cosas es necesario saber hacer, enténderselas bien, arriesgarse a entender y jugársela al jugar en la cosa. Algo que, como se ve, no tiene que estar reñido con el “*sapere aude*” de Kant²⁸⁵. En el entrar en juego del que interpreta se da un juego dialéctico entre prejuicios falsos y verdaderos que lleva a la

²⁸⁵ Cf. DUQUE, F., *En torno al humanismo, Heidegger, Gadamer, Sloterdijk* (trad. de T. Rocha Barco), Tecnos, Madrid, 2002, p. 99.

identificación de cada uno de ellos. Tanto los prejuicios que ayudan a entender como los que provocan el malentendido entran en la estructura circular de la comprensión:

“Al entrar en juego plenamente, ese universo obliga también al sujeto que comprende a poner en juego sus prejuicios.” (VM, II, 263; GW, II, 273).

Son los prejuicios los que hacen posible percibir la alteridad y por ello poseen una estructura dialógica existencial²⁸⁶. Los prejuicios permiten percibir lo otro como aquello sin lo cual no puede darse la comprensión. Los prejuicios constituyen respuestas todavía no aceptadas, que en un vaivén continuo llegan o no a la adecuación a la cosa ¿Acaso es posible llegar a una adecuación a la cosa? ¿No desdice esto las pretensiones de Gadamer? Veremos que la hermenéutica de Gadamer pretende la adecuación.²⁸⁷

La expresión “verdad como correspondencia” procede de la definición medieval de verdad entendida como *adaequatio intellectus ad rem*: adecuación o correspondencia entre la cosa y el pensamiento. Sólo un intelecto arquetípico podría llegar a esa identidad. Para intelecto finito sería imposible llegar a ella ¿Hay que renunciar, pues, a esa adecuación? No, según Gadamer, al menos si entendemos en sus justos términos la adecuación. La etimología de la palabra “adecuación” nos sitúa en una idea de la verdad que se acerca mucho a la ontología del juego que venimos desarrollando: “adecuación” tiene su origen en un movimiento continuo hacia (“ad”) lo propio de la cosa (“*aequatio, onis*”). Es un moverse continuo hacia la cosa que en ningún momento encuentra su final, haciendo así justicia al carácter histórico del ser humano. La verdad es un juego continuo de correspondencia-correlación entre quien comprende y lo comprendido. Una relación mutua, un responder y un preguntar

²⁸⁶ Es posible interpretar los conceptos Gadamerianos en su apertura existencial: “Además de histórica, la experiencia está lingüísticamente constituida, y por ello los conceptos de prejuicio, tradición, historia efectiva y fusión de horizontes no indican el carácter finito de la comprensión, sino su estructura dialógica existencial, es decir, su apertura estructural a un mundo compartido”, DOMINGO, A., “Hermenéutica” (voz), En MORENO VILLA, M., *Diccionario de pensamiento contemporáneo*, San Pablo, Madrid, 1997, p. 612.

²⁸⁷ Cf. MACEIRAS, M, Y TREBOLLE, J, *La hermenéutica contemporánea*, Ediciones Pedagógicas, Madrid, 1995, pp. 66-67.

mutuo de aquello en que consiste la comprensión: un estar prendidos conjuntamente. La verdad no es nunca la objetivación o cosificación de un objeto sino el encuentro apropiado a las condiciones o circunstancias de algo. Se muestra aquí el carácter relacional, que no relativo, de la verdad.

Pero, la pregunta sigue apareciendo: ¿Dónde se fundamenta esa correspondencia de la conciencia y la cosa?²⁸⁸ Para Gadamer la respuesta es que esa correspondencia se fundamenta en el lenguaje. Frente a la parcialización que supone comprender el lenguaje como una forma simbólica al modo de Cassirer, Gadamer piensa que el lenguaje muestra un carácter omniabarcante comparable a la universalidad del fenómeno del juego:

“¿No consiste la auténtica realidad del lenguaje –que permite a éste alcanzar la correspondencia que buscamos- en no ser una fuerza y capacidad formales, sino un previo quedar abarcado todo ente por su posibilidad de venir al lenguaje? ¿No es el lenguaje, más que lenguaje del hombre, lenguaje de las cosas? (VM, II, 77; GW, II, 72-73).

El lenguaje aparece así como el espacio de juego en el que cosa y hombre se copertenecen. En este espacio de juego se da la correspondencia. Frente a este consenso no es posible aducir ni una prioridad de la cosa ni una prioridad del sujeto. Es la correspondencia que se da en la experiencia lingüística lo realmente prioritario. Por ello, encontrar la palabra adecuada es la tarea de toda hermenéutica y ésta se encuentra en el horizonte histórico de la tradición.²⁸⁹

²⁸⁸ Ortega y Gasset hablaba de “cosa” como de “estar a la altura de los tiempos” en *Qué es filosofía*, lección X: “Para los antiguos, realidad, ser, significaba <cosa>; para los modernos, ser significaba <intimidad, subjetividad>; para nosotros, ser significa <vivir> -por tanto, intimidad consigo mismo y con las cosas. Confirmamos que hemos llegado a un nivel espiritual más alto porque si miramos a nuestros pies, a nuestro punto de partida -el <vivir>- hallamos que en él están conservadas, integradas una con otra y superadas, la antigüedad y la modernidad. Estamos a un nivel más alto -estamos a nuestro nivel-, estamos a la altura de los tiempos”, ORTEGA Y GASSET, J., *Qué es filosofía*, Alianza, Madrid, 1985, pág. 176.

²⁸⁹ Un ejemplo muy ilustrativo de esta relación íntima de ser y hombre lo constituye el fenómeno del ritmo. El ritmo tiene una dimensión interna pero no se reduce a ésta. El ritmo ha de ser una secuencia propia e interna de los fenómenos y es en la correspondencia de ambos, de percepción y secuencia acústica, donde aparece el ritmo (VM, II, 78-79; GW, I, 51).

6.2.5. Juego y tradición

La pertenencia de los individuos al pasado, la vinculatividad de los hombres a una situación histórica y cultural, resulta para Gadamer incuestionable. Traemos aquí nuevamente este texto tan revelador al respecto:

“En realidad no es la historia la que nos pertenece, sino que somos nosotros los que pertenecemos a ella. Mucho antes de que nosotros nos comprendamos a nosotros mismos en la reflexión, nos estamos comprendiendo ya de una manera autoevidente en la familia, la sociedad y el estado en que vivimos. La lente de la subjetividad es un espejo deformante” (VM, I, 344; GW, I, 281).

El pasado tiene autoridad sobre nosotros. El ser histórico del hombre significa que es más lo que la autoridad le ha transmitido que lo aceptado razonadamente por él:

“pero ni se crean por libre determinación ni su validez se fundamenta en ésta [...] al margen de los fundamentos de la razón, la tradición conserva algún derecho y determina ampliamente nuestras instituciones y comportamiento” (VM, I, 348-349; GW, I, 285).

El esclarecimiento de este derecho es lo que aquí nos planteamos. La historia es fundamentalmente conservación, no cambio ni novedad. La historiografía ha resaltado siempre las innovaciones y sin embargo es mucho más lo que se mantiene que lo que se inaugura:

“Incluso cuando la vida sufre sus transformaciones más tumultuosas, como ocurre en tiempos revolucionarios, en medio del aparente cambio de todas las cosas se conserva mucho más legado antiguo de lo que nadie creería, integrándose con lo nuevo en una nueva forma de validez. La tradición es esencialmente conservación, y como tal nunca deja de estar presente en los cambios históricos” (VM, I, 350; GW, I, 287).

En todo conocimiento y en toda ciencia se encuentra vigente, de algún modo, la tradición²⁹⁰. Esto es especialmente evidente en el ámbito de las ciencias del espíritu pero también las ciencias naturales reciben la misma influencia:

²⁹⁰ Como argumentaremos más adelante, el condicionamiento específico y cultural de la tradición va íntimamente unido a la necesaria dimensión y narrativa de ésta: *“La época en que vivo, la generación a la que pertenezco y la propia trayectoria biográfica afectan mi existencia y caracterizan mi historicidad. Las reflexiones de H-G. Gadamer en Verdad y Método y las de P. Ricoeur en Tiempo y narración nos*

"No es necesario discutir que también en las ciencias naturales puedan continuar siendo operantes momentos tradicionales, por ejemplo, bajo la forma de una cierta preferencia por determinadas orientaciones de la investigación en uno u otro lugar" (VM, I, 352; GW, I, 288).

Sin embargo, Gadamer no acepta que la recuperación de la tradición suponga abdicar de la razón y menos aún de la libertad y responsabilidad humanas en la historia. Gadamer ve el mismo peligro en el romanticismo que en la ilustración: la oposición injustificada entre tradición y razón. Tanto la ilustración como el romanticismo asumen esa oposición. La diferencia entre ambos es que la ilustración se decanta por la razón y el romanticismo por la tradición. Pero Gadamer no asume esa oposición: *"No creo, sin embargo, que entre tradición y razón haya que suponer una oposición incondicional e irreductible"* (VM, I, 349; GW, I, 286). La conservación representa una conducta tan libre como la transformación y la innovación. La tradición no es un proceso automático e inconsciente, sino un acto libre, racional y renovador. Cada interpretación carece de necesidad histórica, la tradición es más posibilidad que necesidad. Porque la tradición ha de ser asumida desde la libertad concreta y cuando no es asumida deja de ser tal:

"En realidad la tradición siempre es también un momento de la libertad y de la historia. Aun la tradición más auténtica y venerable no se realiza, naturalmente, en virtud de la capacidad de permanencia de lo que de algún modo ya está dado, sino que necesita ser afirmada, asumida y cultivada" (VM, I, 349; GW, I, 286).

Al recuperar el controvertido concepto de tradición, Gadamer pretende señalar sólo se comprende desde la comunidad de prejuicios a los que se pertenece y desde la que habla la cosa. Sin bien, en una perspectiva hermenéutica habremos de decir que esta vinculación no es incuestionable. Lo propio de la comprensión es el cuestionamiento continuo, es la pregunta continuamente dirigida hacia la pertenencia propia. Porque, aunque resulte paradójico, la tradición también resulta extraña al que comprende. El juego de la comprensión se produce en un vaivén continuo, en un proceso infinito, en el

han enseñado, por otra parte, a no separar este tema de su relación con los signos, el lenguaje y su narratividad. Vivimos dentro de una tradición, nuestra existencia es fundamentalmente temporal. Pasamos el tiempo contando historias: contando y escuchando, relatando y leyendo relatos", Cf. MASIÁ, J., El animal vulnerable, Universidad Pontificia de Comillas, Madrid, 1997, pp. 93-94.

juego recíproco de lo familiar y lo extraño que significa la tradición ¿En qué consiste este juego?

Como venimos repitiendo, el verdadero sujeto del juego es el juego mismo. Y esta exclusividad es aplicable a la comprensión: el verdadero sujeto de la comprensión no somos nosotros sino la tradición. Su acción actúa en nosotros, nos circunda y todo nuestro actuar se realiza en ella: “*No comprendemos por nosotros mismos. Es siempre un pasado el que nos hace decir: he comprendido*” (VM, II, 131; GW, II, 132). La tradición no es objeto de la determinación subjetiva. Al contrario, el que comprende lo hace en y desde la tradición, constituida como el juego recíproco de pasado y presente:

“El comprender debe pensarse menos como una acción de la subjetividad que como un desplazarse uno mismo hacia un acontecer de la tradición, en el que el pasado y el presente se hallan en continua mediación” (VM, I, 360; GW, I, 296).

Esto supone reconocer que comprender es someterse a los efectos de la historia. La historia ejerce su acción en nosotros y a esta acción la llamamos tradición. La acción de la tradición supera nuestra propia consciencia de tal acción. A este respecto, podemos afirmar que somos el efecto del juego de la tradición. Estamos sometidos a los efectos de la tradición: no podemos distanciarnos de ella como pretende la metodología de la ciencia natural, ni podemos recuperarla en su realidad primordial tal como pretendía el romanticismo. Porque los efectos de este jugar de la tradición son tales que ni siquiera podemos asumirlos con conciencia total ni hacernos cargo de ellos totalmente. En este sentido Gadamer afirma que: “*La conciencia histórico-efectual es [...] más ser que conciencia*” (VM, II, 18; GW, II, 11). Es lo que ha pretendido explicitar al afirmar que nuestra comprensión histórica se define como una “conciencia histórico-efectual”.²⁹¹

²⁹¹ Cf. DE SANTIAGO, L. E., *La hermenéutica filosófica de H-G. Gadamer*, <<http://www.uma.es/Herm-filooofica.htm>> [consulta: 12-01-2006]. Ver también: DE SANTIAGO, L. E., *Tradición, Lenguaje y praxis en la hermenéutica de H.-G. Gadamer*, Universidad de Málaga, Málaga, 1987, especialmente el capítulo 2: *Configuración de la experiencia hermenéutica como experiencia de tradición*, pp. 57-108.

6.2.6. Juego y fusión de horizontes

No somos meros instrumentos en la autorrepresentación del juego de la tradición. Es tarea nuestra siempre inacabada el ir haciéndonos conscientes de la efectualidad de la tradición dando, por así decirlo, la última palabra a lo dicho por ella. Porque está en el ser de la tradición el interpelarnos continuamente y está en nuestro ser el responder a la interpelación. Pues junto a la conciencia de que estamos sometidos a los efectos de la historia, hemos de ser conscientes de que también ejercemos efectos. También somos co-jugadores en el juego de la tradición, pues los acontecimientos representados en ella no se muestran como algo transparente sino como algo a interpretar, como algo que hay que representar y algo que hay que jugar. El entender es así describable como un juego porque se realiza no como un acto de la subjetividad del que entiende sino “*como la interpenetración del movimiento de la tradición y del movimiento del intérprete*” (VM, I, 363; GW, I, 298).

La reciprocidad del juego de la comprensión se realiza entre la situación en que se sitúa el intérprete y el ámbito de visión que se puede ver desde una determinada situación y que llamamos horizonte²⁹². La comprensión se juega entre la posición limitadora de las posibilidades de ver y el ámbito de visión que es posible ver desde allí. En la conexión del horizonte del presente con el horizonte del pasado se establece la comprensión, superando así la distancia entre presente y pasado histórico: “*Comprender es siempre el proceso de fusión de estos presuntos “horizontes” para sí mismos*” (VM, I, 376-377; GW, I, 211). Es importante resaltar que esa fusión de horizontes es denominada por Gadamer como “proceso” poniendo así de manifiesto que la comprensión es algo dinámico y fruto de una relación recíproca: un juego dialéctico de los horizontes que siempre están en tensión.²⁹³

²⁹² Cf. DE SANTIAGO, L. E., *La hermenéutica filosófica de H-G. Gadamer*, <<http://www.uma.es/Herm-filooofica.htm>> [consulta: 12-01-2006], p. 7.

²⁹³ Cf. PIMENTEL, L. A., “El concepto del juego y de la fusión de horizontes en la producción de la narración metafórica”, en AGUILAR, M., Y GONZÁLEZ, M. A. (coords), *Gadamer y las Humanidades I, Ontología, lenguaje y estética*, México, UNAM, 2007, pp. 251-266.

El encuentro con la tradición expresa el vaivén propio de todo juego entre su propio presente y la tradición. Por ello, no podemos pretender la existencia de un único horizonte que elimine la situación histórica del intérprete tal como pretendía la metodología de la ciencia natural. Y asumir esto no es abogar por un determinismo situacional. La conciencia histórica tiene su propia situación, su propio presente. Pero el horizonte histórico que se puede ver desde ese presente no es algo dado de antemano como si de un *factum* incuestionable se tratara. Gadamer habla incluso de que “*ganar para sí un horizonte histórico requiere un intenso esfuerzo*” (VM, I, 376; GW, I, 310). Cuando se gana un horizonte se escucha la tradición²⁹⁴. Este esfuerzo consiste en no dejarse llevar por las expectativas más próximas e impedir una asimilación precipitada al pasado. Este esfuerzo hará posible la comprensión y hará posible el juego:

“Está, pues, justificado que para el fenómeno hermenéutico se emplee el mismo concepto de juego que para la experiencia de lo bello [...] Lo que nos sale al encuentro en la experiencia de lo bello y en la comprensión del sentido de la tradición tiene realmente algo de la verdad del juego” (VM, I, 585; GW, I, 494).

6.2.7. Juego y *páthos*

El tratamiento del juego por parte de Gadamer había revelado que no era posible una comprensión del fenómeno del juego desde presupuestos subjetivistas: el sujeto del juego no es el jugador sino el juego mismo. Al comparar el fenómeno del juego con el acontecer de la tradición, Gadamer pone de relieve el carácter envolvente, englobante del movimiento de la tradición frente a la cual no es posible desvincularse. Frente a la tradición no es posible la “*libertad de la autoposición*” (VM, I, 585; GW, I, 494). Igual que el juego sólo cumple sus objetivos cuando nos abandonamos a él, la tradición sólo habla en el abandono por parte del que comprende:

“De hecho el juego sólo cumple el objetivo que le es propio cuando el jugador se abandona del todo al juego. Lo que hace que el juego sea enteramente juego

²⁹⁴ Cf. GRONDIN, J., “La fusion des horizons. La version gadamérienne de l’adaequatio rei et intellectus?”: *Archives de philosophie* 68 (2005), pp. 401-418.

no es una referencia a la seriedad que remita al protagonista más allá de él, sino únicamente la seriedad del juego mismo” (VM, I, 144; GW, I, 107-108).

En este sentido, la experiencia hermenéutica, la experiencia de la verdad, ha sido descrita por Gadamer como dialéctica:

“Y sin embargo, también en la experiencia hermenéutica se encuentra algo parecido a una dialéctica, un hacer de la cosa misma, un hacer que a diferencia de la metodología de la ciencia moderna es un padecer, un comprender, un acontecer” (VM, I, 557; GW, I, 469).

La verdad que acontece en la tradición se entiende como un padecer, un “*páthos*”²⁹⁵, un participar en el sentido que arrastra la tradición. Hablar de la experiencia hermenéutica como de un “*páthos*” supone entender esta experiencia como una superación del subjetivismo de la comprensión y del objetivismo de la experiencia científica. Se trata de una superación que expresa perfectamente el sentido medial del juego: “*Todo jugar es un ser jugado*” (VM, I, 149; GW, I, 112). Como hemos referido más arriba, cuando Gadamer habla de “ser jugado” está utilizando, *mutatis mutandis*, el sentido equivalente a la voz media del griego²⁹⁶ donde la acción se sitúa entre la voz activa y la voz pasiva. El español ha desarrollado un sentido similar a la voz media griega para expresar la peculiar actividad de acciones como: atreverse, vanagloriarse, jactarse, esforzarse, arrepentirse, adherirse, acordarse, figurarse, asustarse o avergonzarse. Así decimos, por ejemplo, que “el culpable se avergüenza” para hablar de una acción en que el sujeto no es el dueño del todo de lo que está ocurriendo y sin embargo no ocurre sin su concurso. La sensación del individuo que se avergüenza es como si lo que le ocurre como acción propia se hiciera dueño de él y ésta es justamente la experiencia que acontece en el juego:

“La atracción del juego, la fascinación que ejerce, consiste precisamente en que el juego se hace dueño de los jugadores” (VM, I, 149; GW, I, 112).

²⁹⁵ Cf. DE SANTIAGO, L. E., *La hermenéutica filosófica de H-G. Gadamer*, <<http://www.uma.es/Herm-filosofica.htm>> [consulta: 12-01-2006], p. 11.

²⁹⁶ Grondin pone el ejemplo del verbo educar (*paideuomai*) pues la educación es el ejemplo de lo que pasa en todo juego: jugar-ser jugado, la educación es educarse Cf. GRONDIN, *Introducción a Gadamer*, p. 69).

La experiencia hermenéutica supone un “*verse envuelto*” que supone a su vez y paradójicamente un “*cierto esfuerzo*”. Este esfuerzo consiste en la “*autocancelación*” (VM, I, 557; GW, I, 469) del individuo; consiste en no aducir las propias prerrogativas para hacer que el movimiento de la interpretación se produzca y la cosa hable.

6.3. Juego y futuro

Hemos hablado de historia y de pertenencia del que comprende a la corriente de la tradición. Hemos hablado, pues, fundamentalmente de pasado. La pregunta en este momento es si también podemos hablar de futuro en la hermenéutica de Gadamer. De hecho él mismo ha hablado en muchas ocasiones del futuro. Parece difícil conciliar la defensa del futuro por parte de Gadamer con las acusaciones de conservador e inmovilista que ha recibido de parte de sus críticos. Heidegger había hecho hincapié especialmente en el carácter de proyecto que conlleva todo entender y, en el mismo sentido, el futuro puede adquirir una relevancia fundamental en una hermenéutica del juego. Hablar de futuro supone abogar en pro de una pretensión transformadora, utópica y por tanto crítica de la que también es capaz la hermenéutica de Gadamer. Y nuevamente la metáfora del juego nos puede ayudar a ello, pues todo jugar es un jugar con posibilidades y por eso siempre se juega mirando al futuro. En todo jugar, también en el juego de la comprensión, hay un germen de transformación y de esperanza.²⁹⁷

6.3.1. Juego y anticipación

A toda comprensión subyace lo que Gadamer denomina una “*anticipación de la perfección*”. Para el que comprende sólo es posible comprender una unidad perfecta, acabada de sentido. Por ello, de alguna manera, cuando comprendemos anticipamos “*una unidad perfecta de sentido*” (VM, I, 363; GW, I, 299). Se trata de un prejuicio de

²⁹⁷ Sobre la importancia del futuro en la hermenéutica gadameriana ver GRONDIN, J., “La esperanza de Gadamer” (trad. de P. Domínguez): *Diálogo Filosófico*, n.61 (2005), pp. 45-52.

perfección que encierra en sí un carácter utópico, un cerrar anticipadamente el círculo inacabado de sentido en el encuentro con lo que se va comprendiendo. Gadamer ha comparado este fenómeno con lo que ocurre en toda representación escénica y, por tanto, en todo juego. En toda representación todas las posibles líneas de sentido se detienen en un nexo de sentido y siempre que se produce esta coincidencia vida y juego son lo mismo:

“Igualmente el que está en condiciones de ver el conjunto de la realidad como un círculo cerrado de sentido en el que todo se cumple, hablará por sí mismo de la comedia y la tragedia de la vida” (VM, I, 157; GW, I, 118).

Es allí donde el hombre más se reconoce a sí mismo. Este anticipar y proyectar constante que significa la comprensión exige también nuestro esfuerzo, nuestra disponibilidad, nuestra receptividad para que lo otro nos diga algo²⁹⁸. Es decir, exige estar abiertos a la comprensión. Siguiendo con el símil del juego, Gadamer nos dice:

“la ordenación de movimientos a la que se somete posee una determinación que “es elegida” por el jugador. Éste delimita para empezar su comportamiento lúdico expresamente frente a sus otras formas de comportamiento por el hecho de que quiere jugar. Pero incluso dentro ya de la decisión de jugar sigue eligiendo. Elige tal juego en vez de tal otro” (VM, I, 150; GW, I, 112-113).

Porque el juego humano (que consiste en comprender) no es un sometimiento inconsciente al vaivén del juego sino que exige la decisión del hombre, exige, también, la voluntad de dialogar con los otros que también van a jugar:

“A esto responde que el espacio del movimiento de juego no sea meramente el libre espacio del propio desarrollo, sino un espacio delimitado y liberado especialmente para el movimiento del juego” (VM, I, 150; GW, I, 113)

Es cierto que el comportamiento lúdico del hombre es un comportamiento distinto a su comportamiento ordinario. El espacio de juego demarcado para jugar es un mundo cerrado de sentido opuesto al mundo de las finalidades y objetivos propios de la vida tecnologizada. El juego es una región vacía de objetivos pero no de sentido. En la conducta de juego el vacío se convierte en plenitud. El juego revela que a la vida se le

²⁹⁸ Cf. DOMINGO, *El arte de poder no tener razón*, p. 254.

puede dar un sentido mediante una creatividad desprovista de toda preocupación funcional. El jugador encuentra nuevos objetivos que no pueden reducirse a la conducta instintiva o a otras necesidades externas. Los objetivos del juego existen pero son inmanentes al juego mismo.²⁹⁹

Por ello, podemos decir que el hombre es libre cuando juega, aunque eso no significa que su juego pueda ser arbitrario y que dependa de la mera apetencia o capricho, al menos si quiere ser verdadero jugador y no convertirse en un aguafiestas. La libertad del hombre cuando juega es tal si hace de las tareas del juego sus propios objetivos. Podríamos decir con Schiller que el hombre es propiamente hombre cuando juega:

“Cada juego plantea una tarea particular al hombre que lo juega. Este no puede abandonarse a la libertad de su propia expansión más que transformando los objetivos de su comportamiento en meras tareas del juego” (VM, I, 151; GW, I, 113).

La ordenación del juego sólo es posible cuando los objetivos del juego son los objetivos de los jugadores en una suerte de *fusión de horizontes*. Esto es lo que acontece en todo comprender. Exige la decisión humana, exige querer comprender, estar abierto a lo que lo otro (el texto, otra persona en una conversación) nos dicen. Exige hacer de la comprensión la finalidad última y no instrumentalizarla para el propio provecho³⁰⁰. Es decir, exige no imponer otros objetivos distintos que la comprensión misma, que el

²⁹⁹ Jean Duvidnaud acuña la expresión “intencionalidad cero” justamente para expresar la racionalidad gratuita y sin finalidad propia de la experiencia lúdica. DUVIDNAUD, J., *El juego del juego* (trad. de J. Ferreiro Santana), FCE, México, 1997, p. 50.

³⁰⁰ En otros momentos, Gadamer examina tres formas de conversación que pueden ejemplarizar la experiencia de instrumentalización y degradación de la conversación que se opera en ciertas ocasiones: la conversación pedagógica, la negociación, el diálogo terapéutico. Respecto a la conversación pedagógica Gadamer advierte de un peligro fundamenta: convertir la conversación en el monólogo del profesor, el cual entiende como una misión personal su monopolio en el discurso. Se trata al fin y al cabo de un reflejo más de “*la estructura monologal de la ciencia y de la teoría moderna*” (VM, II, 207; GW, II, 212). Así también la negociación tanto comercial como política, cuya finalidad, el beneficio o el logro político, empaña la naturaleza de la verdadera conversación. Finalmente, la conversación psicoanalítica pues parte de la incapacidad para el diálogo del enfermo. No es un diálogo ejemplarizador porque aquí el diálogo no mira al otro como un igual sino como un enfermo. De esta forma, mina uno de los presupuestos fundamentales del verdadero diálogo: ver al otro siempre como un igual interlocutor y no como un paciente a curar.

juego mismo. Por ello, cualquier tarea individual del que comprende ha de ser una tarea para la comprensión común. Los fines externos a la comprensión la degradan.

Entender supone hacerse cargo de las propias anticipaciones de sentido y por ello es un acto de responsabilidad que deviene del acto de responsabilidad que supone hacerse cargo de los propios prejuicios. Ambos actos de responsabilidad van unidos, pues la conciencia de la finitud del hombre es la condición de la conciencia de las posibilidades:

“El que todo comportarse libremente respecto a su ser carezca de la posibilidad de retroceder por detrás de la facticidad de este ser, tal es el quid de la hermenéutica de la facticidad y de su oposición a la investigación trascendental de la constitución en la fenomenología de Husserl. El estar ahí encuentra como un presupuesto irrebasable todo lo que al mismo tiempo hace posible y limita su proyectar” (VM, I, 330; GW, I, 268-269).

6.3.2. Juego y esperanza

En un artículo titulado “La esperanza de Gadamer”, J. Grondin se plantea la posibilidad de hablar de esperanza en la hermenéutica³⁰¹. En las últimas declaraciones que Gadamer realizaba poco antes de su muerte a los 102 años, repetía como si de un *mantra* se tratara que:

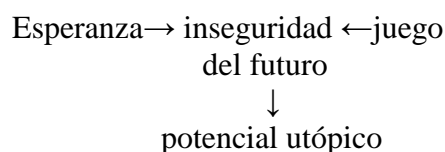
“La única frase que sin restricciones querría seguir defendiendo es que los hombres no pueden vivir sin esperanza”.³⁰²

Como en muchas otras ocasiones es en los clásicos en los que, según Grondin, Gadamer basa su defensa de la esperanza y, más concretamente, en el *Prometeo* de Esquilo. En la interpretación de Gadamer, Prometeo había fundado la esperanza de los hombres eliminando de su conciencia el conocimiento del día de su muerte. Olvidar la

³⁰¹ Cf. GRONDIN, J., “La esperanza de Gadamer” (trad. de P. Domínguez): *Diálogo Filosófico*, n.61 (2005).

³⁰² Este fue el titular que apareció en el periódico *Aachener allgemeinen Zeitung* el 11 de febrero de 2002, Cf. GRONDIN, “La esperanza de Gadamer”, p. 46.

fecha de la propia muerte es el fundamento de la esperanza y del futuro para los hombres. Es obvio que la esperanza de que se está hablando aquí no es de la esperanza teológica entendida como esperanza en el más allá. Aquí se está hablando de la esperanza como confianza en la vida, como fuerza vital y optimismo. Cualquier interpretación psicoanalítica identificaría esta esperanza con un mecanismo de defensa de negación y hablaría de la enfermiza represión subsiguiente. Heidegger, por su parte, la habría calificado de comportamiento inauténtico³⁰³. Al margen de estas interpretaciones, consideramos que es posible hablar de esperanza en Gadamer desde la metáfora lúdica. En nuestra interpretación, podríamos establecer una relación entre juego y esperanza, teniendo la inseguridad, el no conocimiento seguro del futuro, como centro. Pues sólo jugamos verdaderamente cuando no sabemos lo que va a pasar, cuando no sabemos el resultado de la jugada. La inseguridad sobre el futuro es el motor del juego y de la vida:



Toda comprensión está henchida de esperanza en tanto toda comprensión aspira siempre a ser mayor. En el fondo de la máxima gadameriana de “*El ser que puede ser comprendido es lenguaje*” (VM, I, 567; GW, I, 478) está el germen de la esperanza. Porque el que comprende aspira a que la comprensión sea mayor, porque puede ser mayor. La comprensión es así un proyecto continuo: el proyecto de ganar un horizonte cada vez mayor.³⁰⁴

³⁰³ Cf. GRONDIN, “La esperanza de Gadamer”, p. 48.

³⁰⁴ Cf. GRONDIN, J., “La esperanza de Gadamer” (trad. de P. Domínguez): *Diálogo Filosófico*, n.61 (2005), p. 49.

La vida del ser humano no se fundamenta en verdades apodícticas, en verdades metódicamente demostrables sino que convive necesariamente con cierta inseguridad de conocimiento. Es la experiencia del jugador cuando apuesta: la sensación de no tenerlas todas consigo. En esta inseguridad se fundamenta la esperanza hermenéutica. Por eso no hay un juego metódicamente controlable, por eso el juego es una metáfora hermenéutica fundamental. El arte también es testimonio de esperanza, porque es apertura de un mundo. La obra de arte experimenta un incremento de ser en el cual me puedo comprender a mí mismo. Gadamer recuerda aquí las palabras de Goethe:

“La expresión universal de Goethe, <todo es símbolo> -y con ello quiere decir, cada cosa señala a otra- viene a contener la formalización más abarcante del pensamiento hermenéutico. Este <todo> no se enuncia sobre un ente cualquiera que es, sino sobre cómo ese ente sale al encuentro de la comprensión del hombre. Nada puede haber que no tenga la capacidad de significar algo para él. Pero todavía hay algo más: nada se reduce al significado que le está ofreciendo en este momento. En el concepto goetheano de lo simbólico reside tanto la imposibilidad de dominar con la vista todas las referencias como la función representativa del individuo para la representación del todo. Pues sólo porque la referencialidad universal del ser queda oculta al ojo humano, necesita ser descubierta. Por universal que sea el pensamiento hermenéutico que corresponde a las palabras de Goethe, sólo llega a cumplirse por la experiencia del arte. Pues la lengua de la obra de arte posee la distinción de que la obra de arte que es única recoge en sí el carácter simbólico que, visto hermenéuticamente, le conviene a todo ente, y lo lleva al lenguaje. Comparada con cualquier otra tradición, lingüística o no lingüística, vale para la obra de arte que es presente absoluto para cada presente respectivo, y a la vez mantiene su palabra dispuesta para todo futuro. La intimidad con que nos afecta la obra de arte es, a la vez, de modo enigmático, estremecimiento y desmoronamiento de lo habitual. No es sólo el <ese eres tú> que se descubre en un horror alegre y terrible. También nos dice:” ¡Has de cambiar tu vida!” (EH, 62; GW, VIII, 8).

El carácter simbólico de la obra de arte supone que lo que la obra está significando en este momento no es la significación definitiva y, en este sentido, como afirma Grondin “viene a ser una prenda de lo posible”³⁰⁵. La esperanza está irremediabilmente unida a la historia³⁰⁶. La historia es el escenario de las esperanzas de

³⁰⁵ Cf. GRONDIN, “La esperanza de Gadamer”, p. 50.

³⁰⁶ La expresión “Wirdingsgeschichte” podría definirse en esta línea interpretativa como: “la historia que influye en nosotros y la esperanza alimentada por ella, sin la cual no podríamos vivir, aun cuando no la podamos fundar” GRONDIN, “La esperanza de Gadamer”, p. 51.

la humanidad, la amplitud de la mirada de los hombres hacia el horizonte de comprensión. La historicidad del ser humano no significa limitación sino posibilidad:

“La universalidad del punto de vista hermenéutico es una universalidad abarcante. Si yo una vez he formulado: <el ser que puede ser comprendido, es lenguaje>, no es ello, desde luego una tesis metafísica, sino que describe desde el centro de la comprensión, la ilimitada amplitud de su mirada a todo alrededor. Es fácil mostrar que toda experiencia histórica satisface esta frase tanto como, por ejemplo la experiencia de la naturaleza” (HE, 62; GW, VIII, 7).

Lo mismo podríamos afirmar del lenguaje: en él radican nuestras aspiraciones de una comprensión futura y mayor. Sin esta esperanza no se da ningún lenguaje, al menos ningún lenguaje que sea comunicativo³⁰⁷. La pretendida verdad metódica es una verdad dominada, controlada, que apenas tiene que ver con la vida. La verdad hermenéutica es la verdad prendida de esperanza. Esta es el motor de la historia. La hermenéutica es una promesa de entendimiento. Nadie juega sin esperanza.

³⁰⁷ Cf. GRONDIN, “La esperanza de Gadamer”, p. 50.

Capítulo 7

Juego y lenguaje

Si en el capítulo sexto de nuestro trabajo hemos intentado demostrar que la comprensión histórica puede ser redescrita como un acontecer lúdico, en el presente capítulo intentamos demostrar que toda comprensión se puede redescibir como un juego de lenguaje. También el lenguaje es juego, es el juego que nos hace hombres, al que todos pertenecemos y en el que todos participamos. Es el lenguaje el que da la vez en el juego que compartimos:

“El lenguaje no es el sujeto anónimo, finalmente hallado, de todos los procesos y acciones socio-históricas que se ofrece con el conjunto de sus actividades y objetivaciones a nuestra mirada contemplativa, sino que es el juego en que todos participamos. Nadie es antes que los otros. Cada cual está <en ello> y es <mano> en el juego” (VM, II, 235; GW, II, 243).

Es en los juegos del lenguaje donde el mundo llega a su representación. El mundo es el espacio de juego donde los hombres se ponen de acuerdo, donde los hombres dialogan. La pertenencia y vinculatividad de los hombres al juego lingüístico es incuestionable. Podría establecerse una relación inmediata entre mundo y juego pues el mundo que Gadamer piensa tiene estructura lúdica y, por eso, describirá el mundo en

cercanía con el lenguaje. La pertenencia y vinculatividad estructural del hombre al lenguaje nos enfrenta al reto de demostrar cómo, a pesar de esta pertenencia, los hombres no están determinados por el lengua y por su gramática. Pretendemos desligar así a Gadamer de aquello que se ha denominado “relativismo lingüístico”. Una vez más la metáfora del juego aplicada al lenguaje nos pone en la pista del juego de vinculatividad y libertad en que consiste el ser lingüístico del hombre ¿Por qué?

- Porque decir que el lenguaje otorga mundo al hombre es tanto como decir que por el lenguaje el hombre posee libertad frente al entorno prefijado de los esquemas instintivos.
- Porque el juego del lenguaje pone de manifiesto de manera especial la verdad fundamental del juego según la cual jugar es “jugar-con”. No hay verdadero lenguaje que no pretenda alteridad y que no pretenda sacar al hombre de su ensimismamiento. El verdadero lenguaje libera al hombre de sí mismo y le vincula a otros jugadores.
- Porque todo juego de lenguaje es, por lo mismo, diálogo y conversación, lo cual es tanto como entender la libertad no dentro de los estrechos márgenes de la conciencia subjetiva sino en la amplitud de una libertad urbanizada.
- Porque el juego dialógico es fundamentalmente juego de pregunta y respuesta, un juego en el que no hay pretendida verdad que no sea puesta en duda, un juego en que la pregunta se convierte en motor de liberación.

Es mucho lo que el lenguaje dice de nosotros, e incluso, dice por nosotros sin que seamos del todo conscientes. Pertenece a los juegos de lenguaje en que hemos nacido pues es en ellos donde cristaliza la corriente de la tradición que nos lleva. La posibilidad de salir de los estrechos márgenes de la propia lengua materna y sus propios juegos de lenguaje es lo que pretendemos explicitar en el presente capítulo. La posibilidad de vincularse con juegos de lenguaje extraños a nosotros no es sino la posibilidad de traducción entre distintos juegos de lenguaje. Se puede traducir, pero,

además, se debe. La traducción llega a ser un imperativo moral, el imperativo siempre constante de ponerse de acuerdo. El ponerse de acuerdo no es una necesidad reducida a los hablantes de lenguas extrañas. Por eso, en el último apartado de este capítulo nos plantearemos la necesidad de traducción también en la propia lengua escrita, especialmente en aquellos textos que calificamos de literatura.

Pero antes de introducirnos en las reflexiones de Gadamer respecto al juego del lenguaje, urge investigar la filosofía del autor que aplicó por primera vez la noción de juego al lenguaje. Es cierto que Gadamer afirma haber conocido las investigaciones de L. Wittgenstein con posterioridad a la publicación de *Verdad y Método*. A pesar de esto, los puntos de confluencia entre ambos autores resultan evidentes. Ambos autores han sido los exponentes más claros de la crítica al reduccionismo lógico del lenguaje en el siglo XX, así como de la reivindicación del lenguaje en su dimensión práctica. Establecemos paralelismos y diferencias pues, a pesar de los puntos de unión entre ambos, en Gadamer el juego de lenguaje posee una apertura estructural que supera los planteamientos de Wittgenstein.

7.1. Wittgenstein y los juegos del lenguaje

Wittgenstein pasa por ser el autor que ha hecho popular la idea de los “juegos del lenguaje”. Gadamer afirma haber conocido la teoría de los juegos lingüísticos de Wittgenstein con posterioridad a sus propias investigaciones sobre el juego:

“La obra tardía de Wittgenstein sólo pude estudiarla una vez concluida mi propia trayectoria intelectual, y también comprobé con posterioridad que la crítica de Popper al positivismo entrañaba ciertos temas afines a mi orientación personal” (VM, II, 12; GW, II, 4).

Y, a pesar de ello, afirma que existe una gran convergencia entre su idea del juego aplicada al lenguaje y la tematización del juego por parte de Wittgenstein³⁰⁸. De ahí que, más que una relación directa encontremos ciertos paralelismos en el tratamiento

³⁰⁸ Cf. GADAMER, H-G., “Die phänomenologische Bewegung”, en GW, III, 142.

del lenguaje y del juego entre ambos autores. Rastreamos a continuación estos puntos de confluencia porque pueden servir a la comprensibilidad de la idea de juego en Gadamer.³⁰⁹

7.1.1. Crítica al reduccionismo lógico del lenguaje

La obra de Wittgenstein *Investigaciones filosóficas* representa la segunda etapa del pensamiento de este autor, que se abre cuando Wittgenstein regresa a Cambridge en 1929 para reanudar su dedicación académica a la filosofía. Es en este momento cuando abandona su tesis de la isomorfía entre la estructura lógica del lenguaje y la estructura lógica del mundo. Mediante la expresión “juegos de lenguaje” Wittgenstein pone en tela de juicio la pretendida función representativa o figurativa del lenguaje como la exclusiva función lingüística. El lenguaje es un conjunto de funciones, actividades, usos, prácticas que forman una familia³¹⁰. Más que preguntarnos por el significado de una expresión, habría que preguntarse por el uso de esa expresión:

*“Para una gran clase de casos de utilización de la palabra “significado” – aunque no para todos los casos de su utilización- puede explicarse esta palabra así: El significado de una palabra es su uso en el lenguaje”.*³¹¹

¿Qué entiende Wittgenstein por juego y por qué lo trae aquí a colación?

³⁰⁹ Sobre la complementariedad entre la filosofía hermenéutica y la filosofía analítica en el tratamiento del lenguaje ver: HABERMAS, J., *Verdad y justificación* (trad. de P. Fabra y L. Díaz), Trotta, Madrid, 2002, pp. 65-98. Así también ver MUÑOZ, M. T., “¿Es posible hablar de lo mismo? Una respuesta desde la confluencia del pensar gadameriano y wittgensteiniano”, en ACERO, J. J., y otros (eds.). *Materiales del Congreso Internacional sobre Hermenéutica Filosófica. El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2003, pp. 135-142 y, finalmente, ver FORMICA, G., “Wittgenstein y Gadamer: el concepto de juego lingüístico”, en ACERO, J. J., y otros (eds.). *Materiales del Congreso Internacional sobre Hermenéutica Filosófica*, pp. 127-134.

³¹⁰ Por ello Wittgenstein recomienda sustituir la pregunta por el significado por la pregunta sobre la explicación del significado: “¿Qué es el significado de una palabra? Ataquemos este problema preguntando, en primer lugar, qué es una explicación del significado de una palabra; ¿a qué se parece la explicación de una palabra?”, WITTGENSTEIN, L. *Los cuadernos azul y marrón* (trad. de F. Gracia Guillén), Tecnos, Madrid, 2003. p. 27.

³¹¹ WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 43, p. 61.

*“Considera, por ejemplo, los procesos que llamamos <juegos>. Me refiero a los juegos de tablero, juegos de cartas, juegos de pelota, juegos de lucha, etc. ¿Qué hay común a todos ellos?-No digas: <tiene que haber algo común a ellos o no los llamaríamos “juegos”> – sino mira si hay algo común a todos ellos.- Pues si los miras no verás por cierto algo que sea común a todos, sino que verás semejanzas, parentescos y por cierto toda una serie de ellos. Como se ha dicho: ¡no pienses, sino mira! Mira, por ejemplo, los juegos de tablero con sus variados parentescos. Pasa ahora a los juegos de cartas: aquí encuentras muchas correspondencias con la primera clase, pero desaparecen muchos rasgos comunes y se presentan otros. Si ahora pasamos a los juegos de pelota, continúan manteniéndose varias cosas comunes pero muchas de ellas se pierden. -¿Son todos ellos entretenidos? Compara el ajedrez con el tres en raya [...] Podemos ver cómo los parecidos surgen y desaparecen. Y el resultado de este examen reza así: Vemos una complicada red de parecidos que se superponen y entrecruzan. Parecidos a gran escala y de detalle”.*³¹²

Existe entre los diversos juegos (y, por tanto, entre los diversos juegos lingüísticos) unos parecidos de familia. Son parecidos que no se identifican con una característica común a todos los miembros de dicha familia sino con una red de parecidos que se entrecruzan. Hablar de juego supone hablar de una realidad que carece de una característica identificativa común:

*“¿Pues de qué modo está cerrado el concepto juego? ¿Qué es aún un juego y qué no lo es ya? ¿Puedes indicarme un límite? No. Puedes trazar uno: pues no hay ninguno trazado. (Pero eso nunca te ha incomodado cuando has aplicado la palabra “juego”).”*³¹³

Las consecuencias son de vital importancia para la teoría de la proposición expresada en el *Tractatus*: “La forma general de la proposición es: así es cómo están las cosas”³¹⁴. Con ella se pretendía descubrir y describir la naturaleza de la realidad. Pero en el fondo esta teoría de la proposición es como decir que sólo es verdad el lenguaje que juega en el cálculo de funciones veritativas:

“una proposición es todo lo que puede ser verdadero o falso [...] Y decir que una proposición es todo lo que puede ser verdadero o falso equivales a decir:

³¹² WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 66, p. 87.

³¹³ WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 68, p. 89.

³¹⁴ WITTEGENSTEIN, *Tractatus logico-philosophicus* (trad. de L. M. Valdés Villanueva), 4.5, Tecnos, Madrid, 2003, p. 184.

Llamamos una proposición a aquello a lo que aplicamos en nuestro lenguaje el cálculo de funciones de verdad”.³¹⁵

Es decir, llamar proposición sólo a los enunciados que puedan ser verdaderos o falsos sólo valdría en un determinado juego lingüístico. Concebir así el lenguaje sería un reduccionismo según el cual el resto de juegos lingüísticos no son significativos. Por ello se plantea Wittgenstein:

*“¿O sea que depende enteramente de nuestra gramática a qué se llama (lógicamente) posible y a qué no –a saber, precisamente lo que esta admite?”*³¹⁶

No, la concepción isomórfica del lenguaje no puede delimitar por sí sola el ámbito de lo posible. La naturaleza de la proposición ha de depender de las reglas de formación de oraciones pero, además, del uso de la palabra “proposición” en el juego lingüístico que se trate. La consecuencia clara es la renuncia a la teoría referencialista del significado, pues el análisis atomista del *Tractatus* exigía la correspondencia de los signos con los elementos más simples en la realidad, pero ¿Cuáles son estos elementos más simples?

“¿Pero cuáles son las partes constituyentes simples de las que se compone la realidad?- ¿Cuáles son las partes constituyentes simples de una silla?- ¿Los trozos de madera con los que está ensamblada? ¿O las moléculas, o los átomos?- “simple” quiere decir: no compuesto. Y aquí surge luego: ¿compuesto en qué sentido? No tiene ningún sentido hablar absolutamente de partes constituyentes simples de la silla”.³¹⁷

Simple o compuesto tiene sentido en un determinado juego lingüístico porque la relación entre el nombre y lo nombrado depende del juego lingüístico en el que se utilice. ¿Qué significa la expresión “cubo”, “pilar”, “losa”, “viga”, etc.? En el juego lingüístico del albañil puede significar “traer un cubo” en otro juego lingüístico distinto significará otra cosa distinta³¹⁸. La conclusión a la que llega Wittgenstein es que no es posible dar una definición del lenguaje a partir de las referencias extralingüísticas del

³¹⁵ WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 136, p. 135.

³¹⁶ WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 520, p. 339.

³¹⁷ WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 47, p. 63.

³¹⁸ WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 2, p. 19.

mismo. El origen del lenguaje son los posibles usos de los signos lingüísticos y entre estos usos no existe una característica común sino una red de relaciones.

¿Cómo se relacionan estas reflexiones con la posterior reflexión hermenéutica de Gadamer? Gadamer asume la crítica de Wittgenstein a la pretensión de un lenguaje lógico y unívoco. En la crítica elaborada por Wittgenstein al lenguaje lógico ve Gadamer el punto de unión entre las filosofías continental y anglosajona. La doctrina de los juegos lingüísticos supone la superación del carácter antimetafísico en el positivismo lógico:

”Lo cierto es que el análisis del lenguaje que se ha desarrollado partiendo de la reflexión sobre la problemática de los lenguajes lógicos en Gran Bretaña y América se aproxima sorprendentemente al talante investigador de la escuela fenomenológica de E. Husserl. Así como el reconocimiento de la finitud e historicidad de la existencia humana gracias a la labor de Heidegger ha transformado sustancialmente la tarea de la metafísica, así el reconocimiento del significado autónomo del lenguaje hablado ha hecho desaparecer el talante antimetafísico del positivismo lógico (Wittgenstein)” (VM, II, 76; GW, II, 71).

Desde esta óptica, considera absurda la pretensión positivista de reducir el lenguaje de la filosofía al lenguaje lógico y equiparar a ésta con la poesía o con un producto de la mera subjetividad:

“El primer gran reproche que se le ha hecho siempre a Heidegger es, naturalmente, su relación con la lógica [...] Cualquier frase de Heidegger puede ser disecada siguiendo el método que conocemos por Carnap, que en un famoso artículo sobre la lección inaugural de Heidegger Qué es la metafísica le aplicó todas las reglas de su arte con el resultado de un evidente maltrato. Heidegger habla en su lección de que “la nada nada”. Si intentásemos hacer como Carnap y escribir esta frase en la pizarra utilizando los medios del simbolismo matemático, nos encontraríamos con que no se puede hacer [...] A los ojos de la lógica moderna Hegel no lo tiene más fácil. ¿Y que decir de Heráclito, el oscuro? Tendremos que preguntarnos en qué consiste realmente el discurso filosófico y en qué puede basar su aspiración a sustraerse a la lógica de proposiciones. Y esto no sólo afecta a la filosofía, sino a cualquier forma de discurso interpersonal que caiga bajo el concepto de la retórica. Sin embargo sigue siendo para la filosofía una tarea de la máxima importancia entender por qué no es cosa de pasarles a los sentimientos o al puro juego poético todo lo que nos permite el lenguaje pero nos prohíbe la lógica simbólica, como pretendía Carnap” (AH, 240).

Los lenguajes artificiales no son lenguajes reales, son sistemas artificiales que carecen en su fundamento de una comunidad y no pasan de ser meros instrumentos para una comunicación simple. Todos ellos exigen un metalenguaje, un entendimiento previo, ejercido en vivo y en una práctica lingüística vital. Es en el análisis del lenguaje real, del lenguaje hablado de la teoría de los juegos lingüísticos, donde Gadamer observa la recuperación del lenguaje vivo o del lenguaje del mundo de la vida. Éste es el lenguaje que entronca con su hermenéutica, porque los juegos del lenguaje son una forma de vida³¹⁹. Se recupera así el lenguaje en su dimensión comunicativa y vital y se supera la esquematización y el encorsetamiento del lenguaje según unas estructuras sintácticas impuestas desde la ciencia:

“La idea de una normalización lingüística presidida por el ideal de la univocidad fue sustituida por la teoría de los juegos lingüísticos. Cada juego lingüístico es una unidad funcional que representa como tal una forma de vida³²⁰. La filosofía sigue siendo una crítica de la metafísica y del lenguaje, pero partiendo de la base de un proceso hermenéutico llevado a cabo por una historicidad interna. Esta labor analítica de la filosofía aquí sugerida se puede calificar de hermenéutica porque el punto de partida no es una estructura artificial de medios de información ni una teoría de la información ni una semiótica general para construir desde ella la sintaxis del lenguaje y exponer su acción comunicativa. Aquí se describe la conducta vital y lingüística, que crea sus propias reglas y formas estructurales. En comparación con el polo opuesto que es la teoría de la información, la hermenéutica representa el otro punto de vista que intenta aclarar el fenómeno lingüístico, no desde unos procesos elementales sino desde su propia realidad vital” (VM, II, 366-367; GW, II, 428-429).

Hablar de juego lingüístico supone ir más allá de un lenguaje cerrado y apostar por un lenguaje entendido como espacio de juego para la libertad. Solo los juegos lingüísticos artificiales exigen dogmática sumisión a las reglas. El juego lingüístico

³¹⁹ A. Domingo ha hecho hincapié en las posibles implicaciones éticas de la relación de los conceptos de “juego de lenguaje” y “forma de vida”, Cf. DOMINGO, A., *El arte de poder no tener razón*, p. 85.

³²⁰ Los juegos de lenguaje son lenguajes primitivos (no tienen la complejidad del lenguaje cotidiano) pero son lenguajes totales. Además no se reducen a palabras o expresiones lingüísticas sino al todo formado por estas y las acciones que le acompañan: “Puede imaginarse fácilmente un lenguaje que conste sólo de órdenes y partes de batalla.- O un lenguaje que conste sólo de preguntas y de expresiones de afirmación y negación. E innumerables otros.- E imaginar un lenguaje significa imaginar una forma de vida.” WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 19, p. 31.

hermeneutizado participa de esta idea de libertad que supera incluso la descripción hecha por Wittgenstein. Los juegos lingüísticos no son cerrados unos con otros. Entre ellos es posible la traducción y una comunicabilidad cada vez mayor.

7.1.2. Dimensión práctica de los juegos del lenguaje

Para Wittgenstein los juegos lingüísticos poseen un carácter primario o primitivo que los relaciona directamente con el aprendizaje de una lengua. Los juegos de lenguaje son los juegos a partir de los cuales los niños aprenden su lengua materna. En el *Cuaderno Azul* los define como:

*“Son modos de utilizar signos, más sencillos que los modos en que usamos los signos de nuestro altamente complicado lenguaje ordinario. Juegos de lenguaje son las formas de lenguaje con que un niño comienza a hacer uso de las palabras. El estudio de los juegos de lenguaje es el estudio de las formas primitivas de lenguaje o de los lenguajes primitivos.”*³²¹

Gadamer admite también que el aprendizaje de una lengua es en realidad un proceso lúdico, un juego de imitación que deviene comprensión de forma casi misteriosa. En línea con Wittgenstein, admite que este juego infantil, este juego lingüístico incluye no sólo lo lingüístico sino toda la conducta que hace posible la comunicación. Aprender una lengua es jugar con ella o, mejor, jugar en ella. Es en este juego donde acontece el sentido, donde acontece la comprensión del mundo, algo que las experiencias prelingüísticas sólo son capaces de intuir. Conocer una lengua es aplicarla, ejercitarla, llevarla a la vida mediante la práctica en un proceso de adquisición más o menos libre. En este sentido, la hermenéutica se ha entendido a sí misma como la historia de la formación del hombre:

“Porque llamar al aprendizaje del habla proceso de aprendizaje es sólo un modo de hablar. Se trata en realidad de un juego: juego de imitación y de intercambio. La formación de voces y el placer que produce se conjugan en el afán imitativo del niño receptor con el destello súbito del sentido. Nadie puede

³²¹ WITTGENSTEIN. *Los cuadernos azul y marrón*, p. 44.

resolver de modo racional el tema de la primera comprensión del sentido. Siempre han precedido las experiencias prelingüísticas y, sobre todo, el intercambio de miradas y gestos, y todas las transiciones son fluidas [...] Debe considerarse fruto de un proceso de ejercicio lingüístico más o menos libre el que alguien <discierna> al final, por su propia competencia, lo que es correcto. Un punto capital de mi intento de expresar a nivel hermenéutico la universalidad de la dimensión lingüística es considerar el aprendizaje del habla y la adquisición de la orientación en el mundo como la trama indisoluble de la historia educativa del ser humano” (VM, II, 13; GW, II, 5-6).

La idea de juego de lenguaje en Wittgenstein hacía referencia a la reciprocidad interpretativa entre lenguaje y acción³²². Usando se aprende el significado:

*“Pregúntate siempre en esta dificultad: ¿Cómo hemos aprendido el significado de esta palabra (<bueno>, por ejemplo)? ¿A partir de qué ejemplos; en qué juegos de lenguaje? Verás entonces fácilmente que la palabra ha de tener una familia de significados.”*³²³

Pues tanto para Wittgenstein como para Gadamer la comprensión no es un proceso mental ajeno a la práctica o a la actividad:

*“¡No pienses ni una sola vez en la comprensión como <proceso mental>!- Pues ésa es la manera de hablar que te confunde. Pregúntate en cambio: ¿en qué tipo de caso, bajo qué circunstancias, decimos <Ahora sé seguir>?, quiero decir, cuando se me ha ocurrido la fórmula.- En el sentido en el que hay procesos (incluso procesos mentales) característicos de la comprensión, la comprensión no es un proceso mental”.*³²⁴

La aplicación aparece ya en Wittgenstein como momento constitutivo de la comprensión. Desde aquí, se entenderá mejor la obligada referencia a la aplicación que observaremos en el juego hermenéutico: jugar al juego hermenéutico supone la aplicación de un texto al momento presente:

“En la comprensión siempre tiene lugar algo así como una aplicación del texto que se quiere comprender a la situación actual del intérprete” (VM, I, 379; GW, I, 313).

³²² HABERMAS, *La lógica de las ciencias sociales*, p. 281.

³²³ WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 77, p. 97.

³²⁴ WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 154, p. 155.

Sólo ha comprendido bien quien aplica bien al momento presente lo comprendido. Conoce bien un juego no quien conoce de memoria los elementos y reglas del juego sino quien aplica bien esos elementos cuando juega. Es algo que se observa con gran claridad en el juego jurídico (cuando se dicta sentencia se observa la naturaleza de una ley) y en el juego teológico (una afirmación teológica carece de sentido si no se aplica a la vida del creyente), pero que se puede referir a cualquier otro juego.

7.1.3. Juegos de lenguaje y uso de reglas

El juego lingüístico, como todos los juegos, está sometido a reglas. Los juegos lingüísticos son modos de usar las palabras siguiendo también unas reglas³²⁵. Para Wittgenstein, el lenguaje correcto sería aquel que usa las reglas correctamente, pues el significado de las palabras lo dan las reglas que dictaminan el uso de esa palabra. Así, en el ajedrez el significado de cada una de las piezas viene dado por las reglas que dictaminan los movimientos que esta pieza puede realizar:

*“Hablamos del fenómeno espacial y temporal del lenguaje; no de una aberración inespacial e intemporal. (Nota al margen: Sólo es posible interesarse por un fenómeno en una variedad de maneras.) Pero hablamos de él como de las piezas de ajedrez al dar reglas para ellas, no al describir sus propiedades físicas. La pregunta “¿Qué es realmente una palabra?” es análoga a “¿Qué es una pieza de ajedrez?”.”*³²⁶

Los problemas filosóficos surgen cuando utilizamos las reglas de un juego lingüístico en otro juego lingüístico distinto³²⁷. En este sentido, la regularidad en los

³²⁵ Para Gadamer, sin embargo, hablar no puede reducirse a seguir unas reglas. La libertad exige a veces romper todas las reglas. Por eso decimos que en fondo del lenguaje hay libertad, Cf. CONILL, *Ética hermenéutica*, pp. 187-188.

³²⁶ WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 108, p. 123.

³²⁷ En palabras de Wittgenstein: “*La filosofía es una lucha contra el embrujo de nuestro entendimiento por medio del lenguaje*”, WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 109, p.123.

sonidos y en las acciones aparece como un elemento imprescindible para que exista el lenguaje y para que exista el juego:

“Imaginemos que la gente de ese país ejecutase las acciones humanas ordinarias y al hacerlo se sirviese, al parecer, de un lenguaje articulado. Si se observa su animación, es comprensible, nos parece <lógica>. Pero si tratamos de aprender su lenguaje, encontramos que es imposible. No hay concretamente entre ellos ninguna conexión regular de lo dicho, de los sonidos, con las acciones; pero con todo, estos sonidos no son superfluos; pues si, por ejemplo, amordazamos a una de estas personas, ello tiene las mismas consecuencias que entre nosotros: sin esos sonidos sus acciones caen en confusión –como me gusta expresarlo. ¿Debemos decir que esa gente tiene un lenguaje: órdenes, informes, etc.? Para lo que llamamos <lenguaje> falta la regularidad”.³²⁸

Son las reglas las que nos permiten hablar de corrección o incorrección en el uso del lenguaje y las que asimismo nos permiten prever el comportamiento lingüístico de los demás. Aprender un juego es aprender a usar las reglas del mismo y, así, aprender el significado de una palabra sería aprender a usar esa palabra siguiendo las reglas de un determinado juego lingüístico. Por ello las reglas hay que respetarlas porque cambiar las reglas es cambiar el juego. Nos referimos especialmente a las reglas que llamamos constitutivas, aquellas que hacen el ser del juego. Si bien, en algunas ocasiones, las reglas no están predefinidas y no cubren todos los casos:

*“¿Y no hay también el caso en que jugamos y – <make up the rules as we go along>- y también incluso aquel en el que las alteramos –as we go along?”*³²⁹.

De ahí que para Wittgenstein lo que llamamos regla en un determinado juego de lenguaje pueda tener diferentes funciones en el juego lingüístico; es decir, las reglas no muestran un carácter unívoco y la vaguedad de las mismas no hace que el juego sea menos perfecto:

“<Pero no es un juego si hay una vaguedad en las reglas>. -¿pero no es un juego?- <Sí, quizá quieras llamarlo juego, pero en cualquier caso no es un juego perfecto>. Es decir: está contaminado y yo me intereso por lo que está limpio.- Pero quiero decir: Malentendemos el papel que juega el ideal en

³²⁸ WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 207, p. 205.

³²⁹ WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 83, p. 105.

nuestro modo de expresión. Es decir: lo llamaríamos también un juego, sólo que estamos cegados por el ideal y no vemos por ello claramente la aplicación real de la palabra <juego>”³³⁰.

Porque un juego se va haciendo sobre la marcha como se van haciendo las reglas que lo constituyen:

“Una regla está ahí como un indicador de caminos.- ¿No deja éste ninguna duda abierta sobre el camino que debo tomar? ¿Muestra en qué dirección debo ir cuando paso junto a él: si a lo largo de la carretera, o de la senda o a campo traviesa? [...] Y si en vez de un solo indicador de caminos hubiese una cadena cerrada de indicadores de caminos o recorriesen el suelo rayas de tiza -¿habría para ellos sólo una interpretación?”³³¹

La importancia otorgada por Wittgenstein a las reglas en el juego lingüístico es asumida por Gadamer desde su crítica a la noción de competencia lingüística. Tal como se ha tratado este concepto modernamente pretende ser una corrección ajena a la naturaleza viva del lenguaje. Pues el uso del lenguaje no puede ceñirse a unas reglas estáticas. No puede reducirse el lenguaje a la adquisición de un elenco de reglas gramaticales que haya que aplicar. Más bien es en el desarrollo del juego lingüístico donde van surgiendo las reglas:

“Nadie puede construir el proceso de eso que la lingüística actual llama <competencia lingüística>. No consiste, evidentemente, en el hecho de un lenguaje correcto. El término <competencia> significa que la capacidad lingüística que se va formando en el hablante no se puede describir como una aplicación de reglas, ni, por tanto, como un manejo correcto del lenguaje. Debe considerarse fruto de un proceso de ejercicio lingüístico más o menos libre el que alguien <discierna> al final, por su propia competencia, lo que es correcto” (VM, II, 13; GW, II, 5-6).

Uso de reglas, juego y libertad son conceptos con una imbricación clara en el pensamiento de Gadamer. Como ya referimos anteriormente, el ordenar racionalmente el movimiento del juego y adherirse a él de forma voluntaria es la característica fundamental y diferenciadora del juego humano respecto a la irracionalidad del juego animal. El jugar humano pone orden al movimiento instintivo propio del juego animal.

³³⁰ WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 100, p. 109.

³³¹ WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*, § 85, p. 105.

La razón emerge cuando se pone reglas a lo que de suyo no depende de fines: “*Eso que se pone reglas a sí mismo en la forma de un hacer que no está sujeto a fines es la razón*” (AB, 68; GW, VIII, 114).

7.1.4. Juegos de lenguaje y crítica al subjetivismo

El análisis del significado que realiza Wittgenstein en los juegos del lenguaje supone desestimar la prioridad epistemológica de la primera persona. Al fin y al cabo el concepto de uso y juego lingüístico implica un comportamiento social no reducible a la individualidad de los que juegan. En esta línea comprendemos la crítica de Wittgenstein a los lenguajes privados: el significado no es un proceso mental interno sino una conducta social. Algo que Gadamer aplica especialmente al proceso desubjetivización que somete al arte y al lenguaje. La crítica a la reducción subjetivista del juego del arte ha sido el modelo hermenéutico para una crítica aún más radical: la crítica a la reducción subjetivista del lenguaje:

“Esto plantea la otra cuestión, decisiva, del esclarecimiento por mi parte de la dimensión hermenéutica como un más allá de la autoconciencia; es decir, la conservación, y no supresión, de la autoconciencia; es decir, la conservación, y no supresión, de la alteridad del otro en el acto comprensivo. Tuve que introducir así la noción de juego en mi perspectiva ontológica, ampliada al universal de la lingüisticidad. Se trataba de conjugar más estrechamente el juego del lenguaje con el juego del arte, que era a mi juicio el caso hermenéutico por excelencia. Ahora resulta obvio concebir la lingüisticidad universal de nuestra experiencia del mundo dentro del modelo de juego. (VM, II, 13; GW, II, 5).

Entender el lenguaje como juego supone entenderlo en su apertura estructural y entender como fundamental la asunción de la alteridad en el acto comprensivo. El lenguaje, entendido como un juego de reciprocidad, supera la conciencia y la subjetividad del hablante:

“Tengo que destacar, pues, que mis análisis del juego o del lenguaje están pensados como puramente fenomenológicos. El juego no se agota en la conciencia del jugador, y en esta medida es algo más que un comportamiento

subjetivo. El lenguaje tampoco se agota en la conciencia del hablante y es en esto también más que un comportamiento subjetivo” (VM, I, 19; GW, I, 446).

7.1.5. Las relaciones de Wittgenstein y Gadamer en Habermas

Las relaciones de Wittgenstein y Gadamer han sido estudiadas especialmente por J. Habermas en su obra *La lógica de las ciencias sociales*³³². Habermas critica el cierre monadológico de los juegos del lenguaje en la formulación de Wittgenstein frente al carácter universal de la hermenéutica y su pretensión de comunicación universal³³³. En el concepto de “traducción” analizado por Gadamer (VM, I, 461-468; GW, I, 387-393) Habermas ve reflejado la tendencia de toda lengua a trascender su propia particularidad. Todas las lenguas pueden traducirse y esta posibilidad revela que existe una unidad trascendental entre ellas frente a lo particular de sus gramáticas³³⁴. El caso límite de la traducción explicita lo que ocurre en toda comunicación lingüística: la necesidad siempre constante de decir de otra manera.

La doctrina de Wittgenstein acerca de los juegos del lenguaje entiende la comprensión como una forma de socialización. Desde este punto de vista, la traducción se reduce a intercambiar juegos de un lenguaje determinado por juegos de otro lenguaje. Según la concepción monadológica de Wittgenstein los juegos del lenguaje son fijos, son formas de vida aisladas unas de otras³³⁵. Para Gadamer la posibilidad de traducir no hace más que subrayar la capacidad para la que están preparados todos los que dominan una lengua, la capacidad para asimilar lo extraño encontrando un lenguaje común. Gadamer entiende las reglas gramaticales como horizontes abiertos que se desplazan, en los cuales nos introducimos y que se mueven con nosotros. Los límites del mundo que describe un lenguaje no son infranqueables. Esos límites son revisables cada vez que se

³³² Cf. HABERMAS, J., *La lógica de las ciencias sociales* (trad. de M. Jiménez Redondo), Madrid, Tecnos 1988.

³³³ Cf. GRONDIN, *Introducción a la hermenéutica filosófica*, p. 190.

³³⁴ HABERMAS, *La lógica de las ciencias sociales*, p. 230

³³⁵ Cf. HABERMAS, *La lógica de las ciencias sociales*, p. 232.

da un enfrentamiento dialéctico con lo extraño. Frente a “*la reproducción rígida del lenguaje y la forma de vida en el plano de lo no libre*” en la versión de Wittgenstein³³⁶, Gadamer sitúa en el interior del lenguaje la posibilidad de responder a nuevas situaciones, de asimilar lo extraño y encontrar ante las visiones contrapuestas un lenguaje común.

Para Habermas, es necesario superar la idea de tradición que subyace a los juegos lingüísticos propuestos por Wittgenstein. La tradición se limitaría a ser una suerte de reproducción de los juegos lingüísticos de los mayores. Porque los juegos lingüísticos son una red de actividades y símbolos invariables, una reproducción fija de patrones de conducta lingüística. La gramática de una lengua no puede ser cerrada, se encuentra abierta tanto hacia afuera como al interior de sí misma:

*“Quien ha aprendido sus reglas no solamente ha aprendido a expresarse en una lengua, sino a también a interpretar expresiones de esa lengua. Hacia fuera ha de ser posible en principio la traducción; hacia dentro, la tradición”.*³³⁷

La interpretación gadameriana del juego lingüístico ha puesto de relieve que la gramática no es algo cerrado sino algo abierto históricamente. La atomización pluralista del lenguaje realizada por Wittgenstein (tanto por el primero como por el segundo) queda unida dialécticamente en la traducción y la tradición. En el fondo, y a juicio de Habermas, el segundo Wittgenstein sigue la misma rigidez del cálculo lógico que mostraba el *Tractatus*: el lenguaje ha de seguir un orden perfecto, “*Seguir una regla significa aplicarla de forma idéntica*”³³⁸. Un lenguaje unívoco de esta clase puede servir para enviar información pero nunca para el diálogo. Los lenguajes ordinarios no tienen la perfección de los lenguajes unívocos pero esta imperfección posibilita la comunicación. La intersubjetividad del lenguaje ordinario es así dialéctica: existe porque es posible entenderse; no existe porque es necesario entenderse. Gadamer

³³⁶ HABERMAS, *La lógica de las ciencias sociales*, p. 233.

³³⁷ HABERMAS, *La lógica de las ciencias sociales*, p. 234.

³³⁸ HABERMAS, *La lógica de las ciencias sociales*, p. 234.

describirá este entendimiento como una fusión de horizontes de los participantes en la comunicación.

7.2. Juego, mundo y lenguaje

El juego representa la vinculatividad esencial entre el hombre y el mundo. Porque existe el lenguaje existe el mundo. Es en el lenguaje donde el mundo es llevado a su representación. Para Gadamer, el mundo es aquello que es representado en el lenguaje y no existe mundo fuera de su constitución lingüística. En el jugarse, en el representarse del mundo en el lenguaje acontece la libertad humana:

“Para el hombre el mundo está ahí como mundo en una forma bajo la cual no tiene existencia ningún otro ser vivo puesto en él. Y esta existencia del mundo está constituida lingüísticamente” (VM, I, 531; GW, I, 447).

El mundo es mundo en tanto accede al lenguaje porque el lenguaje es representación del mundo y el mundo no puede ser sin representarse, sin jugarse³³⁹. Porque, al igual que el juego, el mundo encuentra su ser en su representación:

“La humanidad originaria del lenguaje significa, pues, al mismo tiempo la lingüística originaria del estar-en-el-mundo del hombre” (VM, I, 531; GW, I, 447).

El hombre no se puede separar del lenguaje, porque no existe nada más allá ni más a acá del propio lenguaje que constituye el juego del mundo:

“No existe ningún lugar fuera de la experiencia lingüística del mundo desde el cual éste pudiera convertirse por sí mismo en objeto” (VM, I, 543; GW, I, 456).

Dos son los extremos que hay que evitar a la hora de describir el juego del mundo:

³³⁹ Las palabras de Wittgenstein en el *Tractatus* son las siguientes: “*Que el mundo es mi mundo es algo que se muestra en que los límites del lenguaje (del solo lenguaje que yo entiendo) significan los límites de mi mundo*”, WITTGENSTEIN, L., *Tractatus Lógico-philosophicus*, 5.62, Madrid, Tecnos, 2003, p. 235.

1. El extremo de la reducción tecnológica del mundo. Está claro que la naturaleza existe antes que los hombres pero naturaleza no es lo mismo que mundo. El mundo exige la naturaleza pero no se reduce a ella. El “mundo” es el “espacio” no reductible a “Physis” en el que los hombres juegan. Por eso, cuando hablamos del mundo de los hombres no nos referimos a la versión reducida y propia de la actividad científica que entiende el mundo como un objeto y un instrumento para sus fines. El mundo no es un objeto a dominar ni a explotar tecnológicamente. El mundo tampoco es un objeto de consumo con el que se pueda mercadear. El mundo, al fin y al cabo, no es de nadie porque es de todos y no permite ser acaparado por ninguno de los que lo comparten. Así lo expresa Gadamer:

“El mundo es el suelo común, no hollado por nadie y reconocido por todos, que une a todos los que hablan entre sí. Todas las formas de la comunidad de vida humana son formas de comunidad lingüística, más aún, hacen lenguaje. Pues el lenguaje es por su esencia el lenguaje de la conversación. Sólo adquiere su realidad en la realización del mutuo entendimiento. Por eso no es un simple medio para el entendimiento” (VM, I, 535; GW, I, 450).

Es decir, cuando los hombres juegan al juego que les hace hombres, es decir cuando hablan, se constituye el juego del mundo. En el ejercicio del mutuo entendimiento y en la práctica de la conversación se hace manifiesto el mundo. Por eso más que hablar de un mundo preexistente al hombre, habremos de decir que el mundo emerge del y es contemporáneo al entendimiento entre los hombres. El mundo no es un objeto a manipular sino que es el espacio de juego que el hombre habita.

2. El extremo de la reducción subjetivista e instintiva del mundo. El mundo es algo jugado y, como tal, no reducible a la subjetividad del que juega y de quien habla. Jugar exige “jugar con” y la palabra sólo es diálogo si es compartida:

“En el hablar acerca de las cosas, están las cosas ahí; en el hablar y en el hablar el uno con el otro, el mundo y la experiencia que el hombre tiene del mundo se va edificando” (Ant. 265; GW, VI, 7).

Por eso hablamos de mundo y no de entorno. El entorno es el mundo instintivo de los animales. Hablar de mundo implica libertad frente al entorno. Hablar de mundo supone poner el entorno ante sí y mantenerse libre frente a la pulsión instintiva. El hombre no responde pulsionalmente al mundo sino que habita el mundo:

“Precisamente lo que caracteriza a la relación del hombre con el mundo por oposición a la de los demás seres vivos es su libertad frente al entorno. Esta libertad incluye la constitución lingüística del mundo. Lo uno forma parte de lo otro y a la inversa. Elevarse por encima de las coerciones de lo que le sale al encuentro desde el mundo significa tener lenguaje y mundo” (VM, I, 532; GW, I, 448).

El habitar del hombre en el mundo se define como un “estar en casa”, como un acceder a del hombre a su morada. Podríamos traducir esta expresión como el encontrar su *êthos*, entendido como el marco de convivencia ordenada entre los humanos. El *êthos* propio del ser humano es el lenguaje. En este sentido, decimos que no parece posible que el mundo de la ciencia moderna pueda ser nunca el hogar del hombre. El mundo de la tecnología, el “tecnomundo” es un mundo alienado y alienante:

“No hace falta probar que, en este sentido, incluso para el hombre de nuestros días, el mundo inteligible, el mundo en el que uno se siente como en su casa, sigue siendo la última instancia, frente a la cual el mundo alienado de la industria y la tecnología moderna puede reclamar tan sólo una función secundaria y de servicio” (Ant. 265; GW, VI, 8).

Este llegar a casa es la finalidad del hombre. Toda la formación del hombre ha de tener como finalidad hacer del mundo su morada. Todo adentrarse en el lenguaje buscando nuevas palabras es un acceder a la propia casa (ED, 21) de la que más que señor el hombre ha de ser su administrador o celador:

“Por ello la palabra fundamental para gobierno y gobernante no es tiranía y tirano, sino dominium y dominus. El latín domus significa casa. El señor de la casa es a la vez el celador y administrador del oikos” (HE, 124).³⁴⁰

³⁴⁰ Resuenan aquí las palabras de Heidegger de la *Carta sobre el humanismo*: “El lenguaje es la casa del ser. En su morada habita el hombre. Los pensadores y los poetas son los guardianes de esa morada. Su guarda consiste en llevar a cabo la manifestación del ser, en la medida en que, mediante su decir, ellos

Decir hogar no significa abogar por un perspectivismo excluyente. La lengua en que hemos nacido no impide la apertura a nuevas experiencias, es decir la posibilidad de que nuestra experiencia del mundo se vaya ampliando:

“La constitución lingüística de nuestra experiencia del mundo está en condiciones de abarcar las relaciones vitales más diversas” (VM, I, 538; GW, I, 452).

“No obstante me sigue pareciendo cierto que lengua no es sólo la casa del ser, sino también la casa del ser humano, en la que vive, se instala, se encuentra consigo mismo, se encuentra en el Otro, y que la estancia más acogedora de esta casa es la poesía, del arte. En escuchar lo que nos dice algo, y en dejar que se nos diga, reside la exigencia más elevada que se propone el ser humano” (EH, 156; GW, VIII, 191).

Hablar de “casa”, “morada” y “mundo ordenado” para referirnos al juego lingüístico no supone tampoco entender el mundo de manera estática y prefijada. La idea que el juego hermenéutico transmite del lenguaje no es la idea de algo fijo y encorsetado sino de algo variado y siempre diverso: un lenguaje que se juega y un lenguaje hecho diálogo. En cuanto esa lingüisticidad es un ejercicio variado, también es variado el mundo representado, entendiendo por variabilidad del mundo el continuo renovarse de la naturaleza pues *“la naturaleza es un juego siempre renovado”* (VM, I, 148; GW, I, 111). En este sentido podemos decir que la naturaleza se muestra en formas lúdicas:

“El que el modo de ser del juego esté tan cercano a la forma del movimiento de la naturaleza nos permitirá sin embargo una conclusión metodológica de importancia: Con toda evidencia no se puede decir que también los animales jueguen y que en un sentido figurado jueguen también el agua y la luz. Al contrario, habría que decir a la inversa que también el hombre juega. También su juego es un proceso natural.” (VM, I, 148; GW, I, 111).

Bien es cierto que en muchas ocasiones este entendimiento no se da o más bien lo que existe es el desacuerdo ¿Cómo podemos hablar ahí de mundo? Gadamer

la llevan al lenguaje y allí la custodian” Cf. HEIDEGGER, M., *Carta sobre el humanismo* (trad. de H. Cortés y A. Leite), Alianza, Madrid, 2004, pp. 11-12.

considera que, a pesar de las apariencias, el entendimiento siempre es el punto de partida:

“En cambio, en una comunidad lingüística real no nos ponemos primero de acuerdo sino que estamos ya siempre de acuerdo, como mostró Aristóteles” (VM, I, 535; GW, I, 450).

¿Peca aquí Gadamer de un exceso de optimismo?³⁴¹ La conversación exige que estemos de acuerdo en algo y que compartamos un lenguaje común, de la misma manera que jugar exige compartir unas reglas de juego sin las cuales no podemos jugar. El mundo, hemos dicho, es el “lugar” en el que los hombres juegan y su juego consiste en el diálogo. En el jugarse a sí mismo en la conversación se constituye el mundo de los hombres:

“Sin embargo, el lenguaje humano debe pensarse como un proceso vital particular y único por el hecho de que en el entendimiento lingüístico se hace manifiesto el “mundo”. El entendimiento lingüístico coloca aquello sobre lo que se produce ante los ojos de los que participan en él, como se hace con un objeto de controversia que se coloca en medio de las partes” (VM, I, 535; GW, I, 450).

El mundo lúdico es el mundo del arte. En su origen *kosmos*, nos recuerda Gadamer, significaba “*adorno, decoración, cosa bien ordenada*” (AH, 224), haciendo así realidad la cercanía de *cosmos*, arte y juego. Porque el arte es representación del mundo, es el jugar del mundo y del hombre:

³⁴¹ Para Paul Ricoeur el acuerdo previo en que está inserto el hombre constituye una afirmación que Gadamer no demuestra y que choca de frente con otra afirmación, en este caso de Habermas, tan indemostrable como la anterior según la cual el desacuerdo es lo primero: “*Aquí entra en juego eso que hemos llamado el tercer interés que mueve al conocimiento, el interés por la emancipación; es este interés, lo hemos visto, el que anima a las ciencias sociales críticas, es, entonces, él también el que da un marco de referencia a todas las significaciones puestas en juego en el psicoanálisis y en la crítica de las ideologías. La autorreflexión es el concepto correlativo al interés por la emancipación. Esto es por lo que no se puede fundar la autorreflexión sobre un consensus previo, Lo que hay antes es precisamente la comunicación quebrada, No podemos hablar con Gadamer del acuerdo que sostiene la comprensión, sin presumir una convergencia de tradiciones que no existe, sin hipostasiar el pasado, que es también el lugar de la conciencia falsa, sin ontologizar, en fin, la lengua, que no es más que una “competencia comunicativa” desde siempre distorsionada.*” (Ricoeur, *Del texto a la acción*, p. 333.)

“Pues no cabe duda de que en toda obra de arte se representa el mundo, al menos en toda obra cuya pura manifestación atrae nuestra atención hasta el punto de sentir que en ella nos encontramos a nosotros mismos” (AH, 226).

7.3. Juego, lenguaje y subjetividad

El lenguaje es el verdadero protagonista del juego y la subjetividad de los jugadores cede ante el movimiento lúdico-lingüístico. El lenguaje no es un juego si por éste se entiende un comportamiento irresponsable y banal; el lenguaje tampoco es un juego si éste se entiende como una reserva de sí mismo, como un querer aferrarse a sí mismo erigiéndose en el centro del juego:

“Pues aquí no se da en modo alguno la libertad de la autoposición que forma parte del poder reservarse de esta manera, y es esto lo que pretende expresar la aplicación del concepto del juego a la comprensión” (VM, I, 585; GW, I, 494).

El individuo nunca está en posesión del lenguaje. Más bien, al contrario, el ser del lenguaje sobrepasa la conciencia individual del que habla:

“¿Cómo existe entonces el lenguaje? Es cierto que no existe sin la conciencia individual; pero tampoco existe en una mera síntesis de muchas conciencias individuales” (VM, II, 149; GW, II, 150).

Gadamer distingue tres elementos propios del lenguaje que ilustrarían el carácter supra-individual del lenguaje:

- Encontramos el primer indicio en el hecho de que el lenguaje es lenguaje en tanto nos olvidamos de que existe y en tanto necesitamos no ser conscientes de él para que exista. Lo que él denomina el *“auto-olvido esencial que corresponde al lenguaje”* (VM, II, 149; GW, II, 150). Cuanto más vivo es el lenguaje en nosotros menos conscientes somos de él. Cuando el hombre se hace consciente de su lenguaje deja de ser tal.

- El segundo rasgo esencial es lo que Gadamer denomina “*la ausencia del yo*” (VM, II, 150; GW, II, 151) en el movimiento del lenguaje pues en la esencia del lenguaje está el hablar con otro. El habla pertenece a la esfera del nosotros y no a la esfera del yo. La esencia del lenguaje consiste por tanto en el diálogo.
- El tercer elemento sería la denominada “*universalidad del lenguaje*” (VM, II, 151; GW, I, 151). El lenguaje lo envuelve todo y nada se sustrae a él.

Decir que el lenguaje es juego supone decir que el juego es la metáfora última del mundo y que el lenguaje es el que otorga mundo al hombre. En este juego del mundo, el hombre no es más que uno de sus jugadores pero no su creador ni su señor. El señor, el sujeto es el juego del lenguaje; señor no al modo religioso o personalista sino al modo de condición de posibilidad o espacio en que se puede hacer realidad el mundo:

“Tampoco aquí puede hablarse de un jugar con el lenguaje o con los contenidos de la experiencia del mundo o de la tradición que nos hablan, sino de un juego del lenguaje mismo que nos habla, que propone y se retira, que pregunta y que se cumple a sí mismo en la respuesta” (VM, I, 584; GW, I, 494).

Con esto Gadamer está afirmando la realidad del ser por encima del sujeto. La verdad no es una construcción del sujeto sino un acontecer del ser, un hacerse presente del ser que pregunta y que nos habla, un ser hecho diálogo.

7.4. Juego y diálogo

El mundo es representado en el lenguaje y el lenguaje es fundamentalmente diálogo. El mundo es el espacio de juego en que los hombres están ya de acuerdo, si bien este consenso nunca es completo y por eso el diálogo continúa. Somos consenso que aspira a ser cada vez mayor, somos diálogo ininterrumpido.³⁴²

Existe una correspondencia clara entre juego y diálogo o conversación. En palabras de Gadamer: “*La forma efectiva del diálogo se puede describir partiendo del juego*” (VM, II, 150; GW, II, 151). Todo diálogo es un juego en el que la conciencia de los interlocutores es englobada y superada en un proceso dinámico que abarca a los sujetos que juegan. En su acercamiento al fenómeno lúdico, Gadamer señala como una primera característica ontológica del juego el que sus protagonistas no son los jugadores sino el juego mismo que se produce a través de ellos. Esta descripción de la naturaleza del juego es afín a la estructura del diálogo o conversación. La misma etimología de la palabra “diálogo” nos pone ya en la pista de la genuina ontología del juego: “la palabra que pasa a través de los interlocutores” (*diá-*, “a través de”; *lógos*, palabra). Los que dialogan no son los dueños del lenguaje sino los que se dejan seducir por él:

“El modo de entrar en conversación y de dejarse llevar por ella no depende sustancialmente de la voluntad reservada o abierta al individuo, sino de la ley de la cosa misma que rige esa conversación, provoca el habla y la réplica y en el fondo conjuga ambas” (VM, II, 150; GW, II, 152).

³⁴² Para Habermas es este el punto crítico fundamental de la hermenéutica de Gadamer. La afirmación del consenso como lo constitutivo del hombre supone una ontologización de la hermenéutica que para Habermas es inasumible: “¿No dice acaso Gadamer que la comprensión es *Sein* más que conciencia (*Bewusstsein*)? ¿No habla acaso con el poeta del <diálogo que nosotros somos>? ¿No entiende acaso la *Sprachlichkeit* para una constitución ontológica como un medio en el cual nos movemos? Más fundamentalmente aún, ¿no arraiga la hermenéutica de la comprensión en una ontología de la finitud? Habermas no puede tener más que desconfianza para eso que le parece ser la hipóstasis ontológica de una experiencia rara, a saber, la experiencia de estar precedidos en nuestros diálogos más felices por el acuerdo que los sostiene. Pero no se puede canonizar esta experiencia y hacerla el modelo, el paradigma, de la acción comunicativa, Lo que lo impide es precisamente el fenómeno ideológico, Si la ideología fuese solamente un obstáculo interno a la comprensión, un malentendido que el solo ejercicio de la pregunta y respuesta pudiese reintegrar, entonces se podría decir que <allí donde hay malentendido, hay un acuerdo previo>. (RICOEUR, *Del texto a la acción*, p. 332).

El uso del lenguaje nos traiciona cuando afirmamos que hemos tenido o que llevamos una conversación. Más bien habríamos de decir que entramos en una conversación en la que los conversadores son más los dirigidos que los directores. La conversación tiene su propia forma de ser y su propio espíritu. Por eso, cuando se realiza, podemos decir que nos supera y que nos sentimos llenos. En el mismo sentido decimos que el juego nos supera. Sólo hay juego cuando el jugador toma en serio el juego, cuando se atiene al carácter objetivo del juego. Por eso decimos que el juego posee una seriedad propia más allá de la conciencia del jugador. Gadamer dice que “*El que no se toma en serio el juego es un aguafiestas*” (VM, I, 144; GW, I, 108). Pues sólo hay conversación cuando cada cual toma en serio el diálogo y al interlocutor por encima de sus preferencias individuales. Dejar valer los puntos de vista del otro, recoger su opinión es condición *sine qua non* del verdadero diálogo. Es el contrapunto a convertir al otro en objeto de estudio. Quien convierte al otro en objeto de su estudio no conversa, no dialoga, no hace sino deificarlo. Así ocurre, por ejemplo, en la conversación terapéutica o en el interrogatorio de un acusado. En esos casos no podrá hablarse nunca de una situación real de acuerdo.

El dominio de la experiencia que acontece en el lenguaje no es un dominio objetualizador. En el lenguaje acontece la experiencia pero el hablante no dispone de ella. Sin embargo, la puede jugar mediante el diálogo. Es en este diálogo donde acontece la verdad:

“La mejor manera de determinar lo que significa la verdad será también recurrir al concepto del juego: el modo como se despliega el peso de las cosas que nos salen al encuentro en la comprensión es a su vez un proceso lingüístico, hasta cierto punto un juego con palabras que circunscriben lo que una quiere decir” (VM, I, 584; GW, I, 493).

7.5. Juego y pregunta

Superar la subjetividad entrando en un diálogo no significa que en la conversación se abdique de la propia identidad. Significa reconocer la identidad del otro sopesando realmente el valor de la opinión contraria. El diálogo es un juego continuo de pregunta y respuesta. La pregunta es motor de liberación, es motor de lucha contra estereotipos y cosas dadas por hecho. Preguntar es un acto de rebelión contra lo que se nos impone, contra lo necesariamente dado. Por ello Gadamer llega a afirmar que:

“El que posee el arte de preguntar es el que sabe defenderse de la represión del preguntar de la opinión dominante” (VM, I, 445; GW, I, 373).

Porque el juego dialógico como vaivén de pregunta-respuesta ha de ser libre. La libertad de los jugadores es condición necesaria para que haya un verdadero diálogo:

“Hacemos esta experiencia, a veces de forma dolorosa, cuando nos exigen decir algo. La pregunta que debemos contestar –pensemos en el ejemplo extremo del interrogatorio o de la declaración ante tribunal- es una barrera que se establece contra el espíritu del lenguaje que quiere expresarse y que quiere diálogo (<aquí mando yo>, o <responda a mi pregunta>). Lo dicho nunca posee su verdad en sí mismo, sino que remite, hacia atrás y hacia delante, a lo no dicho. Toda declaración está motivada; es decir, cuando se dice algo, es razonable preguntar <¿Por qué lo dices?> y sólo si se entiende eso no dicho juntamente con lo dicho es inteligible un enunciado. Esto lo sabemos sobre todo por el fenómeno de la pregunta. Una pregunta cuyo motivo ignoremos no puede encontrar respuesta. Porque sólo la historia de la motivación abre el ámbito desde el cual se puede obtener y dar respuesta. De ese modo el preguntar y el responder implican en realidad un diálogo interminable en cuyo espacio están la palabra y la respuesta. Lo dicho se encuentra siempre en este espacio” (VM, II, 151; GW, II, 152-153).

La pregunta se erige así en instrumento libertad y la ausencia de interrogantes en exponente de esclavitud. No poder preguntar es propio de siervos. Aprender a preguntar es aprender a ser libre y esto no es algo obvio sino que necesita esfuerzo y entrenamiento. Necesita de la educación, necesita de la filosofía que nació como interrogante, admiración, perplejidad y pregunta.³⁴³

³⁴³ Tanto Platón como Aristóteles han situado el origen de la filosofía en la tendencia del pensamiento a preguntar. La filosofía tiene su origen en la pregunta frente a lo extraño: “No es inevitable entonces –dije-

En el preguntar se pone en juego el que pregunta. La pregunta constituye una decisión del que cuestiona la opinión generalizada, una decisión frente a quienes reprimen las preguntas que nos encaminan a saber. Gadamer describe el proceso del preguntar como algo no reductible a la acción de la subjetividad. Si, en virtud del carácter medial del juego, jugar consistía más bien en ser jugado, podríamos decir que *“también el preguntar es más un padecer que un hacer”* (VM, I, 444; GW, I, 372). De este modo, la estructura de la pregunta se muestra como la estructura de todo juego. Por eso podemos decir que no existe ningún camino metódico del preguntar:

“La pregunta se impone; llega un momento en que ya no se la puede seguir eludiendo ni permanecer en la opinión acostumbrada” (VM, I, 444; GW, I, 372).

Todo preguntar supone una resistencia, un liberarse de la coerción de la opinión generalizada y, por ello, supone estar en el movimiento, estar en el juego de la experiencia. No es libre quien evita las preguntas. Tampoco es libre el que no juega, el que se reserva en el juego. Todo preguntar supone poner en juego la propia subjetividad, ponerse en juego. Por eso todo acto de preguntar es un acto de responsabilidad: la responsabilidad de buscar las preguntas a las que nuestra vida va siendo respuesta frente a la irresponsabilidad de justificarnos a nosotros mismos refugiándonos en la opinión generalizada y en los lugares comunes.

La asunción de la responsabilidad comienza cuando ocurre la pregunta y se zarandean las opiniones establecidas. Es en este momento cuando el que pregunta ha de situarse en un nuevo horizonte de sentido porque el anterior ya no le sirve para orientar su vida. La pregunta revela de este modo el sentido oriundo de la hermenéutica pues todo comprender supone ponerse uno mismo en juego, jugando y ganando un nuevo horizonte de sentido: un movimiento continuo en que se va abdicando paulatinamente

que el alma se encuentre embarazada al preguntarse que entiende esta sensación por duro, ya que también lo llama blando”, Cf. PLATÓN, La República o el Estado, LibroVII, 524a (trad. de C. García Gual), Gredos, Madrid, 1990.

de la subjetividad de la propia vida para situarse voluntariamente en un juego común entendido en su movimiento radical de participación.³⁴⁴

7.6. El juego y el problema de la determinación lingüística

Junto al arte y la historia también el lenguaje es un juego o, mejor, un espacio de juego en el que los hombres juegan-hablan. El lenguaje se constituye como el juego humano primordial: el hombre es hombre en y por jugar al lenguaje:

“El carácter natural del lenguaje no permite plantear la cuestión de un estado previo del hombre a-lingüístico ni, por tanto, la cuestión del origen del lenguaje” (VM, II, 146; GW, II, 147).

En este sentido, el lenguaje es la verdadera huella de nuestra finitud. Estamos insertos en este juego-lenguaje que es el verdadero protagonista del juego, no porque el lenguaje hable o juegue sino porque sólo en él se puede jugar-hablar: *“El verdadero ser del lenguaje es aquello en que nos sumergimos al oírlo”* (VM, II, 150; GW, II, 151). Todo nuestro pensamiento y conocimiento se hace necesariamente de forma lingüística y este es el supuesto previo.³⁴⁵

La consideración de un pensamiento constituido por el lenguaje y la gramática³⁴⁶ puede llevarnos a consecuencias extremas en la consideración de la libertad. Pues si nuestro pensamiento y, por tanto, nuestro jugar se hacen necesariamente de forma lingüística, el lenguaje termina preformando nuestro pensar y actuar en una especie de determinismo lingüístico. El handicap parece aquí insalvable ¿Es compatible defender

³⁴⁴ Cf. DOMINGO, A., “Diálogo y responsabilidad: claves de la filosofía moral y política de Gadamer”, en *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, p. 73-76.

³⁴⁵ En palabras de Ricoeur: *“Una filosofía que arranque en pleno del lenguaje es una filosofía con supuestos previos. Su honestidad consiste en explicitar sus supuestos previos, en enunciarlos como creencias, en elaborar la creencia como una apuesta y en intentar recuperar la apuesta como comprensión”* Cf. RICOEUR, *Finitud y culpabilidad*, p. 490.

³⁴⁶ Una idea que, de algún modo, ya aparece en la crítica de Nietzsche a la gramática al entenderla como dios opresor (“dios es la gramática”) y en su crítica al lenguaje conceptual frente al lenguaje metafórico (Cf. NIETZSCHE, F., *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral* (trad. de L. M. Valdés y T. Orduña), Madrid, Tecnos, 1998, p. 28-29.

la constitución lingüística del pensamiento con la defensa de la libertad? ¿Tiene el diálogo su límite en el propio lenguaje? ¿Es la propia lengua materna el límite infranqueable de nuestro diálogo? ¿Podemos dialogar, llegar a un acuerdo común con los que hablan otra lengua o acaso es imposible? Gadamer enuncia con precisión el dilema ante el que nos situamos:

“La duda radical es si podemos evadirnos del círculo mágico de nuestra educación lingüística, de nuestros hábitos lingüísticos y de nuestro modo de pensar lingüísticamente, y si sabemos exponernos al encuentro con una realidad que no responde a nuestros prejuicios, esquemas y expectativas” (VM, II, 195; GW, II, 199).

“Pero con esto la unidad íntima de palabra y cosa se convierte en un escándalo hermenéutico. ¿Cómo iba a ser posible llegar simplemente a comprender una tradición extraña si estamos tan atados a la lengua que hablamos?” (VM, I, 482; GW, I, 406).

Como hemos visto, Gadamer afirma que la experiencia del mundo está constituida lingüísticamente ¿Es esto “relativismo lingüístico”? Las afirmaciones de Gadamer a este respecto son especialmente impactantes en un primer momento, sobre todo en *Verdad y Método*:

“Por supuesto que los que se han criado en una determinada tradición lingüística y cultural ven el mundo de una manera distinta a como lo ven los que pertenecen a otras tradiciones” (VM, I, 536; GW, I, 451).

La consideración de si el pensamiento de Gadamer es relativista desde el punto de vista lingüístico es fundamental para divisar los límites del juego dialógico. Es necesario aclarar si la conversación sólo es posible entre los que viven en la misma tradición lingüística y cultural o si es posible el diálogo intercultural, pues es ahí donde se calibra el escenario de la libertad y responsabilidad humanas. Si la comprensión se produce necesariamente de manera lingüística, ésta parece imposible si no compartimos la misma lengua. Si se hablan distintos lenguajes no parece posible el entendimiento y la pretendida infinitud del diálogo termina siendo un mito difícil de defender³⁴⁷ ¿Existe

³⁴⁷ Las consecuencias del relativismo lingüístico pueden ser terribles incluso para la misma comprensión filosófica. Pues, si interpretamos la posición de Gadamer como relativismo lingüístico y reducimos la

entre hablantes de distintas lenguas unas barreras infranqueables? Gadamer no puede aceptar estos supuestos y por eso afirma y pregunta:

“Pero ésta es únicamente la de cómo puede estar cada lengua en condiciones de decir todo lo que quiera a pesar de su diversidad respecto a las demás lenguas. La lingüística nos enseña que cada lengua realiza esto a su manera. Nosotros por nuestra parte planteamos la cuestión de cómo actúa en todas partes la misma unidad de pensar y hablar dentro de la multiplicidad de estas maneras de hablar, y cómo logra que en principio cualquier tradición escrita pueda ser entendida” (VM, I, 483; GW, I, 406).

El hecho de que el mundo esté constituido lingüísticamente no supone anclar al hombre a un entorno esquematizado lingüísticamente. Recordemos que es justo la consideración lingüística del mundo la que otorga mundo al hombre. La posibilidad de independizarse del entorno viene dada por el mismo lenguaje y de esta posibilidad daría fe la existencia de una multiplicidad de lenguas diversas:

“Porque el hombre está capacitado para elevarse siempre por encima de su entorno causal, y porque su hablar hace hablar al mundo, está dada desde el principio su libertad para un ejercicio variado de su capacidad lingüística” (VM, I, 533; GW, I, 448).

La libertad en el lenguaje viene dada en primer lugar por su variabilidad. No sólo porque exista una pluralidad de lenguas sino en tanto el mundo siempre es expresable de diversas maneras. Vivir en un mundo lingüístico, pertenecer a una comunidad lingüística no quiere decir estar reducido a él. Si los hombres estuviésemos exclusivamente referidos al pequeño mundo de nuestra lengua materna poco nos distinguiríamos de los animales confiados a su entorno. Es propio de la lingüisticidad en que nace y vive el hombre una referencia necesaria a la infinitud:

“Tener lenguaje significa precisamente tener un modo de ser completamente distinto de la vinculación de los animales a su entorno. Cuando los hombres aprenden lenguas extrañas no alteran su relación con el mundo como lo haría un animal acuático que se convirtiera en terrestre; sino que mantienen su propia relación con el mundo y la amplían y enriquecen con los mundos

comprensión a las posibilidades de nuestro propio lenguaje, nuestro lenguaje filosófico sería el responsable último de la tan criticada tecnologización de la vida.

lingüísticos extraños. El que tiene lenguaje <tiene> mundo” (VM, I, 543; GW, I, 457).

Vivir en el lenguaje significa estar siempre viajando, un ir y venir, un vaivén continuo, un jugar continuo entre lo familiar de nuestro mundo lingüístico y lo extraño de mundos lingüísticos extraños:

“Como viajeros, siempre volvemos a casa con nuevas experiencias. Y si somos emigrantes, que no han de volver jamás, tampoco podremos olvidar del todo” (VM, I, 537; GW, I, 452).

Pero, para que exista comunicación real entre habitantes de distintas lenguas, ha de existir un fondo común de experiencia que haga posible que hablantes de distintas lenguas y de distintas tradiciones culturales puedan comunicarse. Es necesario un fondo común de experiencia no reductible a la lengua propia para que se establezca un diálogo entre personas pertenecientes a distintas tradiciones y para que este diálogo pueda ser crítico. Para ello habría que aceptar la posibilidad de una experiencia que no se produzca en el lenguaje y que pudiera ser comunicada de manera no lingüística. En este sentido, Gadamer ha aceptado la crítica de Habermas según la cual existen otras experiencias como el poder y el trabajo que tienen carácter prelingüístico. Existe una experiencia prelingüística del mundo que, siguiendo a Habermas y Piaget, Gadamer ejemplifica en los gestos, la risa, etc.

De esta manera se abren las posibilidades de una verdadera comunicación entre personas que se encuentran en distintas tradiciones culturales y lingüísticas, porque lo lingüístico no es lo fundamental. Dado que experiencia y lenguaje no son lo mismo, hablantes de distintas lenguas pueden tener experiencias similares: existe la posibilidad del diálogo porque la experiencia es la misma:

“Creo, en todo caso, que la conciencia hermenéuticamente ilustrada pone de manifiesto una verdad superior al involucrarse en la reflexión. Su verdad es la verdad de la traducción. Su superioridad consiste en convertir lo extraño en propio al no disolverlo críticamente ni reproducirlo acríticamente, al revalidarlo interpretándolo con sus propios conceptos en su propio horizonte. La traducción puede hacer confluír lo ajeno y lo propio en una nueva figura, estableciendo el punto de verdad del otro frente a uno

mismo. En esta forma de reflexión hermenéutica, lo dado lingüísticamente queda eliminado en cierto modo desde su propia estructura lingüística del mundo. En este proceso de continuo avance del pensamiento, en la aceptación del otro frente a sí mismo, se muestra el poder de la razón. Esta sabe que el conocimiento humano es y será limitado aun cuando sepa de su propio límite” (VM, II, 179; GW, II, 183).

Porque la experiencia del trabajo y el poder es el mismo, hablantes de distintas tradiciones culturales pueden dialogar creando un lenguaje común. Y eso es posible porque es posible la traducción. Así el problema de los límites del lenguaje y su comunicación nos deriva de manera natural al problema de la traducción ¿Es posible esta traducción?

7.7. Juego y traducción

En su escrito de memorias *Mis años de aprendizaje*, Gadamer narra una anécdota que pone de manifiesto la importancia y naturaleza de la traducción:

“la inspirada retórica de Theodor Litt, cuyas clases no economizaban críticas a las ideas marxistas, cosechó un éxito tan grande que los rusos terminaron por suspenderle. Yo estaba horrorizado. Era lo mismo que habían hecho los nazis. Retorno de lo mismo. Aquello acabaría por destruir toda nuestra confianza en la libertad reconquistada para investigar y enseñar. Me desplazé entonces a Berlín y expuse el caso a las máximas autoridades rusas (el ministro se llamaba Solotuchin). Por suerte, me asignaron un intérprete magnífico. Entonces aprendí que allí donde interviene un intérprete, la verdadera conversación no tiene por sujetos a los interlocutores reales, sino al intérprete y al interpretado. Lo decisivo, por tanto, era ganarse al primero para la causa, con el objeto de que la defendiera de la manera más convincente. En este caso pude conseguirlo. Los rusos cedieron: “bajo su responsabilidad” (MA, 153; PL, 129).

Pues es un hecho irrefutable el que los humanos hablan y que hablan lenguas diferentes y que estas lenguas son innumerables. Los etnólogos hablan de cinco o seis mil lenguas. Tantas que en muchos casos han sido un factor de incomunicación. Pero junto a esta pluralidad de lenguas está el hecho de que siempre ha habido traducción y traductores más o menos profesionales dependiendo de las distintas épocas. Con independencia de la explicación teórica de la misma, podemos afirmar que existe la

capacidad para aprender y practicar lenguas diferentes a la propia. Siguiendo a P. Ricoeur diremos que es necesario salir del dilema no traducción frente a sí traducción, yendo a la práctica real de la traducción: lo cierto es que las lenguas se traducen y que hablamos, en muchos casos, de una traducción más fiel o menos fiel al original³⁴⁸. Si bien es entendida por Gadamer como un caso extremo que duplica el proceso hermenéutico, la traducción no deja de ser un caso de interpretación. Por eso afirma que la tarea del traductor no se distingue cualitativamente de la tarea hermenéutica general:

“El proceso de traducción encierra en el fondo todo el secreto de la explicación humana del mundo y de la comunicación social. Traducir es una unidad indisoluble de anticipación implícita, avance global del sentido y fijación explícita de lo así anticipado” (VM, II, 200; GW, II, 205).

Podemos afirmar que en la traducción se da el mismo juego de reciprocidad que se da en toda conversación: los interlocutores tienen que hacer valer para sí mismos lo extraño y adverso:

“Cuando esto ocurre recíprocamente y cada interlocutor sopesa los contraargumentos al mismo tiempo que mantiene sus propias razones puede llegarse poco a poco a una transferencia recíproca, imperceptible y no arbitraria, de los puntos de vista (lo que llamamos intercambio de pareceres) hacia una lengua común y una sentencia compartida” (VM, I, 465; GW, I, 390).

De la misma forma que en una conversación lo importante es el acuerdo, en la práctica de la traducción lo importante no es la subjetividad de los interlocutores sino la verdad de la cosa debatida. El traductor se constituye en el jugador que ha de transmitir

³⁴⁸RICOEUR, P., “El paradigma de la traducción” en ID, *Lo justo 2* (trad. de T. Domingo y A. Domingo), Trotta, Madrid, 2008, p. 102. Para Ricour, la tesis que defiende la imposibilidad de la traducción es la conclusión de una etnolingüística según la cual los distintos niveles en que reposan los distintos sistemas lingüísticos (fonético, articulatorio, conceptual y sintáctico) son incompatibles. Se trata de una tesis, a su juicio, insostenible: “Si añadimos la idea de que cada nivel lingüístico impone una visión del mundo, idea que me parece insostenible, diciendo, por ejemplo, que los griegos han construido ontologías porque tienen un verbo <ser> que funciona a la vez como cópula y como aserción de existencia, entonces estaríamos diciendo que el conjunto de relaciones humanas de los hablantes de una lengua dada no es comparable con aquellos con los que el hablante de otra lengua se comprende a sí mismo comprendiendo su relación con el mundo. Sería necesario, entonces, concluir que la falta de comprensión es de derecho, que la traducción es teóricamente imposible y que los individuos bilingües no pueden ser más que esquizofrénicos”, RICOEUR, “El paradigma de la traducción”, p. 104.

la verdad que se intenta traducir encontrando un espacio común para hablantes de diferentes lenguas:

“una lengua que no sólo sea la suya sino también la adecuada al original. La situación del traductor y la del intérprete vienen a ser, pues, en el fondo la misma” (VM, I, 465; GW, I, 390).

La situación del traductor es el paradigma de la situación en que se encuentra todo intérprete respecto a quien le habla, ya sea un cuadro, un fragmento de la historia, un texto u otra persona. La primacía no está en el intérprete que hace valer su propia subjetividad sino en el juego común. Por eso la traducción no puede entenderse como una mera adaptación recíproca o negociación, sino como el espacio en que *“un tema accede a su expresión no en calidad de cosa mía o de mi autor sino de la cosa común de ambos”* (VM, I, 467; GW, I, 392).

Las relaciones entre juego y traducción han sido especialmente estudiadas por J. Habermas en su obra *La lógica de las ciencias sociales*. Para Habermas la pretendida relación entre lenguaje y visión del mundo (cuyo antecedente fundamental es Humboldt) no puede despistarnos respecto a lo fundamental: con el aprendizaje de la primera gramática no quedamos encerrados en ella sino que esta misma adquisición abre la posibilidad de acoger lo extraño. En cada lengua particular existe una tendencia común a autotranscenderse. Es justo ahí donde reside la unidad de las lenguas, en que el hecho de que pueden traducirse³⁴⁹. Y esto que es común a las lenguas es lo que Gadamer llama la razón:

“Yo reconozco que estos fenómenos indican que detrás de todas las relatividades de lenguajes y convenciones hay algo común que no es ya lenguaje, sino un algo común orientado a una posible lingüistización a la que quizá no cuadraría tan mal el nombre de “razón” (VM, II, 200; GW, II,).

³⁴⁹ En la expresión de Habermas: *“Esta universalidad intermitente viene confirmada en el acto de traducción. Formalmente se refleja en el rasgo que todas las lenguas recibidas tienen en común y que garantiza su unidad trascendental, a saber: en que en principio pueden traducirse entre sí”*, HABERMAS, *La lógica de las ciencias sociales*, p. 230.

Los juegos del lenguaje no son formas cerradas en que cada hablante esté irremediabilmente anclado. Los juegos del lenguaje existen en un horizonte abierto de posibilidades y son capaces de asimilar otras formas de comunicar en principio ajenas a los hablantes de esa lengua. Aquí aparece claramente la diferencia fundamental entre una concepción monadológica de los juegos de lenguaje, representada por Wittgenstein, y una concepción autosuperadora del propio lenguaje en la descripción de Gadamer. Para Wittgenstein cada juego de lenguaje es una mónada, una forma de vida cerrada e incomunicada con otras formas de vida, con otros juegos del lenguaje. Para Gadamer, sin embargo, cada juego de lenguaje es lo que es por su relación con otros. Los límites del juego hermenéutico no son cerrados pues: está en su horizonte también lo que cada juego no es. Para Wittgenstein, los juegos del lenguaje son concebidos como unos patrones fijos de actuación en un determinado contexto social. Aprender una lengua es aprender los distintos patrones fijos que usan los hablantes de esta lengua y saber repetirlos.

En la interpretación de Habermas, con Gadamer es posible entender los juegos de lenguaje como realidades que llamaríamos porosas (en la terminología de Leibniz diríamos que “tienen ventanas”), afirmando así su apertura estructural. Esta apertura puede ser entendida en dos dimensiones distintas y por ello podremos hablar de:

- Traducción, como apertura hacia juegos de lenguaje de otras lenguas (traducción hacia el exterior).
- Tradición, como apertura dentro del propio lenguaje (traducción hacia el interior de la misma lengua)

Si la traducción es el caso más extremo de toda interpretación es porque toda conversación es en el fondo traducción, ya sea en la propia lengua y cultura ya con otra lengua y cultura lejana. Y esto también puede aplicarse a la conversación con la propia historia. Por eso decimos que toda tradición exige traducción³⁵⁰. Como en toda

³⁵⁰ Para las relaciones entre traducción y tradición ver GOMEZ RAMOS, A., *Entre las líneas. Gadamer y la pertenencia de traducir*, Visor, Madrid, 2000.

interpretación, existe una cierta distancia insalvable entre las dos lenguas (traducción hacia el exterior) y entre las dos épocas (traducción hacia el interior o tradición) que han de ser traducidas. Esta distancia insalvable no es sino la propia de toda interpretación, una distancia que el traductor no puede salvar mediante una pretendida transposición psíquica al original:

“Como toda interpretación, la traducción implica un cierto cegamiento; el que traduce tiene que asumir la responsabilidad de este cegamiento parcial” (VM, I, 464; GW, I, 389).

Toda traducción es así una asunción de responsabilidad. Y, en este sentido, Ricoeur hablará de la traducción como de un imperativo moral, como el imperativo moral fundamental para la construcción de un proyecto humano. Existe una necesidad de traducir por su utilidad. Pero, aún más profundamente, existe el deseo de traducir. ¿Qué es lo que mueve este deseo? El descubrimiento de lo extraño que a la vez hace redescubrir lo propio:

*“Lo que uno de ellos ha llamado la ampliación del horizonte de su propia lengua –incluso lo que todos han llamado formación, Bildung, es decir, a la vez configuración y educación, y en primer lugar, me atrevo a decir, el descubrimiento de su propia lengua y de sus recursos inexplorados-“.*³⁵¹

Y dado que no existe un criterio objetivo externo para juzgar la idoneidad en la traducción (puesto que no existe ese patrón externo, una lengua perfecta con la que comparar), sólo podremos hablar de equivalencia presumible. De tal manera que la única manera de criticar una traducción es proponiendo otra mejor. Probablemente las buenas traducciones siempre tienen detrás todo un elenco de traducciones anteriores, intentos que han hecho posible la idoneidad de la actual. Son, por ello, retraducciones. Y toda nueva traducción, como todo juego, supone un riesgo:

*“Es insuperable el riesgo que paga el deseo de traducir, y que hace del encuentro con el extraño en su lengua una experiencia”.*³⁵²

³⁵¹ RICOEUR, P., “El paradigma de la traducción”, p. 108.

³⁵² RICOEUR, P., “El paradigma de la traducción”, p. 108.

Toda traducción supone una doble renuncia: una renuncia a conservar nuestra propia identidad lingüística y una renuncia a encontrar el ideal de una traducción perfecta. La situación es paradójica: renunciar a lo propio y no ser capaz de acoger lo extraño del todo. Por ello, Ricoeur habla de la traducción como el “*paradigma*” ético consistente en salir de la propia casa y adentrarse en la hospitalidad del diferente. Un modelo que podría servir no sólo para las lenguas sino para hablar, por ejemplo, de la hospitalidad en las distintas religiones:

*“Me parece, en efecto, que la traducción no plantea solamente un trabajo intelectual, teórico o práctico, sino un problema ético. Conducir al lector al autor, conducir al autor al lector, con el riesgo de servir y de traicionar a dos amos, es practicar lo que me gusta llamar la hospitalidad lingüística. Ésta es la que sirve de modelo para otras formas de hospitalidad afines: las confesiones, las religiones”.*³⁵³

Queda aún por dirimir el problema de la traducción interna, el problema de la traducción dentro de la misma comunidad lingüística. Es en el trabajo de traducción dentro de la misma lengua donde se pone de relieve la problemática y la distancia insalvable propia de toda traducción. Lo cierto es que en la misma lengua siempre se puede traducir la misma expresión de otro modo y eso mismo es lo que hace el traductor entre lenguas: hallar ese sentido puro, originario, perfecto y equivalente a explicaciones o dicciones diferentes. Y esto no deja de tener su parte de ilusión. Porque siempre descubrimos que, incluso el que habla nuestra lengua, tiene algo de extraño para nosotros, una extrañeza que resulta insalvable del todo. La misma extrañeza que experimenta el hablante en su mismidad: la experiencia de no poder traducirse a sí mismo del todo. Paradójicamente, es ahí donde se fundamenta la fidelidad a sí mismo, a aquello que soy yo y que nadie puede traducir totalmente:

“La ecuación <comprender es traducir> se vuelve a cerrar entonces sobre la relación de cada uno consigo mismo en el secreto que hace que nos reencontremos con lo intraducible, que creíamos haber dejado de lado a favor del para fidelidad/traición. Volvemos a encontrarlo en el camino del deseo de la máxima fidelidad. Pero ¿fidelidad a quién y a qué? Fidelidad a la capacidad del

³⁵³ RICOEUR, P., “El paradigma de la traducción”, p. 109.

*lenguaje para preservar el secreto frente a su propensión a traicionarlo. Fidelidad, desde ese momento, también a uno mismo más que a otro”.*³⁵⁴

Por ello, urge arriesgarse a traducir. So pena de parecer traición, sin la experiencia de la lengua extraña no seríamos capaces de encontrar la extrañeza en nuestra propia lengua y, por tanto, la extrañeza y la fidelidad a nosotros mismos.

7.8. Juego y diálogo intercultural

La pertenencia del individuo a una tradición es algo irrenunciable e incuestionable. Somos porque pertenecemos y nuestro lugar de pertenencia es la tradición. La tradición tiene su ser en el lenguaje y el lenguaje es, por tanto, el que nos constituye. Como hemos visto hasta ahora, tanto la idea de pertenencia como la idea de tradición y de lenguaje no son en Gadamer nociones estáticas sino que participan del dinamismo propio del juego. El juego hermenéutico abre la posibilidad de entrar y salir de nosotros mismos y de realizar una crítica tanto de lo nuestro como de lo extraño. El hombre se encuentra situado cultural e históricamente y allí encuentra los valores que le mueven a actuar en un continuo proceso lúdico de redescubrimiento.

Siguiendo la terminología de Habermas, podríamos decir que la idea de la pertenencia en Gadamer no supone una visión monadológica del juego cultural. La comunidad, cultura o tradición de pertenencia no puede ser entendida como un juego cerrado y etnocéntrico. De la misma forma que el juego tiene su esencia en el renovarse continuo, la comunidad de pertenencia ha de estar abierta al cambio y a la autocrítica. Porque también es propio de cada tradición el “estar en juego” y el ser, de alguna manera, una “cosa debatida”. Decíamos más arriba que dentro de la esencia del juego está el abrir un espacio de juego. El espacio de juego como pertenencia a una tradición presenta unos límites en continuo ajuste. Desde esta visión del juego, las identidades nunca pueden ser entendidas como unidades cerradas de sentido. Un juego entendido

³⁵⁴ RICOEUR, P., “El paradigma de la traducción”, p. 112.

como unidad cerrada caería en el error de “representarse a sí mismo” (VM, I, 152; GW, I, 114) y de convertirse en un juego que se agota en sí mismo, en un juego que detiene su movimiento. Porque el juego sólo es completo en su incomplitud. Si jugar es siempre un “jugar-con”, es propio de cada tradición el jugársela con lo diferente y el tener una referencia necesaria a la alteridad. El juego en el que nos encontramos a nosotros mismos ha de estar en una construcción continua.

A. Domingo ha llamado acertadamente a nuestro siglo “Edad hermenéutica”, poniendo así de relieve la dimensión global que ha adquirido la comunicación entre culturas, pueblos y religiones en siglo XXI. El juego intercultural no supone anular los juegos lingüísticos particulares que se juegan en cada tradición en pro de una confusión de los mismos en un lenguaje universal. Se trata más bien de asumir esa tensión existente y aceptar el continuo reto y la necesidad continua de construcción de la identidad en la traducción interna (dentro de la misma tradición) y externa (con otras tradiciones):

*“El término describe la tensión de nuestra vida moral: estamos situados en un horizonte global de comunicación y estamos desconcertados porque no sabemos cómo relacionarnos con nuestras tradiciones culturales y religiosas. Esta tensión se puede evitar defendiendo un contextualismo moral escéptico con toda pretensión de universalidad o postulando un universalismo desarraigado de tradiciones. Esta tensión no afecta sólo a la vida moral, afecta a la totalidad de la persona y por eso incluye la dimensión religiosa”.*³⁵⁵

³⁵⁵ DOMINGO, A., “La edad hermenéutica de la moral: La traducción de lo sagrado en Habermas, Taylor y Ricoeur”: de próxima aparición en *Pensamiento*, 2 [2010].

7.9. Juego y escritura

Tal vez no haya ningún otro elemento de la tradición que esté tan referida a la necesaria traducción como la lengua escrita, especialmente el llamado texto eminente o literatura:

”No hay nada que sea una huella tan pura del espíritu como la escritura, y nada está tan absolutamente referido al espíritu comprendedor como ella” (VM, I, 216; GW, I, 169).

Probablemente ninguna otra arte pueda hablar con la actualidad que la escritura posee porque es la que menos ha sufrido los avatares del tiempo. Y, sin embargo, ninguna otra necesita la labor del desciframiento y del “espíritu comprendedor” que aparece en los textos escritos. Por ello Gadamer, en diversos momentos de su obra se ha afanado en poner de manifiesto la necesidad de traducir los textos de la tradición como un momento hermenéutico fundamental.³⁵⁶

En su recepción, el lector del texto convierte en sentido lo indescifrable haciendo aparecer lo oculto. La lectura puede ser entendida como una capacidad, un traducir lo escrito, una facultad de hacer actual lo que permanece pasado³⁵⁷. Gadamer describe la lectura de textos como “*un arte secreto*”, como un “*saber*”, porque al leer somos testigos y actualizamos lo escrito: “*El que sabe leer lo transmitido por escrito atestigua y realiza la pura actualidad del pasado*” (VM, I, 216; GW, I, 169). Los jugadores participantes se ven directamente implicados así en el juego de la representación textual. La necesidad de lectura y actualización de la obra literaria es generalizable a cualquier texto. Todo texto es un acontecer de sentido que sólo se realiza en la recepción por parte del que comprende y en su necesaria traducción. El texto dice. El hombre lo interpreta y lo comunica haciendo así justicia a la naturaleza mediadora del texto. De esta manera el

³⁵⁶ Cf. MERETOJA, H., “Sobre el potencial crítico y emancipador de la hermenéutica gadameriana desde la perspectiva de los estudios literarios”, en OÑATE, T. y otros (eds), “Hans-Georg Gadamer: El *Lógos* de la era hermenéutica”, *Endosa. Series filosóficas*, UNED, 20 (2005), pp. 379-404.

³⁵⁷ La actualización de la literatura en el acto de lectura ha sido puesta de manifiesta especialmente por la estética de la recepción, sobre todo por Wolfgang Iser. Cf. ISER, W., *El acto de leer* (trad. de J. A. Gimbernat y M. Barbeito), Taurus, Madrid, 1987.

hombre, el lector se convierte siempre en traductor. Pero la interpretación de los textos ha de evitar siempre dos extremos:

- En primer lugar, el extremo de reducir metodológicamente el texto: el lector no es ni un gramático ni un lingüista que se acerca al texto para aclarar los mecanismos por los cuales funciona el lenguaje. Lo fundamental es lo que el texto comunica y no sólo eso: lo fundamental es la posibilidad de comunicarlo. El lector, como destinatario e intérprete, tiene como misión:

“hacer hablar de nuevo al texto fijado. En este sentido, leer y comprender significan restituir la información a su autenticidad original” (VM, II, 333; GW, II, 345).

- En segundo lugar, la subjetivización del texto: la lectura no pretende ser un ilusorio viaje al momento en que el texto se gestó ni a la intención del autor que escribió la obra. La lectura supone más bien una suerte de aplicación al momento actual:

“La distancia entre los signos escritos que aparecen como huella intelectual del texto y el sentido explícito aumentó enormemente cuando la palabra hablada o leída por un experto no presidía ya el proceso de comunicación. Aquí surgen nuevos problemas que no atañen sólo a las tareas de la comprensión y la interpretación, sino también al arte de la escritura. En todo caso, cabe entender que haya que buscar aquí el verdadero origen de la hermenéutica. No es sólo la variante de la teoría de la ciencia propuesta por Dannhauer la que contempla esto. El propio Melanchthon aboga por la reconversión de la retórica en el arte de la interpretación” (VM, II, 286-287; GW, II, 296).

Leer no es proyectarse en el texto, es exponerse a lo que el texto dice, a la “cosa del texto”. De algún modo, ambos se realizan al mismo tiempo. Desde el plano del ser, el texto es anterior al sujeto lector pero temporalmente el texto se realiza en la actualización del sujeto. Es en este juego común, en esta reciprocidad, donde el lector adquiere su propia identidad. En palabras de P. Ricoeur, diríamos:

*“La lectura me introduce en las variaciones imaginativas del ego. La metamorfosis del mundo según el juego es también la metamorfosis lúdica del ego”.*³⁵⁸

³⁵⁸ Cf. Ricoeur, *Del texto a la acción*, pp. 341.

El texto no es algo hecho sino algo que se está realizando. En el texto el hombre interviene como traductor e intermediario (a veces Gadamer lo llama incluso “*negociador*”, VM, II, 338; GW, II, 351) y a él se acerca con todo su equipaje de tradición. El hombre es un traductor, un mediador de mensajes. Por eso, una vez transmitido el mensaje y alcanzada la comprensión, el intérprete por ser finito desaparece. Pero él mismo perdura en el texto, pues su lectura se incorpora al texto en nuevas lecturas y en nuevos contextos. El traductor no es un simple material conductor (como sería un metal) porque él mismo se ha incorporado al texto en su lectura.

Pero, ¿qué ocurre con aquellos textos que calificamos de normativos, aquellos que no desaparecen y que calificamos de eminentes? Un texto literario no es sin más un discurso fijado por escrito. Es un texto que posee una identidad propia, una identidad que no surge ni del emisor ni del receptor sino de sí mismo, por ello es una obra de arte. El texto literario se refiere y dice al espectador pero es el espectador el que acaba de construir en sí mismo el texto. La poesía no lo dice todo, su no decir del todo cede siempre la palabra al lector³⁵⁹. Podríamos llegar a decir que la poesía se cumple en el lector, sin entender por ello que es la recreación subjetiva del lector la que produce la obra. Porque sólo quien lee puede llevarla a su cumplimiento, sólo el lector puede consumirla. El poema no es remitible a algo exterior a él. Intentar remitir lo dicho en la poesía a lo comprobable experimentalmente es matarlo. El mundo del poema se construye dentro del lector, y, al construirlo, el lector se hace partícipe de ese mundo que abre el poema:

”Resulta indiscutible que es así, que no miramos hacia fuera, hacia un mundo que la confirme, sino que, por el contrario, construimos dentro el poema, el mundo del poema” (EH, 118; GW, VIII, 77).

La literatura y el juego mantienen una cercanía fundamental: ambos representan la realidad y, al representarla, ejercen la distancia de lo real en la ficción. Tanto el

³⁵⁹ Gadamer pone un ejemplo que nos puede resultar muy revelador: la escalera de la novela de Dostoievski *Los hermanos Karamázov*: “Al no describirla con más exactitud, Dostoievski nos incita a construir la escalera en nosotros. En este ejemplo se ve que el poeta acierta a producir, como por encanto, el autocumplimiento del lenguaje” (EH, 117; GW, VIII, 76).

lenguaje como el juego suponen un ordenar libremente la realidad, estableciendo un sistema de reglas libres en su adhesión pero necesarias para que se dé el juego, para que se dé la poesía. En el lenguaje hecho texto se da ese juego de vinculatividad-pertenencia y libertad que hemos visto en el arte y en la comprensión histórica. Un juego, un vaivén de finitud y alteridad que da la verdadera medida del actuar libre del hombre. El lenguaje es la pertenencia humana fundamental porque es la primera expresión de la tradición en la que el hombre nace; la palabra es la primera casa en la que vive y se desarrolla su existencia. Pero a la vez, el lenguaje le pide siempre hablar con otros, entrar en diálogo, jugar con lo extraño que siempre aparece como un misterio a descifrar. Es entonces cuando el lenguaje es jugado, es representado, es puesto en acción. Así la palabra propia se convierte en metáfora pues la metáfora consiste en “poner el juego en juego” ³⁶⁰. Es en ese momento cuando la tradición cobra vida y pasa de ser mera repetición de patrones fijos de actuación a verdadera creación. Es lo que a continuación representamos en esta tabla:

juego	finitud	Alteridad
lenguaje	-Tradición -Palabra -Expresión -existencia -propio	-diálogo -metáfora -misterio -creación -extraño

³⁶⁰ Cf. DÍEZ ÁLVAREZ, J., “Poner el juego en juego y la metáfora como modelos para la creatividad en el aprendizaje artístico y del Arte”: *Individuo y Sociedad*, Anejo I (2002), p. 290, <<http://revistas.ucm.es/bba/11315598/articulos/ARIS0202110289A.PDF>> [consulta: 12-11-2006].

Capítulo 8

Juego y aplicación: dimensión ética del juego

Que la comprensión tiene carácter lúdico se observa en la inherente dimensión praxica del entender. Sin embargo, esta tríada (juego-praxis-comprensión) plantea un desafío: ¿Podemos entender la reflexión ética a partir de la metáfora del juego? ¿Son compatibles juego y ética de la responsabilidad? ¿Nos lleva la metáfora del juego a una visión irresponsable de la libertad? ¿Qué idea de libertad transmite una hermenéutica del juego? ¿En qué sentido el juego redescubre la libertad humana? ¿Cuál es la idea de responsabilidad que redescubre el juego hermenéutico?

En el presente capítulo pretendemos explicitar las implicaciones éticas que apuntábamos en el capítulo 2 respecto a la posible elaboración de una ética hermenéutica desde la metáfora del juego. Consideramos que la metáfora lúdica puede ayudarnos a comprender cómo decidir moralmente puesto que existe un paralelismo posible entre juego y juicio hermenéutico. Consideramos también que desde la metáfora del juego hermenéutico es posible hablar de un juicio hermenéutico-crítico adoptando como modelo la *phrónesis* aristotélica. Elaborar desde aquí una noción de

responsabilidad hermenéutica frente a las visiones reduccionistas de la misma será una pretensión fundamental de este capítulo que ahora comenzamos.

8.1. Juego y experiencia hermenéutica

La libertad-responsabilidad entendida desde la metáfora del juego muestra la estructura propia de la experiencia. Esta común estructura entre juego, libertad-responsabilidad y experiencia sólo se esclarece desde una comprensión de la experiencia distinta a la común, la cual generalmente se ha orientado desde la ciencia metodológica. Urge ahora investigar cuál es la idea de experiencia hermenéutica que está en la base de una posible libertad hermenéutica a partir de la cual se pueda hablar de verdadera responsabilidad humana.

8.1.1. Experiencia hermenéutica y finitud

La importancia que la “lógica de la inducción” ha desempeñado para las ciencias naturales ha supuesto, a juicio de Gadamer, un reduccionismo que elimina gran parte del contenido originario del concepto de experiencia. La “lógica de la inducción” deshistoriza la experiencia y la entiende como un paso más de la metodología científica:

“El objetivo de la ciencia es objetivar la experiencia hasta que quede libre de cualquier momento histórico. En el experimento natural-científico esto se logra a través de su organización metodológica. Algo parecido ha ocurrido también en el método histórico y crítico de las ciencias del espíritu” (VM, I, 421; GW, I, 353).

De esta manera, incluso las llamadas ciencias del espíritu utilizan un concepto de experiencia basado en su reproducibilidad:

“Igual que en la ciencia natural los experimentos tienen que ser revisables, también en las ciencias del espíritu el procedimiento completo tiene que estar sometido a control. En la ciencia no puede quedar lugar para la historicidad de la experiencia” (VM, I, 421; GW, I, 353).

Gadamer se retrotrae a F. Bacon y a su doctrina de los prejuicios para trasladarnos a una idea de experiencia mucho más amplia que la propia de la ciencia metodológica. En su doctrina de los prejuicios, sobre todo los llamados *idola tribu*, Bacon mostró que en la experiencia humana operan elementos no controlables metódicamente. Lejos de eliminar el valor de la experiencia, estos elementos la hacen posible y nos acercan al sentido oriundo de la misma. Es a este sentido originario al que quiere llegar Gadamer y Aristóteles será quien dé la clave. Al comparar las distintas observaciones con un ejército en fuga ponía de relieve lo más genuino de la experiencia: el carácter incontrolable de toda experiencia:

"que la experiencia tiene lugar como un acontecer del que nadie es dueño, que no está determinada por el peso propio de una u otra observación sino que en ella todo viene a ordenarse de una manera realmente impenetrable" (VM, I, 428; GW, I, 358).

Frente a la experiencia entendida desde la metodología científica en su repetibilidad y reproducibilidad, la experiencia hermenéutica hace hincapié en lo inaprensible e incontrolable: lo inaprensibilidad es el verdadero constituyente de la experiencia. Esta idea de experiencia conecta directamente con lo más genuino del juego tal como lo ha descrito Gadamer, a saber que *"El juego mismo siempre es un riesgo para el jugador"* (VM, I, 149; GW, I, 111), poniendo así de relieve el carácter eminentemente negativo de la experiencia y su momento dialéctico.

De ahí que Hegel y su *Fenomenología del espíritu* constituyan un punto de referencia importante para Gadamer en sus análisis de la conciencia histórica y de la experiencia hermenéutica. La experiencia hermenéutica sigue el camino de toda experiencia entendida como una vía diversa de la experiencia tematizada por las ciencias positivas. La experiencia supone un reconocimiento de sí mismo en lo extraño, un momento dialéctico y una inversión de la conciencia: un conocimiento de sí superador de toda alineación. La experiencia en Hegel es superada dialécticamente en el saber absoluto: *"la consumación de la experiencia es la ciencia"* (VM, I, 431; GW, I, 361). La experiencia hermenéutica, sin embargo, nunca es un saber acabado, nunca puede ser ciencia.

La verdadera esencia de la experiencia la constituye su momento esencialmente negativo: *“pues el hombre experimentado conoce los límites de toda previsión y la inseguridad de todo plan”* (VM, I, 433; GW, I, 463). La experiencia así entendida forma parte de la esencia histórica del hombre y de su apertura estructural. El hombre se hace experimentado a partir de los momentos negativos. Ningún hombre se hace experimentado si confirma sus expectativas. En ese sentido, la experiencia es algo individual e intransferible y por eso Gadamer afirma que:

“Lo que la experiencia es en su conjunto, es algo que no puede ser ahorrado a nadie. En este sentido la experiencia presupone necesariamente que se defrauden muchas expectativas, pues sólo se adquiere a través de decepciones. Entender que la experiencia es, sobre todo, dolorosa y desagradable no es una manera de cargar las tintas, sino que se justifica bastante inmediatamente si se atiende a su esencia” (VM, I, 432; GW, I, 362).

Hablar de experiencia supone hacerse consciente de los límites de toda vida humana, especialmente del límite absoluto que supone la muerte. La experiencia de fracaso, que para Bultmann era una barrera insalvable a nuestra comprensión, es para Gadamer sin embargo el momento de una autocomprensión más profunda:

“Esta experiencia de fracaso ni siquiera hace falta entenderla en sentido cristiano. Cada vez que se hace una experiencia de este género la autocomprensión humana se hace más profunda” (VM, I, 621; GW, II, 407).

En la experiencia es donde el hombre se hace consciente de su finitud, de su contingencia. En este sentido la experiencia nos muestra los límites de nuestro actuar que son inherentes a nuestra condición humana e histórica:

“La verdadera experiencia es aquella en la que el hombre se hace consciente de su finitud. En ella encuentran su límite el poder hacer y la autoconciencia de una razón planificadora. Es entonces cuando se desvela como pura ficción la idea de que se puede dar marcha atrás a todo, de que siempre hay tiempo para todo y de que de un modo u otro todo acaba retornando. El que está y actúa en la historia hace constantemente la experiencia de que nada retorna” (VM, I, 433-434; GW, I, 363).

En ello consiste nuestra esencia como seres históricos, en que nuestras posibilidades son limitadas históricamente porque el hombre se encuentra situado en un

proceso de transmisión (tradicción) histórica. Un proceso que, más que eliminar la libertad individual, la sitúan y la afirman como su condición de posibilidad. Pues no podría entenderse la esencia de esa historicidad sin la apertura estructural, sin la necesaria dimensión de alteridad en que actúa el hombre. Es en el juego de finitud y alteridad donde cobra espacio la libertad humana.³⁶¹

8.1.2. El juego como lugar de experiencia hermenéutica

Podemos afirmar que en el juego, tal como Gadamer lo ha descrito, es donde se revela de forma genuina la estructura fundamental de la experiencia hermenéutica. Es en el juego donde el hombre experimenta de forma privilegiada su finitud y su libertad:

- En primer lugar, porque el juego escapa a cualquier pretensión de convertirlo en experimento, es decir en versión controlada de un movimiento que de por sí es incontrolable por parte del jugador. Cuando el juego es planificado en sus condiciones, cuando el juego es predeterminado se convierte en ejercicio y pierde su naturaleza. El “juego para algo” deja de ser juego. La experiencia inductivamente fundada nada tiene que ver con la experiencia que acontece en el juego. El juego, como las experiencias esenciales de la vida del hombre, es de suyo no planificable.³⁶²

- En segundo lugar porque, de igual manera que cada experiencia es única e intransferible, el juego supone una labor para el jugador que nadie puede realizar por él. Por eso Gadamer dice que *"Cada juego plantea una tarea particular al hombre que lo juega"* (VM, I, 151; GW, I, 113). Aunque el jugador no sea el dueño del juego, pues es el juego el que juega, el jugador no puede dejar su turno. Nadie puede jugar por él. Que el juego tenga el protagonismo no significa que el jugador se convierta en juguete. Cuando el jugador abdica de su tarea con la pretensión ilusoria de conservar así su

³⁶¹ Cf. DOMINGO, *El arte de poder no tener razón*, p.174

³⁶² Cf. KNABENSCHUH DE PORTA, S., “Experiencia hermenéutica y experiencia tecnológica: un diálogo con Gadamer”: *Revista de Filosofía*, Universidad de Zulia, 7 (1995), pp. 143-169.

libertad frivoliza el juego, abdica de su responsabilidad y pierde la libertad que pretendía retener para sí:

"El que por disfrutar la propia capacidad de decisión evita aquellas decisiones que puedan resultarle coactivas, o se entrega a posibilidades que no desea seriamente y que en consecuencia no contienen en realidad el riesgo de ser elegidas y de verse limitado por ellas, recibe el nombre de frívolo" (VM, I, 149; GW, I, 112).

Como venimos diciendo la verdadera esencia de la experiencia se constituye en su momento esencialmente negativo. La comprensión de la experiencia en su negatividad supone la afirmación de no tenerlas todas consigo, la afirmación de que el sujeto no es el dueño y señor. Se trata de una experiencia que acontece en todo juego pues el jugador no controla nunca el juego. De ahí proviene el dolor y el sufrimiento, de esa contradicción entre lo que se quiere y lo que se puede. El juego se impone en muchas ocasiones frustrando las expectativas del jugador. Y así utilizamos en español la expresión "jugársela", "*pues el hombre experimentado conoce los límites de toda previsión y la inseguridad de todo plan*" (VM, I, 433; GW, I, 433). En el "jugársela" se pone de relieve lo que hay de negativo en todo acto lúdico como acto de experiencia. Igual que en la vida se aprende más de las derrotas que de los éxitos, en el juego también un hombre se hace experimentado cuando pierde. Ningún hombre se hace experimentado si confirma su expectativa. Por ello, podemos afirmar que el juego es un lugar privilegiado de lo que es inherente a toda experiencia vital: el riesgo³⁶³ que lleva la vida y la posibilidad del fracaso:

"El juego mismo siempre es un riesgo para el jugador. Sólo se puede jugar con posibilidades serias. Y esto significa evidentemente que uno entra en ellas hasta el punto de que ellas le superan a uno e incluso pueden llegar a imponérsele" (VM, I, 149; GW, I, 111).

³⁶³ Así describe F. Torrent la pasión del jugador: "*El jugador elige, se apasiona y se desafía a sí mismo mediante la elección consciente de su propio abismo*", TORRENT, F., *La vida en el abismo*. Planeta, 2004, p. 173.

Sólo en el riesgo se palpa la libertad y la finitud de la naturaleza humana y el juego es una muestra clara de ello³⁶⁴. Disfrutar de libertad supone siempre asumir el peligro adherido a toda decisión. Ahí reside la razón de la fascinación del juego:

"La fascinación que ejerce el juego sobre el jugador estriba precisamente en este riesgo. Se disfruta de una libertad de decisión que sin embargo no carece de peligros y se va estrechando inapelablemente" (VM, I, 149; GW, I, 112).

La experiencia hermenéutica no se produce en el vacío, es una experiencia siempre situada en el espacio de juego constituido por la tradición³⁶⁵. En ella se da la experiencia fundamental del yo: la experiencia de ser interpelado. Y en toda interpelación se da la experiencia del tú. Esta experiencia del tú muestra la estructura del juego, pues se constituye como un movimiento y un vaivén recíproco sin inicio ni fin que se renueva constantemente. La verdadera experiencia acontece en la medida en que se da esta relación recíproca. Experimentar al tú supone aceptar que no somos los únicos, aceptar que existe frente (que no contra) al yo un tú con su pretensión propia y ante el que hay que dejarse decir:

"Esto implica –y yo creo que ello pertenece al concepto de razón, que se debe contar siempre con la posibilidad de que la creencia contraria pueda tener razón, ya sea en el ámbito individual o en el social. La vía de la experiencia hermenéutica que, como reconozco sin reservas, elabora en sí unos contenidos específicos de la tradición cultural occidental, me llevó a asumir un concepto que es evidentemente de amplísima aplicación. Me refiero al concepto de juego. No lo conocemos sólo por las teorías lúdicas modernas de la economía. Refleja más bien, según creo, la pluralidad que va unida al ejercicio de la razón humana al igual que la pluralidad que sintetiza las fuerzas opuestas en la unidad de un todo. El juego de las fuerzas se complementa con el juego de las creencias, argumentaciones y experiencias. El esquema del diálogo resulta fecundo utilizándolo correctamente: en el intercambio de las fuerzas y en la confrontación de las opiniones se construye una comunidad que trasciende la individuo y al grupo al que éste pertenece." (VM, II, 265; GW, II, 275).

³⁶⁴ Así lo describe Sartre: "el hombre toma conciencia de su libertad en la angustia", SARTRE, J. P., *El Ser y la Nada. Ensayo de ontología fenomenológica* (trad. de J. Valmar), Losada, Buenos Aires, 1986, p.71.

³⁶⁵ Cf. ESQUISABEL, O. M., "Experiencia hermenéutica, juego y lenguaje": *Revista-Latinoamericana de Filosofía*, 30 (2004), pp. 347-359.

Sólo desde una situación de apertura puede darse esta reciprocidad lúdica. Al fin y al cabo, cuando entramos en un juego, lo hacemos sólo porque queremos jugar. Bien sabemos que si nos obligan a jugar lo pasamos muy mal. Por eso se dice que jugar es un ejercicio de nuestra libertad que quiere solo jugar. Si jugáramos para demostrar a los otros nuestra destreza o porque obtuviéramos un beneficio práctico por ello, no jugaríamos libremente y, en realidad, no jugaríamos. Pero en el juego del yo y el tú la apertura ha de ser mutua para que éste se realice. Ahí es donde se experimenta la finitud del yo que Gadamer ha puesto de manifiesto en su descripción de la naturaleza antisubjetivista del juego. En el hecho de que el otro ha de poder hacer valer contra mí sus argumentos se demuestra la esencia de la verdadera experiencia: la experiencia del encuentro con un tú que pueda hacer valer sus pretensiones.

8.1.3. El juego como lugar de autocomprensión

La experiencia hermenéutica fundamental es una experiencia de autocomprensión, una experiencia de comprensión de sí mismo. El juego es el lugar privilegiado en el que acontece la comprensión del hombre:

“Vivimos en un permanente y creciente autoenajenamiento que hace rato que ya no se debe únicamente a las peculiaridades del orden económico capitalista, sino a la dependencia de la humanidad de aquello que hemos construido como civilización. Así se plantea, con creciente urgencia, la tarea de llevar al hombre nuevamente a la comprensión de sí mismo” (RC, 92).

Gadamer intenta ejemplificar la autocomprensión que se dan en el juego a partir del paradigma de la fe, tomando así el ejemplo de la autocomprensión teológica. La autocomprensión en la fe supone el comprenderse del hombre a partir de algo que le supera y le eleva (la gracia). Frente a la autocomprensión entendida como autoposesión (propia de la metodología de la ciencia moderna), la autocomprensión teológica supone no la *“libre autorrealización”* sino la autocomprensión en la comprensión de algo distinto de sí. Este carácter relacional de la fe encuentra su correlato en el juego. La

palabra divina es aquello en referencia a lo cual se comprende el creyente. Y esa comprensión dialéctica muestra una estructura lúdica:

“El modo de <dar mi palabra> o de <guardarla>, de arrancarle al otro una palabra y obtener de él una respuesta, el modo de dar una respuesta y el modo como la palabra <da juego> en el contexto preciso en que se pronuncia y se comprende..., todo esto apunta a una estructura común entre la comprensión y el juego” (VM, II, 129; GW, II, 130).

El juego posee un carácter relacional que supera cualquier pretensión individualista de comprensión del juego:

“Todo lo que entra o está en juego no depende ya de sí mismo, sino que aparece dominado por la relación que llamamos juego” (VM, II, 128; GW, I, 128).

Por eso la comprensión del individuo no puede hacerse desde sí mismo sino desde el carácter relacional en el que se halla inmerso. Gadamer ilustra este carácter relacional con el ejemplo del rendimiento que experimenta el individuo en situación de competencia. Esta situación no sería comprensible desde el individuo mismo sino desde esa relación de competencia, es decir desde ese juego en que se hallan los participantes. Entender lúdicamente al individuo supone entenderlo como parte de un todo. Siguiendo a la psicología de la *gestalt*, podríamos decir que entender al individuo desde el juego supondría entenderlo desde la figura unitaria de conjunto:

“Esto significa, en una generalización teórica, que la personalidad de los individuos, su conducta y su comprensión de sí mismos se diluyen de algún modo en una concreción superior que es realmente el verdadero factor determinante” (VM, II, 128; GW, I, 129).

Por ello, decimos que el juego muestra el carácter relacional, relativo (que no relativista) de la autocomprensión humana. Es también el carácter relacional propio del lenguaje dialógico en el que nos vamos comprendiendo a nosotros mismos. Y esto se observa especialmente en cómo va comprendiendo el niño. No sólo se trata de constatar que para el niño el aprendizaje de la lengua muestra la forma de un juego infantil. Gadamer quiere decir que las palabras que aprende el niño se integran en una red de relaciones indescriptibles desde una concepción estática del pensamiento:

“La fijación del significado de las palabras brota siempre, en cierto modo lúdicamente, del valor situacional de las palabras” (VM, II, 130; GW, II, 130).

Las palabras no tienen unos significados fijos y el aprendizaje de una lengua no se limita a saber utilizar los supuestos significados prefijados de las palabras. Las palabras significan y son desde ahí utilizadas en la comunicación. Ese uso vuelve después a la palabra haciendo que ésta vaya transformando paulatinamente su significado:

“El habla viva y la vida del lenguaje hacen su juego en un movimiento de ida y vuelta [...] La vida del lenguaje consiste en la continuación ininterrumpida del juego que empezamos cuando aprendimos a hablar” (VM, II, 130; GW, II, 131).

El juego lingüístico se convierte así en la metáfora de la convivencia humana. Conversar significa hablar una lengua común y, por tanto, partir de un consenso y buscar un consenso. En eso consiste jugar. El consenso que se produce en la conversación es un juego fundamental para la vida común. Hablar es co-jugar, conjugar un lenguaje y en este conjugar nos autocomprendemos como libres y vinculados. Por ello decimos que el diálogo no supone abdicar de la individualidad propia e intransferible de los hablantes. Porque, cuando dos conversan, hablan el mismo lenguaje pero cada uno también habla su propio lenguaje. En ese contraste de lenguajes se produce el consenso y la comprensión más profunda de sí. Este consenso no es nunca una situación conseguida. El consenso es algo que se va construyendo sobre la marcha, sin detenerse.

Hablamos de la conversación como de un juego porque es un ir y venir, un movimiento continuo entre los que hablan. Pero hablamos también de la conversación como de un juego porque el azar, la gracia y la sorpresa pertenecen a todo parlamento. El juego es en *Verdad y Método* metáfora de antisubjetivismo pero no de despersonalización. Por ello decimos que los hablantes no pierden su individualidad sino que se encuentran a sí mismos en el encuentro de la conversación, pues está en la esencia del juego el liberar al hombre de sí mismo:

“Y en realidad la elevación del diálogo no se vive como pérdida de autoposesión, sino como un enriquecimiento, aun sin ser conscientes de nosotros mismos” (VM, II, 130; GW, II, 131).

Considerar la comprensión a la luz del juego significa ver la comprensión no desde el que comprende ni desde lo comprendido sino como una relación entre ambos. En el ir y venir del que comprende a lo comprendido se produce el milagro de la comprensión y de la autocomprensión:

“la relación entre el hablante y lo hablado sugiere un movimiento que no se basa realmente en uno y otro miembro de la relación” (VM, II, 125-126; GW, II, 126).

Por ello, decimos que para Gadamer la autocomprensión ha de entenderse como desprendimiento de sí mismo, dentro de unos límites en los cuales se abre un horizonte de posibilidades de futuro:

“Yo creo más bien que hay en la comprensión un momento de <desprendimiento> [...] y que se debería investigar con el hilo conductor de la estructura del juego” (VM, II, 126; GW, II, 126).

“Reconocer lo que es no quiere decir aquí conocer lo que hay en un momento, sino percibir los límites dentro de los cuales hay todavía posibilidad de futuro para las expectativas y los planes” (VM, I, 434; GW, I, 363).

8.2. Juego y situación hermenéutica

Decíamos antes que la experiencia hermenéutica no se produce en el vacío. La experiencia hermenéutica es una experiencia situada en un espacio de juego en el cual el hombre es interpelado. Allí experimenta su finitud y la necesidad de elegir. Es lo que ya puso de relieve Aristóteles al hablar de la virtud de la *phrónesis*: en la esencia de la reflexión moral está el ser un saber más cercano a la concreción de la situación que a un saber general. Para explicar la esencia del saber moral Gadamer recurre a la oposición aristotélica entre *êthos* y *physis*, entendiendo la *physis* como el ámbito de las leyes de la naturaleza, ajeno a la mutabilidad y la irregularidad del comportamiento humano. La mutabilidad e irregularidad es lo propio del *êthos*. Es aquí donde encuentra la cercanía

con la hermenéutica, pues también el problema hermenéutico se aparta evidentemente de un saber puro y separado del ser:

“El ejemplo de la ética aristotélica podrá ayudarnos a hacer patente y evitar esta objetivación, pues el saber moral tal como lo describe Aristóteles no es evidentemente un saber objetivo, esto es, el que sabe no se enfrenta con una constelación de hechos que el se limitase a constatar, sino que lo que conoce le afecta inmediatamente. Es algo que él tiene que hacer” (VM, I, 385; GW, I, 319).

El ejemplo de la ética aristotélica cobra un interés fundamental para la descripción de la comprensión hermenéutica. Para Aristóteles³⁶⁶ el saber moral no puede reducirse, según los parámetros de la matemática, a un saber inalterable que en nada tiene en cuenta al que conoce. El saber moral hace verdad lo que venimos repitiendo respecto al juego: que el jugar significa ser jugado. El “objeto” del saber moral es algo que afecta al hombre de forma inmediata y algo de lo que no puede mantenerse indiferente, alejado o distanciado. Es una tarea que él mismo tiene que hacer. Por eso Gadamer insiste en que el saber moral consiste en saberse y el hacer moral en un hacerse a sí mismo tomando decisiones³⁶⁷. Por eso el hacer moral no puede equipararse al modo de la producción de la *téchne*. Un hombre no dispone de sí mismo como de un objeto del que dispone el artesano. La distinción propia de la *téchne* entre objeto producido y sujeto productor no se puede realizar en el saber moral. Desde este punto de vista, la “construcción” moral del hombre se entenderá mejor desde una perspectiva lúdica que desde una perspectiva tecnológica.

El saber de la *téchne* es aprendido y, hasta cierto punto, dominado para el técnico (hay siempre un margen de azar en la realización): *“siempre que se den las posibilidades correspondientes él podrá producirlo de hecho”* (VM, I, 388; GW, I,

³⁶⁶ Cf. DOMINGO, A., “De Aristóteles a Gadamer: la relevancia ética de la ontología hermenéutica”: *Cuadernos Salmantinos de Filosofía*, 17 (1990), pp. 237-254.

³⁶⁷ El texto de Aristóteles reza así: *“Pero la prudencia parece referirse especialmente a uno mismo, o sea al individuo, y esta disposición tiene el nombre común de prudencia [...] Habrá, por consiguiente, una forma de conocimiento consistente en saber lo que a uno le conviene (y ésta difiere mucho (de otras)), y parece que el que sabe lo que le conviene y se ocupa en ello es prudente...”*, ARISTÓTELES, *Ética a Nicómaco* (Trad. de J. Marías y M. Araujo) 141b30-142a2, Edición del Centro de Estudios Constitucionales, Madrid, 1985.

322). En el saber moral, sin embargo, el hombre se siente afectado, se siente directamente implicado ante una situación de la que no puede separarse, al menos si quiere asumirse responsablemente (y no convertirse en aguafiestas del juego). El actuar moral supone siempre encontrarse ante una situación que demanda nuestra actuación. La situación es el juego, el todo abarcante e inabarcable de carácter dinámico que hace imposible reducir el saber moral al saber teórico de la *epistéme* o al práctico de la *techné*. Pues no existen patrones fijos de conducta moral al modo de una ley general que contenga en sí toda su realidad práctica.

El peligro que aquí se nos acecha se llama relativismo moral. Pues Gadamer parece negar, basándose en Aristóteles, que existan normas morales universalmente válidas y parece afirmar que la moral depende de diversos condicionamientos tales como la tradición o la cultura, ya sea en su aspecto psicológico, sociológico o histórico. ¿Se adhiere Gadamer a al convencionalismo moral basado, supuestamente, en Aristóteles? ¿Entender la vida moral desde la metáfora del juego hermenéutico supone recaer en un situacionismo ético, una moral del aprovecharse del momento o de la situación, del saber jugar sus bazas para el propio beneficio? ¿Nos aboca el juego hermenéutico a un subjetivismo moral en el que todo depende de uno y de su momento? Para responder, nos parece muy revelador el siguiente texto de Gadamer:

“Lo que muestra aquí Aristóteles vale para todos los conceptos que tiene el hombre respecto a lo que él debe ser, no sólo para el problema del derecho. Todos estos conceptos no constituyen un ideal convencional arbitrario, sino que en medio de toda la enorme variedad que muestran los conceptos morales entre los diversos tiempos y poblaciones también aquí hay algo así como una naturaleza de las cosas [...] No son por lo tanto normas escritas en las estrellas o que tuvieran un lugar inalterable en algún mundo natural moral, de modo que sólo hubiera que percibirlas. Pero por otra parte tampoco son meras convenciones, sino que reflejan realmente la naturaleza de las cosas; sólo que ésta sólo se determina a su vez a través de la aplicación a que la conciencia moral somete a aquellas” (VM, I, 392; GW, I, 325).

Sorprende aquí de nuevo la apelación de Gadamer a la naturaleza de las cosas. Al definir el saber moral como un saber de aplicación Gadamer pretende separarse de

cualquier visión intelectualista de la moral³⁶⁸. No va tanto contra el universalismo sino contra el intelectualismo moral. Los conceptos morales no consisten en un mundo inalterable que hubiera que intuir para aplicar posteriormente. Al igual que el juego se va haciendo en su movimiento los conceptos morales se realizan en la aplicación. Y esta aplicación no significa que el juicio moral dependa del estado de ánimo subjetivo o de las costumbres (carácter objetivo del juego) culturales de los que actúan. Si bien es verdad que la pregunta sigue latente: ¿Hay forma de decidir, entre valores y conductas morales opuestas? ¿Cuál es la correcta y cuál la incorrecta? ¿Son igualmente aceptables moralmente opiniones éticas conflictivas y opuestas? ¿Todos los códigos morales tienen igual valor moral?

Decíamos más arriba que sorprende la apelación de Gadamer a la naturaleza de las cosas. La naturaleza de las cosas, en el terreno que nos estamos moviendo, no estaría referida a un conjunto de normas morales fijas con la regularidad de las leyes de la naturaleza. Recordemos nuestra anterior reflexión en torno el significado del término “cosa”: hablar de “cosa” es hablar del límite de toda subjetividad. De la misma forma que decíamos que son las cosas mismas las que hacen distinguir los prejuicios válidos de los no válidos, decimos ahora que es la naturaleza de las cosas lo que nos hace distinguir lo aceptable en el terreno moral de lo no aceptable. No se trata de situarnos en el objetivismo cientifista de ciertas normas morales que algunos han visto en la moral kantiana. Recordemos las relaciones entre la palabra “cosa” y la palabra latina “causa” como “cosa a discutir o a debatir”. Entender el baremo moral a partir de la naturaleza de la cosa pone de relieve la necesidad de que quien actúe moralmente entre en el juego dialógico en el que se dirime la cosa, haciendo así patente que el conocimiento moral es un saber de aplicación también compartido, un saber que conlleva siempre el riesgo propio de la vida moral y propio del juego.

Hablar de situación hermenéutica supone asumir la historicidad propia de todo intérprete y de toda actuación. Tradición y prejuicios ejercen sus efectos en nosotros, en nuestra actuación aunque no somos conscientes de ello. Pero el reconocimiento de la

³⁶⁸ Cf. CONILL, *Ética hermenéutica*, p. 157.

historicidad no significa que la situación hermenéutica sea cerrada y acrítica consigo misma. La desobjetivización de la realidad en que nos sitúa la idea del juego hermenéutico pone de manifiesto la necesaria apertura de la situación hermenéutica. El juego exige plantear la ética no como una acción de la subjetividad, como una reserva de sí mismo sino como un ponerse en juego a sí mismo en un horizonte de alteridad tanto personal como histórica. La situación hermenéutica abre un nuevo horizonte de responsabilidad hermenéutica situado más allá de una responsabilidad entendida de manera cientifista-tecnologizada y más allá de una responsabilidad reducida a pura estética, es decir más allá de las visiones reduccionistas que eliminan cualquier posibilidad de universalizar la responsabilidad humana.

8.3. Juego y aplicación

8.3.1. Comprensión y aplicación

Existe un paralelismo evidente entre comprensión-aplicación-juego-ética. La comprensión no puede reducirse a una mera actividad mental sino que posee una dimensión fundamentalmente práctica y situada: “*Comprender es siempre también aplicar*” (VM, I, 380; GW, I, 314). Jugar al juego hermenéutico supone la aplicación de un texto al momento presente:

“*En la comprensión siempre tiene lugar algo así como una aplicación del texto que se quiere comprender a la situación actual del intérprete*” (VM, I, 379; GW, I, 313).

Sólo ha comprendido bien quién aplica bien al momento presente lo comprendido. Conoce bien un juego no quien conoce de memoria los elementos y reglas del mismo sino quien aplica bien esos elementos, quien les da vida cuando juega. Gadamer pone el ejemplo del juego jurídico (cuando se dicta sentencia es cuando se observa la naturaleza de una ley) y del juego teológico (una afirmación teológica carece de sentido si no se convierte en *kerigma* que se aplica a la vida del creyente) pero pudiera referirse a cualquier otro juego.

Gadamer rastrea el origen de la aplicación en la hermenéutica pietista, especialmente en su triple división de *subtilitas intelligendi*, *subtilitas explicandi* y *subtilitas aplicandi*. Esta triple división supone que la aplicación del texto sagrado a la situación de la comunidad es un momento necesario para la comprensión del mismo. Y se entiende de la misma manera la labor comprensiva del juez que aplica la ley general en una sentencia concreta. Tanto en uno como en otro el conocimiento de un texto y su aplicación a un caso concreto son momentos de un mismo acto de comprensión. Desde este punto de vista la comprensión no es la causa sino la consecuencia de la aplicación. Primero la aplicación y luego la comprensión, aunque este luego puede no tener carácter temporal³⁶⁹. Gadamer pretende extrapolar esta idea de aplicación a la comprensión de cualquier texto particular y a las ciencias del espíritu en general:

“Sin embargo, nuestras consideraciones nos fuerzan a admitir que en la comprensión tiene lugar algo así como una aplicación del texto que se quiere comprender a la situación actual del intérprete” (VM, I, 379; GW, I, 379).

En este sentido, en la aplicación se fundamenta la unidad y la universalidad de las ciencias del espíritu. Comprender es aplicarse a sí mismo y este sí mismo supone la necesidad de implicación del que comprende en el juego de la comprensión. Porque aplicar no significa simplemente reproducir automáticamente lo que se dice. Gadamer nos pone en el caso del intérprete:

“El trabajo del intérprete no es simplemente reproducir lo que dice en realidad el interlocutor al que interpreta, sino que tiene que hacer valer su opinión de la manera que le parezca necesaria teniendo en cuenta cómo es auténticamente la situación dialógica en la que sólo él se encuentra como conocedor del lenguaje de las dos partes” (VM, I, 379; GW, I, 313).

Toda traducción también es una aplicación a la situación concreta y es creativa e implicativa respecto al que interpreta. La relación entre aplicación e implicación pone de relieve ese doble momento de la comprensión que nosotros venimos señalando: la

³⁶⁹ “La aplicación no deja las cosas como están (VMI, 411), por eso la comprensión no es la causa de la aplicación sino un efecto de la misma (VMI, 414). La aplicación es realización de sentido”, DOMINGO, A., *El desencantamiento de la ética aplicada. Atreverse a profesar nada menos que una ética <sin mas>*, en VARIOS, *Ética pensada y compartida. Libro homenaje a Augusto Hortal*, U. P. CO, Madrid, 2009, p. 69.

aplicación exige la prioridad de la cosa que se está interpretando y el no quedarse al margen del que interpreta. En la aplicación hermenéutica recobra importancia el sujeto de la interpretación porque toda aplicación de un texto es una aplicación a sí mismo. Es en este sentido en el que se habla de un alumno aplicado para referirnos a un alumno que se esfuerza, que no se queda al margen, que se implica. Por eso, cada vez el texto es comprendido de una manera distinta:

“La comprensión que se ejerce en las ciencias del espíritu es esencialmente histórica, esto es, también en ellas un texto sólo es comprendido cuando es comprendido en cada caso de una manera distinta” (VM, I, 380; GW, I, 314).

Porque la aplicación verdadera es la que empieza por uno mismo y este “uno mismo” nos sitúa en un horizonte ético. Por eso hablamos de libertad del que comprende en el proceso de interpretación. La aplicación supone una libertad frente a la ley (aplicación jurídica), la teología (aplicación teológica), la historia (aplicación histórica), la filología (aplicación filológica), etc. Libertad aquí no significa arbitrariedad sino libertad hermenéutica. Calificamos de hermenéutica a la idea de libertad que va más allá del que pretende ponerse fuera de juego en la aplicación (ciencias metódicas) y más allá del que reduce la comprensión al mero traslado al sentimiento del autor (hermenéutica romántica). El que aplica no puede situarse en el centro de la comprensión hermenéutica pues, recordamos, el juego está más allá de la subjetividad del jugador:

“Y siempre ocurrirá que la línea de sentido que se demuestra a lo largo de la lectura de un texto acabe abruptamente en una indeterminación abierta. El lector puede y debe reconocer que las generaciones venideras comprenderán lo que él ha leído en este texto de una manera diferente” (VM, I, 414; GW, I, 345).

Por eso, aplicar supone reconocer los efectos de la tradición en el intérprete y reconocer que el intérprete ejerce efectos sobre los que interpretan después que él. Frente a las ilusiones de la ciencia moderna, entender la hermenéutica como aplicación supone entenderla como *êthos*, como situada en la corriente de la tradición y no como la adhesión tendenciosa a una manera predeterminada de comprensión. Como decíamos

más arriba, aplicar no significa un actualizar a conveniencia que legitime desigualdades y marginaciones. Aplicar es también destruir tales deformaciones actualizantes:

“Pero no propugna una nueva prâxis ni afirma que la prâxis hermenéutica se guíe en concreto por una conciencia y una tendencia de aplicación, y esto en el sentido de la legitimación expresa de una tradición vigente” (VM, II, 252).

Comprender exige aplicar. Ambos elementos se autoimplican. Pero hay que entender bien qué es aplicar y por qué hablamos de libertad en el interpretar cuando se aplica. Cuando hablamos de libertad del que aplica no queremos decir que se “autoextinga” científicamente el intérprete del proceso de aplicación, cosa que por otra parte es imposible e ilusoria. Tampoco queremos decir que el intérprete es libre en su aplicación porque se ponga en el centro de la comprensión. La subjetivización de la aplicación desvirtúa la verdadera libertad hermenéutica. Aplicar supone situarse en un *êthos* (ahí radica el carácter ético de la hermenéutica), en la corriente de la transmisión, en el acontecer. Aplicar es situarse en lo común, en el juego común entendido no como simple elocuencia vana sino como el logro de llegar a lo que nos es de todos. Porque sólo llegando a esto que es de todos se adivina el milagro de la comprensión.

Pero la verdadera aplicación hermenéutica no se reduce a situarse en el *êthos*. Es necesario pertenecer al *êthos* pero también salirse de él. Y esto es posible, pues el *êthos* no es una realidad cerrada sino que, como realidad lúdica, está en continuo movimiento. Este movimiento de salida del *êthos* es el movimiento del preguntar y del preguntarse, del cuestionamiento constante también de lo que se recibe y en lo que se está situado:

Êthos → Situarse → Acontecer

Êthos → Salirse → Preguntar

Es posible salirse del *êthos*, es posible un cuestionamiento crítico del mismo desde la hermenéutica de Gadamer y teniendo como modelo la metáfora del juego.

8.3.2. Juego y aplicación crítica

Fue Marx quien diferenció dos perspectivas en el quehacer filosófico desarrollado a lo largo de la historia. La mayoría de los filósofos se habrían ocupado de interpretar el mundo pero él consideraba que la filosofía debía transformarlo. La máxima de Marx rezaba así:

*“Los filósofos no han hecho más que interpretar de diversos modos el mundo, pero de lo que se trata es de transformarlo”.*³⁷⁰

En la interpretación de sus críticos, y en esta dialéctica entre comprensión y transformación, Gadamer se situaría en lo primero, en interpretar el mundo. Se habría olvidado de lo segundo, de la transformación. Gadamer se situaría en lo que ha hecho siempre la filosofía y que Marx considera que hay que superar. Según la crítica de las ideologías, la hermenéutica de Gadamer se decantaría por la universalidad de la comprensión frente a la universalidad de la razón humana puesta al servicio de la transformación social. De este modo, la filosofía en Gadamer se circunscribiría a los problemas teóricos o, incluso podríamos decir, exclusivamente académicos y más concretamente al estudio de textos, siguiendo la máxima del “ser para el texto”.³⁷¹

El reto fundamental de una filosofía hermenéutica en la perspectiva del juego es mostrar, por el contrario, su carácter crítico y su virtualidad transformadora. Probablemente sea el reto fundamental frente a las acusaciones de dogmática y conservadora de las tradiciones que ha recibido la hermenéutica. Nosotros consideramos

³⁷⁰ MARX, C., *Tesis sobre Feuerbach*, XI, en <<http://www.marxists.org/espanol/m-e/1840s/45-feuer.htm>> [consulta: 15-10-2009]. Respecto a esta tesis de Marx, Gadamer ha intentado una interpretación más abierta de la que comúnmente se da: “*La famosa tesis marxiana sobre Feuerbach no es ella misma tan unilateral como el uso que hoy se hace a menudo de ella. Quien quiere cambiar algo ha de saber qué aspecto presentará de la otra manera y, aún más, ha de saber cómo puede provenir de lo que ya es lo otro. Ambas cosas presuponen mucho saber y entendimiento concreto no sólo del presente en cuanto condición del futuro sino también de la historia en cuanto determinación concreta del presente*” GADAMER, H-G., “Hermenéutica” (Voz), en ORTÍZ-OSÉS y LANCEROS (Dir.), *Diccionario de Hermenéutica*, pp. 228-229.

³⁷¹ Gadamer ha puntualizado esta expresión de O. Marquard al afirmar que sólo puede pensarse la hermenéutica como “ser para el texto” si aquí se entiende por texto la naturaleza entera, abarcando así toda la ciencia, la física, la sociología, la antropología, etc. (VM, II, 226; GW, II, 233). En este sentido, decimos que la hermenéutica no puede reducirse a un mero juego intratextual sino que tiene la pretensión de ser el juego universal.

que esas acusaciones son injustas porque la hermenéutica también sirve a la transformación social, la filosofía hermenéutica también es transformadora de la realidad. Su labor no es meramente descriptiva de una sustancialidad normativa sino que aspira a un juicio crítico. Gadamer no es un mero descriptor de las situaciones normativas. Esto es lo que afirma la crítica de las ideologías y es lo que estudiamos a continuación centrándonos especialmente en la crítica de J. Habermas.³⁷²

a. La crítica de las ideologías frente a la hermenéutica

La crítica de Habermas³⁷³ parte del supuesto de que Gadamer otorga un lugar irrebasable a la sustancialidad normativa. Esta sustancialidad cristalizaría en los prejuicios y en la tradición, ante la cual no es posible la crítica. No existe la posibilidad de crítica de los propios prejuicios: se interpreta y se critica a partir de ellos pero estos no pueden someterse a crítica. En la interpretación de Habermas, Gadamer consagraría la pertenencia a una tradición y, desde ahí, se haría imposible un juicio crítico y verdaderamente transformador. Habermas cree, por el contrario, que la apropiación de la tradición puede verse transformada por la reflexión científica, pues la sustancialidad de la tradición, una vez que se vuelve transparente al intérprete, se vuelve externa y deja de actuar en él:

“Gadamer caracteriza en una ocasión la tarea de la hermenéutica en los siguientes términos: tiene que recorrer hacia atrás el camino de la Fenomenología del Espíritu de Hegel, de suerte que en toda subjetividad se torne patente la sustancialidad que la determina. Sin embargo, lo sustancial de lo históricamente devenido no puede quedar intacto una vez que es afrontado

³⁷² Cf. ARENAS-DOLZ, F., “Gadamer y Habermas: ecos de un debate”, en ACERO, J. J., y otros (eds.). *Materiales del Congreso Internacional sobre Hermenéutica Filosófica. El legado de Gadamer*, pp. 181-188.

³⁷³ El debate entre Gadamer y Habermas comienza a finales de los años sesenta, concretamente con los artículos titulados “La lógica de las ciencias sociales” y “La pretensión de universalidad de la hermenéutica” recogidos en el volumen “*La lógica de las ciencias sociales*” de 1970 (en la edición en español: HABERMAS, J., *La lógica de las ciencias sociales* (trad. de M. Jiménez Redondo), Madrid, Tecnos 1988, pp. 81-306). Por su parte, la réplica de Gadamer aparece en los artículos “Retórica, hermenéutica y crítica de la ideología” (1967) y “Réplica a Hermenéutica y crítica de la ideología” (1970), recogidos en el volumen *Verdad y Método II* (1986). (Cf. GRONDIN, H-G. *Gadamer. Una biografía*, p. 400-4009 y GRONDIN, *Introducción a la hermenéutica filosófica*, pp. 185-191).

*por la reflexión. La estructura de prejuicios, una vez que se torna transparente, ya no puede seguir actuando en forma de prejuicio. Y sin embargo, esto es lo que parece suponer Gadamer”.*³⁷⁴

El pretendido valor de los prejuicios y del sustrato de la tradición se desintegra, a juicio de Habermas, ante el potencial transformador de la reflexión. La pretendida inevitabilidad de la tradición, y su dogmatismo implícito, es fulminada ante la fuerza de la reflexión crítica. El ejercicio de los juegos de lenguaje ejercitados dogmáticamente sobre la base del dominio de la autoridad ha de disolverse mediante la decisión racional.

Según Habermas, el error de Gadamer habría sido el reducir todas las instituciones sociales a la institución de los juegos del lenguaje. Pero los juegos del lenguaje no son ni los únicos ni los primigenios juegos en el orden de las instituciones sociales. Más al contrario, para Habermas son los procesos sociales los que anteceden al lenguaje. De esta forma, son más bien los juegos del lenguaje los que reproducen el poder social y no al contrario. Los juegos del lenguaje legitiman en muchos casos el dominio y, en este sentido, son también ideología. Por tanto, un cambio en la forma de producción llevaría consigo un cambio en la imagen lingüística del mundo. Son los sistemas de dominación política y del trabajo social los que motivan las interpretaciones lingüísticas:

*“El lenguaje es también un medio en que se reproduce el dominio y el poder social. Sirve a la legitimación de relaciones de poder organizado. Y en la medida en que las legitimaciones no declaran la relación de poder que ellas posibilitan, en la medida en que tal relación de poder no hace sino expresarse en tales legitimaciones, el lenguaje es también ideológico. Y entonces no se trata de equivocaciones y engaños en un lenguaje, sino de equivocaciones y engaños con el lenguaje como tal. La experiencia hermenéutica que choca con tal dependencia del plexo simbólico respecto de las relaciones fácticas se convierte en crítica ideológica”.*³⁷⁵

Como decíamos anteriormente, para Habermas, nada demuestra que nuestros prejuicios sean válidos o valiosos para la comprensión de la realidad. Pudieran ser el fundamento de una falsa conciencia y de un pseudoacuerdo y provocar así una

³⁷⁴ HABERMAS, *La lógica de las ciencias sociales*, p. 253.

³⁷⁵ HABERMAS, *La lógica de las ciencias sociales*, pp. 257-258.

pseudocomunicación. Que un acuerdo sea lingüístico no significa que se haya hecho en pie de igualdad. Que exista consenso no es garantía de una situación ideal de habla; existen también falsos consensos. Pues el verdadero consenso exigiría una situación de humanidad emancipada que no es la actual. Para Habermas, la reivindicación gadameriana de los prejuicios y de la tradición supone ir en contra de una verdadera comunicación y de una posibilidad real de la transformación social. Es decir, para Habermas es más determinante la pertenencia a los sistemas de poder y constricción social que la pertenencia a la tradición y al lenguaje. Según él, Gadamer no valoraría suficientemente la fuerza transformadora de la reflexión frente al lenguaje y a la historia:

*“El prejuicio de Gadamer a favor del derecho de los prejuicios acreditados por tradición pone en cuestión la fuerza de la reflexión, fuerza que por su parte se acredita en su capacidad de poder también recusar la pretensión de las tradiciones. La sustancialidad se derrite en la reflexión, porque ésta no siempre confirma sino que también quiebra los poderes dogmáticos. Autoridad y conocimiento no convergen. Verdad es que el conocimiento está enraizado en la tradición fáctica; permanece ligado a condiciones contingentes. Pero la reflexión no opera sobre la facticidad de las normas recibidas sin dejar huella. Está condenada a iniciarse post factum, pero al mirar hacia atrás, desarrolla también una fuerza retroactiva [...]. Pero la reflexión, al traer a la memoria y poner ante ella esa vía de autoridad por la que fuimos dogmáticamente ejercitados en las gramáticas de los juegos de lenguaje como reglas de la comprensión del mundo y de la acción, puede despojar a la autoridad de aquello que en ella no era más que dominio y disolverla en la coacción bastante menos coactiva que representa la intelección y la decisión racional”.*³⁷⁶

Es necesario encontrar criterios y razones universales que hagan posible salir de los particularismos. Es necesario pasar del juicio que hace comunidad a un juicio crítico que remueve los anquilosamientos sociales, llegar a un discernimiento capaz de distinguir a los opresores de los oprimidos. Para Habermas, el lugar del diálogo y la conversación también puede ser un lugar de violencia y de dominación injusta, un lugar de represión que deforme y vicie la comunicación. Echando mano del psicoanálisis de Freud, Habermas pone en duda la pretendida universalidad de la hermenéutica: existen elementos inconscientes al diálogo que invalidan el mismo y realizan una comunicación

³⁷⁶ HABERMAS, *La lógica de las ciencias sociales*, p. 255.

distorsionada³⁷⁷. También el juego lingüístico puede ser lugar de dominación y de violencia más o menos encubierta. Es decir, se puede participar de un juego de lenguaje deformado en el que se actúa sin conciencia de esa deformación y, en este sentido, el juego lingüístico también podría ser encubridor de situaciones injustas:

“Una hermenéutica críticamente ilustrada acerca de sí misma, que distinga entre penetración crítica y obcecación, tiene que convertir en parte suya el saber metahermenéutico acerca de las condiciones de posibilidad de la comunicación sistemáticamente distorsionada. Tiene que ligar la comprensión al principio del habla racional, según el cual la verdad sólo puede venir garantizada por aquel consenso que se hubiera obtenido y pudiera afirmarse a la larga bajo las condiciones idealizadas de una comunicación ilimitada y exenta de dominio”.³⁷⁸

Si bien es verdad que Gadamer afirma que las acciones humanas han de ir orientadas siempre hacia la solidaridad, sin embargo no especifica (siempre en la interpretación de Habermas) cómo juzgar las acciones humanas. Por ello, la pregunta que urge responder ahora es la siguiente: ¿Es posible juzgar críticamente desde la hermenéutica de Gadamer?³⁷⁹

b. Hermenéutica lúdica y transformación social

La filosofía hermenéutica aspira a comprender el mundo. La filosofía no es ciencia en el sentido aristotélico de la palabra *epistéme*, entendida ésta como ciencia demostrativa o hábito de hacer demostraciones correctas a partir de los principios, porque la hermenéutica integra la experiencia como momento fundamental. Frente al ideal de ciencia moderna entendido básicamente como tecnología, la filosofía aspira a comprender el mundo integrando la aplicación como un momento necesario.

³⁷⁷ Cf. HABERMAS, *La lógica de las ciencias sociales*, p. 287.

³⁷⁸ Cf. HABERMAS, *La lógica de las ciencias sociales*, p. 302.

³⁷⁹ Cf. CONILL, *Ética hermenéutica*, pp. 198-201.

Pues todo saber surge de la *prâxis* y en la *prâxis* humana adquiere su sentido. Todo saber genuino pretende el encuentro de una nueva solidaridad, de lo particular a lo social, que haga posible el diálogo y, así, el encuentro de nuevos consensos y objetivos comunes. Esta nueva solidaridad es el presupuesto necesario para que se produzca el verdadero entendimiento. Esta solidaridad previa es el juego común del que todos participamos, teniendo conciencia de que se trata de un horizonte nunca alcanzado del todo:

“Pero estoy de acuerdo con él en que la posibilidad de entendimiento comunicativo supone unas condiciones que no puede crear el diálogo mismo, sino que forman una solidaridad previa. Esto me parece fundamental para todo diálogo. Este no se puede forzar, sólo posibilitar. Giel tiene básicamente razón: el que accede al diálogo da por supuesto que se cumplen las condiciones requeridas. Y a la inversa, la recusación del diálogo o la interrupción del mismo con la frase “contigo no se puede hablar” significa una situación en la que el entendimiento comunicativo está tan deteriorado que nada cabe esperar del intento de comunicación” (VM, II, 258; GW, II, 267).

Frente a los embates de la crítica de las ideologías, consideramos que la idea de comprensión que propone Gadamer y su inherente carácter lúdico nos acercan a una idea práctica y transformadora de la hermenéutica. Porque no se comprende nada que no tenga un momento de aplicación y en la aplicación es donde se revela la comprensión. Por ello, defendemos que no es ajena a la hermenéutica de Gadamer la función transformadora de la filosofía.

Para Gadamer las reflexiones críticas realizadas por Habermas suponen una reducción comprensiva de la hermenéutica y de su pretensión de universalidad. Al fundamentar la universalidad de la hermenéutica en el juego lingüístico no se está recortando la capacidad crítica del mismo. La hermenéutica no es una simple teoría basada en el lenguaje sino una práctica-crítica fundada en la dimensión retórica del lenguaje que todo lo abarca. Todos los factores sociales de la vida encuentran su lugar en la retórica. Desde la conciencia de la finitud humana, la pretensión de Habermas de separar la tradición de la apropiación reflexiva de la misma es vista por Gadamer como “*sospechosa de dogmática*” (VM, II, 232; GW, II, 240). Toda comprensión vive en el

medio de la tradición social. La pretendida reflexión desde fuera de la comprensión hermenéutica también es sospechosa de ideología:

“A eso opongo yo la finitud de la existencia humana y la esencial particularidad de la reflexión [...] El concepto de reflexión y de concienciación que Habermas utiliza aparece con carga dogmática ante la reflexión hermenéutica, y yo, desearía aquí que se hiciera efectiva la reflexión hermenéutica que planteo” (VM, II, 237; GW, II, 245).

Lo que Habermas no contempla es que también la emancipación está mediada por el juego lingüístico: es el “metajuego” de todos los demás juegos. Pero este “metajuego” no ha de entenderse de manera estática. El juego del lenguaje es un movimiento continuo, es un hacer continuo en el decir del hombre. El lenguaje no es el agente histórico, personalizado y sin nombre del acontecer sociohistórico sino que es el juego en el que todos los jugadores tenemos vez. El juego no es el actor: el actor es el jugador que actúa cuando el juego le da la vez. Quien quiera modificar los juegos de lenguaje en que ha crecido ha de participar necesariamente en ellos. Y esto no significa afirmar una preestructuración de la personalidad del jugador:

“El lenguaje no es el sujeto anónimo, finalmente hallado, de todos los procesos y acciones socio-históricas que se ofrece con el conjunto de sus actividades y objetivaciones a nuestra mirada contemplativa, sino que es el juego en el que todos participamos. Nadie es antes que los otros. Cada cual está “en ello” y es “mano” en el juego” (VM, II, 235; GW, II, 243).

El interés emancipatorio de la crítica de las ideologías es más una forma de *téchne* que de *phrónesis*. Al situar al psicoanálisis como modelo crítico de la universalidad hermenéutica, Habermas se guiaría por un modelo tecnificado y metodológico que reduciría la *práxis* social a la pericia del ingeniero social evitando así la legitimidad del juego lingüístico. Para Gadamer no es posible eludir el juego lingüístico al que todos pertenecemos. Si queremos actuar con responsabilidad social hemos de reconocer el consenso por el cual existimos. Porque todos, incluido el ingeniero social, el experto y el psicoanalista social, también han de ser parte del juego y no señores del juego:

“Cuando el psicoanalista pone en evidencia las interpretaciones superficiales, descubre la autocomprensión enmascarada y muestra la función represiva de los tabúes sociales, está introduciendo al paciente en la reflexión emancipatoria. Pero si ejerce la misma reflexión allí donde no está legitimado para ello como médico, siendo él mismo un interlocutor social, falla en su papel social. El que <pone al descubierto> a sus interlocutores a la luz de algo que se sitúa más allá de ellos mismos, es decir, que no toma en serio su juego, es un aguafiestas al que se podría evitar” (VM, II, 241; GW, II, 249-250).

En este sentido la hermenéutica presenta una dimensión práctica que no reductible a la pura técnica. La filosofía hermenéutica se constituye también como una reflexión sobre la técnica:

“La naturaleza de la filosofía práctica es para el concepto moderno de ciencia un verdadero reto que no se puede ignorar. Sabemos por Aristóteles que el término griego de ciencia, epistéme, significa conocimiento racional. Esto implica que Aristóteles se inspira en la matemática y, en rigor, se desentiende de la experiencia. Por eso la ciencia moderna tiene su correspondencia menos en el concepto griego de ciencia, epistéme, que en el concepto de téchne. De todos modos, el saber práctico posee una estructura muy diferente a la de todas estas formas de saber didáctico y de su aplicación. El saber práctico es en realidad el que asigna su lugar a cualquier competencia técnica basada en la ciencia. Este fue ya el sentido de la cuestión socrática del bien que Platón y Aristóteles supieron recoger [...] Quien crea que la ciencia puede sustituir con su innegable competencia a la razón práctica y a la racionalidad política desconoce la fuerza conformadora de la vida humana, que es la única capaz, a la inversa, de utilizar con sentido e inteligencia la ciencia como cualquier otra facultad humana y de garantizar esa utilización.” (VM, II, 29; GW, II, 23).

Y en el mismo sentido, la hermenéutica puede orientar el conocimiento científico-técnico hacia la vida buena, que solo es posible en el paso de un saber monológico a un saber dialógico. Frente al proceder monológico de la ciencia, la hermenéutica exige un pensar dialógico. Pensar dialógicamente supone concebir el juego lingüístico como siempre abierto a la crítica, pues todo pensar, también el pensar científico-técnico, ha de ser dialógico si quiere ser crítico y si quiere ser responsable. Entender la ciencia desde la metáfora del juego lingüístico supone reconocer que también la ciencia y la técnica pertenece a ese juego. Así ha de ser si quiere tener vez y voz en la sociedad:

“Habermas, que así arguye, sabe muy bien que la <comprensión> y especialización, que constituye también el páthos del ingeniero social y del experto moderno, carece de la reflexión que le permitiría responsabilizarse socialmente” (VM, II, 249; GW, II, 248).

Gadamer considera que los prejuicios y la tradición no son necesariamente un impedimento para la comprensión. Tampoco necesariamente son siempre garantes de la misma. Hay prejuicios que nos ayudan a comprender y prejuicios que nos impiden la comprensión³⁸⁰. El juzgar fundado en prejuicios válidos ayuda a rectificar los falsos acuerdos y realiza así una labor crítica incluso con la dogmática propia de toda crítica de la ideología. Para Gadamer, antes del diálogo, antes del juego, no es posible saber quien está encerrado en una posición dogmática. Habermas pretende decir de antemano que la comunicación está viciada pero sólo en la práctica de la comunicación, en el diálogo, en el juego es posible advertir cuándo el diálogo no es posible. Sólo el fanatismo o el miedo a ponerse en juego, a jugarse las propias ideas, puede hacer imposible el diálogo:

“Se ha dicho de la hermenéutica que se orienta sólo al entendimiento y al acuerdo (Einverständnis) y que por eso infravalora la función crítica que nuestra razón ha de asumir en el contexto social. Pienso que es falso. Todo proceso de entendimiento (Verständigung) sobre algo implica una comprobación crítica, y no hay mejor crítico de los propios prejuicios que la discusión (Auseinandersetzung) sobre problemas reales que se lleve a cabo con espíritu objetivo (e.d. de objetividad). La hermenéutica enseña precisamente que todo crítico resulta criticado en el proceso vital del acontecimiento o realización dialógica en el que descansa y se funda todo discurso (Rede)”³⁸¹

Hacemos nuestra la idea de Ricoeur según la cual la hermenéutica llenaría el lugar que deja vacío la crítica de las ideologías, sobre todo en lo referente a la crítica al subjetivismo moderno. Porque el antisubjetivismo gadameriano como distanciamiento consigo mismo es condición de posibilidad de la comprensión tanto del texto como de

³⁸⁰ Resulta muy curiosa la relación entre el concepto habermasiano de interés (“inter-es”) y el gadameriano de prejuicio (“pre-juicio”, condición de saber). En ambos se revela, de algún modo, la consustancial dimensión social del conocimiento.

³⁸¹ GADAMER, H-G., “Hermenéutica” (Voz), en ORTÍZ-OSÉS y LANCEROS (Dir.), *Diccionario de Hermenéutica*, p. 228.

una determinada tradición³⁸². Después de todo, es posible un intento de complementación mutua, que no asimilación, entre las ideas de Gadamer y Habermas. El pretendido hablar crítico de Habermas, su pretendido lugar neutral, también tiene un fondo de tradición. Será una tradición filosófica distinta en muchos casos pero, al fin y al cabo, una tradición. Una tradición de crítica a la autoridad que puede tener sus raíces, por ejemplo en este caso, en la Ilustración y en otros casos en una tradición de emancipación distinta como podría ser la del libro del Éxodo³⁸³. Habría que pasar de una crítica de la tradición a una tradición de la crítica según Ricoeur. Por eso Gadamer afirma:

“El cambio de lo existente es una forma de adhesión a la tradición no menos que la defensa de lo establecido. La tradición está en un constante cambio. <Adherirse> a ella es la formulación de una experiencia en virtud de la cual nuestros planes y deseos se adelantan siempre a la realidad, sin supeditarse a ella, por decirlo así. Se trata, pues, de mediar entre la anticipación de lo deseable y las posibilidades de lo factible, entre los meros deseos y el verdadero querer; esto es, se trata de integrar las anticipaciones en el material de la realidad. Esto no se produce sin una diferenciación crítica. Yo diría incluso que la única crítica real es la que <decide> en esa relación práctica” (VM, II, 258-259; GW, II, 268).

Según nuestra posición, la idea de juego supone una idea de reflexión-juicio crítico que se conjuga con la pertenencia. Para Gadamer, las experiencias de trabajo y poder se articulan también histórica y lingüísticamente en un proceso lúdico ininterrumpido de diálogo. La conciencia hermenéutica es conciencia de la historicidad del comprender y, en ese sentido, no acepta otro principio regulativo que el ideal de un juego dialógico ilimitado. La conciencia crítica no arranca en el vacío, como pretende Habermas, sino en la conciencia de pertenencia al juego:

³⁸² Así lo expresa P. Ricoeur: “Así la crítica de las ideologías puede ser asumida en un concepto de comprensión de sí que implique orgánicamente una crítica de las ilusiones del sujeto. La distanciamiento de sí mismo requiere que la apropiación de las proposiciones del mundo ofrecidas por el texto pase por la desapropiación de sí. La crítica de la conciencia falsa puede así convertirse en parte integrante de la hermenéutica y conferir a la crítica de las ideologías la dimensión metahermenéutica que Habermas le atribuye”, RICOEUR, *Del texto a la acción*, p. 341.

³⁸³ Cf. RICOEUR, *Del texto a la acción*, p. 346.

“El carácter dogmático del concepto de reflexión que establece Habermas aparece en el siguiente ejemplo: en una crítica justificada a la superstición de los expertos de la sociedad exige <desprenderse del grado de reflexión de una racionalidad tecnológicamente ilimitada>. Esto implica una idea de los grados que me parece errónea. Ante la <nueva función de la ciencia> en la sociedad hay que decir también que la racionalidad de la capacidad productiva –lo que Aristóteles llamó téchne- es una clase de reflexión diferente, no inferior, a la que se da en el consenso racional de los ciudadanos. Pero la reflexión hermenéutica va dirigida a su elucidación. Esta no se puede obtener sin un constante juego recíproco de argumentos críticos, pero que han de reflejar las convicciones concretas de los interlocutores” (VM, II, 261-262; GW, II, 272).

La pertenencia al juego no se impone (eso sería conservadurismo) sino que se reconoce. Habermas es acrítico frente al ideal regulativo que propone y, para Gadamer, cualquier posición acrítica puede ser germen de totalitarismo. La fusión de horizontes abre la posibilidad de interpretaciones diversas de lo lejano y se constituye como una de las condiciones que permite el ejercicio de la crítica. Nunca podremos obtener una transparencia total ni sobre nuestras raíces ni sobre nuestros horizontes. La condición situada del hombre y de la razón no permite esa ilusión. Estamos en el juego de tradición e historia. La interpretación siempre permanece.³⁸⁴

8.3.3. Juego y juicio crítico

Las reflexiones en torno a la posibilidad de un juicio crítico-hermenéutico en la obra de Gadamer nos retrotraen al ideal humanista de formación. La recuperación por parte de Gadamer de los conceptos centrales de la tradición humanista supone concebir la libertad desde una nueva perspectiva acercándola a la capacidad de juicio. Es necesario recuperar los momentos estéticos tal como los entendió la tradición humanista vinculados a la libertad. No se trata de defender un subjetivismo moral, supone más bien entender la libertad como la habilidad no objetivable para fundar comunidad, porque sólo en la alteridad puede hablarse de verdadera libertad. La elección moral ha de situarse más allá de las preferencias privadas y de las metodologías de la decisión.

³⁸⁴ Cf. MARDONES, J. M., *Razón hermenéutica* (Voz), en ORTÍZ-OSÉS y LANCEROS (Dir.), *Diccionario de Hermenéutica*, p. 523.

Elegir supone un acto de buen gusto y, al pretender serlo, nunca podrá ser una opción privada. Elegante es el que elige bien, no sólo en cuestiones meramente estéticas sino también en cuestiones morales.

La libertad así entendida se acerca a la dinamicidad propia del juego hermenéutico. Esta dinámica exige renunciar a la pretendida objetivación del saber ético y entender la libertad más como un sentirse afectado por el primado del juego que como un desvincularse del mismo. Pues el movimiento del juego supera la conciencia del jugador y, sin embargo, le exige su implicación entera:

“El ejemplo de la ética aristotélica podrá ayudarnos a hacer patente y evitar esta objetivación, pues el saber moral tal como lo describe Aristóteles no es evidentemente un saber objetivo, esto es, el que sabe no se enfrenta con una constelación de hechos que él se limitase a constatar sino que lo que conoce le afecta inmediatamente” (VM, I, 385; GW, I, 319).

Lejos de una concepción relativista o escéptica de la ética, se trata de incorporar la aplicación como elemento constitutivo de la acción moral. La reducción de la ética a la intuición de una ley universal, asemejando así el saber práctico a la ciencia metodológica y a sus leyes universales, supone subsumir la acción moral en la acción técnica. El hombre que actúa no es un experto en aplicación de normas morales. Es posible realizar un paralelismo entre la ética y el juego para escapar a esta visión reduccionista. Pues la victoria en el juego no se consigue por la aplicación de una técnica (por mucho que esta pueda ser importante). De hecho el juego en que los jugadores sobreestiman la técnica se desnaturaliza y deja de ser juego. No hay verdadero juego si no se olvida la técnica. Siempre es importante el entrenamiento pero el juego no puede reducirse a táctica. Estar en juego se concibe como un afrontar el azar y asumir el riesgo. Por eso, lograr la victoria dependerá siempre de cada momento del juego y no sólo de sí mismo. Es necesario “entregarse” al juego si se quiere ganar. Entregarse al juego no significa perderse a sí mismo sino reconocerse como sometido a los lances del juego.³⁸⁵

³⁸⁵ Cf. VELASCO, H., *Cuerpo y espacio. Símbolos y metáforas, representación y expresividad de las culturas*, Editorial Universitaria Ramón Areces, Madrid, 2007, p. 158.

Gadamer rescata los principales conceptos de la tradición humanista: *sensus communis*, capacidad de juicio y gusto, y reivindica desde aquí la dimensión cognoscitiva, moral y política de los mismos. Como veremos, todos estos conceptos son de una importancia decisiva para la elaboración de una ética hermenéutica y crítica.³⁸⁶

Gadamer pretende rescatar para la ética estos conceptos pues históricamente habían sido reducidos en su significado a mera estética. El ideal de la tradición humanística muestra, sin embargo, una idea del juicio y de la elección moral cercana a la idea de juego que venimos trabajando. Se trata de una idea que adopta como modelo la ética aristotélica de la *phrónesis*³⁸⁷. La ética aristotélica del mesotes nos servirá aquí como guía, porque no reduce la elección moral a la intuición de una norma moral sino que la entiende como aplicación a una situación concreta. De esta forma, se acercan los conceptos de juicio y juego y el modelo lúdico puede ayudarnos a entender el juicio y la decisión moral. No estamos con esto reduciendo el juicio moral a mera teoría de la decisión, es decir no reducimos la decisión a una decisión técnica (algo que podrían hacer los ordenadores), a pura elección racional o a pura ciencia. En este sentido, Gadamer ha hecho válida la distinción aristotélica entre *phrónesis*, *epistéme* y *téchne*.

a. Juego y *sensus communis*

El ideal de formación que expone Gadamer se fundamenta en el ideal según la cual la formación es condición necesaria para ser libre. El hombre necesita formarse para ser libre y necesita formarse lúdicamente. Por eso los conceptos centrales del humanismo se articulan de manera lúdica. Porque estos conceptos tienden a reflejar lo que de común hay en los hombres frente a los personalismos y los intereses privados. El

³⁸⁶ Cf. GARCÍA, D. E., *Gadamer y la conciencia histórica. La callada herencia viquiana*, en ACERO, J. J., y otros (eds.), *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, pp. 293-318.

³⁸⁷ Los conceptos centrales del humanismo rescatados por Gadamer tienen una especial relación con la denominada “*Synesis*” o comprensión aristotélica, entendida como la capacidad de desplazarse en su juicio a la situación en que tiene que actuar otro.

juego es la metáfora de todo ello, porque hablar de juego supone insistir en lo común frente a lo privado.

La referencia social-comunitaria se revela así como fundamental. El *sensus communis* es la capacidad para superar la propia individualidad, la capacidad de entenderse en referencia a la generalidad social propia de la condición de ciudadano. Es la actitud no del experto en ciencia social, que reduce la convivencia a leyes sociológicas, sino la actitud ética del que se pone a sí mismo en juego. Tampoco es la actitud del esteta que reduce el sentido común a la capacidad subjetiva y a la preferencia privada. Abandonar la propia particularidad en pos de lo común es la tarea fundamental de la formación humana. Gadamer ve en la tradición del *sensus communis* la búsqueda humana de encontrar lo común:

“sensus communis no significa en este caso evidentemente sólo cierta capacidad general sita en todos los hombres, sino al mismo tiempo el sentido que funda la comunidad [...] La formación de tal sentido común sería, pues, de importancia decisiva para la vida” (VM, I, 50; GW, I, 26).

Lo que se conoce con el sentido común no es lo metodológicamente objetivable pues lo que así se conoce está lejos de la vida humana. El conocimiento propio del sentido común es aquello que sirve para comprenderse en comunidad y, quizá más importante, para fundar comunidad. Se trata de un saber en el que uno mismo ha de meterse en el juego, uno mismo ha de implicarse porque el objeto en cuestión le afecta necesariamente y exige su respuesta. En este sentido, el *sensus communis* se sitúa en la misma línea que la *phrónesis*: un saber orientado hacia la situación concreta que supone una orientación de la voluntad y una orientación hacia la *prâxis* ética³⁸⁸. No se trata de una mera habilidad o astucia práctica del saber sacar provecho en beneficio propio sino una actitud ética continua:

“Su remisión al sensus communis recoge de la tradición antigua, además del momento retórico, el de la oposición, entre el erudito de escuela y el sabio; esta oposición, que le sirve de fundamento, encuentra su primera figura en la imagen

³⁸⁸ Cf. BEUCHOT, M., “La *phrónesis* gadameriana y una hermenéutica analógica”, en ACERO, J. J., y otros (eds.), *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, pp. 439-440.

cínica de Sócrates, tiene su base objetiva en la oposición conceptual de sophía y phrónesis, elaborada por primera vez por Aristóteles, desarrollada luego en el Peripato hacia una crítica del ideal teórico de vida, y que en la época helenística determinaría ampliamente la imagen del sabio, sobre todo desde que el ideal griego de la formación se funde con la autoconciencia del estrato políticamente dominante de Roma. Es sabido que por ejemplo también la ciencia jurídica romana de época tardía se levanta sobre el fondo de un arte y una prâxis jurídica que tienen más que ver con el ideal práctico de la phrónesis que con el teórico de la sophía” (VM, I, 49-50; GW, I, 25).

Existe gran cercanía, tal como lo muestra Gadamer, entre el *sensus communis* y la retórica. El decir bien, como capacidad de transmitir la verdad, exige un sentido de comunidad, exige separarse de la apetencia y del deseo personal. La distinción aristotélica de *sophía* y *phrónesis* responde a la misma necesidad, porque el hombre ha de vivir en sociedad necesariamente y el ideal teórico de vida carece de realidad social-fáctica. Por eso Gadamer acerca el Derecho romano a la *phrónesis* aristotélica. El derecho y el juicio se acercan más a la sabiduría práctica que a un ideal descarnado de ciencia jurídica o de mero positivismo jurídico. La sabiduría propia del *sensus communis* se acerca más a lo verosímil que a la seguridad de la ciencia moderna. De ahí su conexión con la vida y con el juego como espacios donde no existen seguridades y sí riesgo e indeterminación:

“Lo que a nosotros nos interesa aquí es lo siguiente: sensus communis no significa en este caso evidentemente sólo cierta capacidad general sita en todos los hombres sino al mismo tiempo el sentido que funda la comunidad. Lo que orienta la voluntad humana no es, en opinión de Vico, la generalidad abstracta de la razón, sino la generalidad concreta que representa la comunidad de un grupo, de un pueblo, de una nación o del género humano en su conjunto. La formación de tal sentido común, sería, pues, de importancia decisiva para la vida” (VM, I, 50; GW, I, 26).

El *sensus communis* se asemeja de esta forma a un saber que no se aprende ni se enseña (casi podríamos hablar de un don hermenéutico) y que sólo el hábito y el ejercicio llevan a su perfección. En este sentido se asemeja al saber del jugador: no se aprende ni se enseña, exige experiencia, jugar muchas veces, arriesgarse. Porque el juego no puede reducirse al conocimiento de sus reglas (aunque estas son necesarias), ni se puede ensayar y prever de antemano.

b. Juego y capacidad de juicio

Existe una relación directa entre los conceptos de sentido común y capacidad de juicio: posee sentido común aquel que sabe juzgar. Jugar no es la aplicación de un principio general al caso particular. El juicio hermenéutico carece de un principio general, no posee regla sino que sólo se vale de experiencia e intuición. Y, aún así, exige racionalidad pues no cualquiera es capaz de aprender y de aplicar la experiencia en su justa medida. No existe un principio de aplicación, no puede enseñarse y sólo puede aplicarse una y otra vez:

“Por eso ésta no puede enseñarse en general sino sólo ejercerse una y otra vez, y en este sentido es más bien una actitud al modo de los sentidos. Es algo que en principio no se puede aprender, porque la aplicación de reglas no puede dirigirse con ninguna demostración conceptual” (VM, I, 62; GW, I, 36).

Tampoco es mera astucia para conseguir un fin. Quien así actúa acierta en los medios pero equivoca el fin (es el que Aristóteles llamará *deinós*). No es un saber sacar provecho de las situaciones ni saber adaptarse a cualquier situación. No es mera diplomacia ni el sólo quedar bien con todos. Porque se trata de un juicio ético sobre lo justo y lo injusto:

“La sana razón, el common sense, aparece sobre todo en los juicios sobre justo e injusto, correcto e incorrecto. El que posee un sano juicio no está simplemente capacitado para juzgar lo particular según puntos de vista generales, sino que sabe también qué es lo que realmente importa, esto es, enfoca las cosas desde los puntos de vista correctos, justos y sanos. El trepador que calcula atinadamente las debilidades de los hombres y da siempre en el clavo con sus engaños no es alguien de quien pueda decirse, en el sentido eminente de la palabra, que posea un <sano juicio>. La generalidad que se atribuye a la capacidad de juicio no es pues algo tan <común> como lo ve kant. En general, la capacidad de juicio es menos una aptitud que una exigencia que se debe planear a todos. Todo el mundo tiene tanto <sentido común>, es decir, capacidad de juzgar, como para que se le pueda pedir muestra de su <sentido comunitario>, de una auténtica solidaridad ética y ciudadana, lo que quiere decir tanto como que se le puede atribuir la capacidad de juzgar sobre justo e injusto, y la preocupación por el provecho común” (VM, I, 63; GW, I, 37).

De igual modo que no se puede hacer ciencia del juego, pues la lógica del juego se parece más a lo que puede cambiar que a la seguridad científica; de igual modo que

no se puede reducir el juego a pura técnica, aunque la técnica sea importante, porque en el juego entra también siempre la novedad; de la misma manera el juicio del que habla Gadamer debe atender a lo individual y concreto, y debe actuar desde lo individual y concreto. Por ello se acerca, de algún modo, a la denominada capacidad de juicio reflexiva que Kant opone a la capacidad de juicio determinante. Pues no se trata de la aplicación de un principio general sino de un juicio desde la inmanencia de lo individual:

“Sin embargo, no se puede olvidar en relación con esta determinación del juzgar que aquí no se aplica simplemente un concepto previo de la cosa, sino que lo individual-sensible accede por sí mismo a la aprehensión en cuanto que se aprecia en ello la congruencia de muchas cosas con una. En consecuencia lo decisivo no es aquí la aplicación de una generalidad sin la congruencia interna. Es evidente que en este punto nos encontramos ya ante lo que más tarde Kant denominará “capacidad de juicio reflexiva”, y que él entenderá como enjuiciamiento según el punto de vista de la finalidad tanto real como formal. No está dado ningún concepto: lo individual es juzgado “inmanentemente” (VM, I, 62; GW, I, 36-37).

En este sentido decimos que el juicio del que juega ha de ser comprensivo e integrador, porque nunca juega uno solo y porque en el juego es más importante la experiencia que la ciencia. En la interpretación de Gadamer, Kant habría sido el iniciador de una comprensión subjetivista y estética tanto del *sensus communis* como de la capacidad juicio del gusto³⁸⁹. Gadamer considera que el buen gusto no tiene primariamente un significado estético sino moral:

“Por su esencia más propia el gusto no es pues cosa privada sino un fenómeno social de primer rango. Incluso puede oponerse a las inclinaciones privadas del individuo...” (VM, I, 68; GW, I, 41).

El gusto supone un conocimiento moral pero no significa un reduccionismo intelectualista de la moral. Supone un distanciarse de las preferencias individuales porque tener gusto conlleva una capacidad de juzgar lo individual, de trascender lo particular en una referencia a la totalidad:

³⁸⁹ Kant, *Crítica del juicio*, & 26, pp. 191-198.

“El gusto no sólo representa el ideal que plantea una nueva sociedad, sino que bajo el signo de este ideal (del buen gusto) se plantea por primera vez lo que desde entonces recibirá el nombre de “buena sociedad”. Esta ya no se reconoce ni legítima por nacimiento y rango, sino fundamentalmente sólo por la comunidad de sus juicios, o mejor dicho por el hecho de que acierta a erigirse por encima de la estupidez de los intereses y de la privacidad de las preferencias, planteando la pretensión de juzgar” (VM, I, 67; GW, I, 41).

Y, a pesar de todo, hablamos de una sabiduría del jugar y una sabiduría del juzgar y del gusto. Hablamos de un modo de conocer comprensivo que se distancia de sí mismo, de las puras apetencias, y que huye de la propia subjetividad. Por eso es más libre. El gusto no es privado pues si lo fuera dejaría de ser gusto y se convertiría en mera apetencia. Y, sin ser privado, tampoco es intelectualizable, es decir no es reducible a discurso argumentativo.

De algún modo el juicio del gusto es una forma de conocimiento que es capaz de unir lo cognoscitivo con lo afectivo. Pues este juicio no es el final de una ilación lógica de argumentos ni una cadena de razonamientos unidos coherentemente. Posee el carácter intuitivo que se da en el juego. Y esto no significa abdicar de la dimensión cognitiva del juicio hermenéutico³⁹⁰. El juicio del gusto no conlleva una visión relativista del juicio y del juego. La primacía del juego sobre el jugador aparece aquí como el análogo de la primacía de lo comunitario sobre la privacidad de los gustos.

La idea de una función social del gusto y su relación con la filosofía moral es algo que aparece en la tradición filosófica anterior al siglo XVII, de tal forma que Gadamer llama a la ética griega *“ética del buen gusto”* (VM, I, 72; GW, I, 45). Gadamer distingue el juicio del gusto de la mera moda. El sentido comunitario que supone el juzgar nada tiene que ver con la generalización empírica del estar a la moda. Juzgar con sentido comunitario no significa hacer lo que hace la mayoría. Más bien, en muchos casos, este mismo sentido exige la autenticidad personal y la valentía de no

³⁹⁰ Gadamer culpa a Kant de la reducción subjetivadora del juicio del gusto que se produjo posteriormente. Frente a esta interpretación, J. Conill extrae en su libro *Ética hermenéutica* (Cf. CONILL, *Ética hermenéutica*, pp. 11-38) las implicaciones morales del juicio del gusto en Kant así como su vinculación a la tradición humanística y hermenéutica.

abdicar de las propias convicciones sólo porque la mayoría lo diga así. Inherente a la moda está el cambiar:

“Ya lingüísticamente se aprecia en el concepto de la moda que se trata de una forma susceptible de cambiar (modus) en el marco del todo permanente del comportamiento sociable” (VM, I, 69; GW, I, 42).

La generalidad que preocupa a la moda es la generalidad de mayorías numéricas pero no comunitarias. Quien se adhiere acríticamente a la moda carece del buen juicio, del juicio que hace comunidad. El juicio del que nosotros hablamos exige deliberación personal. La moda se guía más por el capricho del momento: podría ser así o de otra manera³⁹¹. El buen juicio atiende también a la concreción de la situación pero en otro sentido: es más un discernimiento espiritual. El buen juicio es compromiso con lo social, obviando incluso el capricho personal. La moda llega a ser dependencia de lo social:

“Frente a esto, el fenómeno del gusto debe determinarse como una capacidad de discernimiento espiritual. Es verdad que el gusto se ocupa también de este género de comunidad pero no está sometido a ella.” (VM, I, 69; GW, I, 43).

c. Juego y juicio hermenéutico-crítico

A partir de las reflexiones anteriores, estamos en condiciones de describir las notas características del buen juicio como juicio hermenéutico y crítico desde la metáfora del juego:

1. El juicio hermenéutico es un juicio crítico en cuanto supone un acto de discernimiento personal, de coherencia personal, como algo que hay que mantener de manera propia³⁹². En este sentido el juicio hermenéutico se relaciona con el estilo:

³⁹¹ El juicio del gusto tampoco es un “dejarse llevar por las tendencias”, expresión por otra parte de bastante actualidad.

³⁹² Cf. ESTEBAN, J., *Emilio Lledó: Una filosofía de la memoria*, San Esteban, Salamanca, 1997, p. 83.

“Uno mantiene su <estilo>, esto es, refiere las exigencias de la moda a un todo que conserva el punto de vista del propio gusto y sólo adopta lo que cabe en él y tal como quepa en él” (VM, I, 69; GW, I, 43).

Gadamer acerca de este modo el concepto de estilo a su dimensión moral. De hecho, retrotrae el origen del mismo al ámbito de la jurisprudencia y reconoce también la dimensión personal que esta palabra significa. Así como el estilo artístico supone la posibilidad de reconocer la mano personal del artista, también en el buen juicio y en las decisiones se reconoce la mano personal del jugador. Porque el estilo es, en primer lugar, un estilo de vida. En este sentido, cada uno tiene y muestra su propio estilo y talante. Por eso podemos decir que en el juicio hermenéutico no valen imitaciones. En la moda se copia, en el estilo se marca lo personal. Mostramos nuestro estilo de vida en nuestras relaciones con los demás y, en este sentido, el estilo tiene también una dimensión política:

“Y cuando en el lenguaje político nos proponemos, por ejemplo, un determinado estilo de acción, en el fondo éste es un concepto de estilo. Cuando se muestra un cierto estilo en la actuación se está uno haciendo visible a los demás para que éstos sepan con quien tienen que vérselas” (VM, I, 589; GW, II, 378).

Y el estilo, muchas veces, comienza en el juego. Jugando marcamos estilo y decimos quienes somos. Todo juego es también imitación, *mímesis* (entendida como reconocimiento de algo en su verdad y no como mero acto reproductivo) de los estilos de otros que poco a poco van calando en nosotros:

“El estilo es el hombre, nos dice, mas ¿qué es el hombre? Precisamente no una esencia natural simple que madura, sino la esencia que se forma a sí misma por continuados ensayos, desde la imitación juguetona hasta la acuñación de formas a través de la acuñación consciente o inconsciente de modelos tanto en el discurso como en la escritura” (LHE, 149).

2. El buen juicio, el juicio hermenéutico no es algo que se pudiera aprender, como si de una disciplina técnica o científica se tratara, ni tampoco olvidarse:

“El gusto es algo que hay que tener; uno no puede hacérselo demostrar, ni tampoco suplirlo por imitación. Pero por otra parte el gusto no es una mera cualidad privada, ya que siempre intenta ser buen gusto. El carácter decisivo del juicio del gusto incluye su pretensión de validez. El buen gusto está siempre

seguro; un aceptar y rechazar que no conoce vacilaciones, que no está pendiente de los demás y que no sabe nada de razones” (VM, I, 68; GW, I, 42).

Y, aunque no admite vacilaciones, nunca tendrá la perfección inherente del constructo mental. La finitud humana hace necesaria la incardinación social del juicio, del buen juicio, sin por ello reducirlo de manera relativista o historicista. El buen juicio tiene pretensión de validez universal y pretensión de objetividad porque nunca es una cuestión privada. No se trata de la objetividad científica sino de la objetividad de la que hablábamos al referir el carácter objetivo del juego: la objetividad como prioridad de la cosa sobre la individualidad en la realización del juicio.

3. Todo buen juicio y todo juicio razonable parte siempre de un buen prejuicio y de un prejuicio razonable. Todo juicio parte de una determinada orientación y tiene un determinado horizonte. El juicio pertenece al prejuicio como el jugador al juego. Hablamos de prejuicio razonable y esto no es una contradicción *in terminis*. Porque todo juicio parte de una determinada orientación y tiene un determinado horizonte. Es razonable y no meramente lógico-racional, pues se mueve más en el terreno de lo verosímil que del juicio apodíctico. No se trata de la aceptación ciega del juicio del otro sino de la aplicación consciente que sabe que hay muchos factores que no controla. En este sentido, el juicio hermenéutico sigue siendo un acto de razón. Es un juicio de autoridad pero no un juicio autorizado. El juicio autorizado tiene que ver más con la competencia técnica. Aunque es un juicio fundado en el conocimiento y no en la fuerza, el juicio autorizado no puede nunca suplantar al juicio de autoridad. Si así fuera reduciríamos la sabiduría práctica o *phrónesis* a mera *téchne*.

4. El juicio hermenéutico es un juicio libre pero no es un juicio arbitrario, pues el buen juzgar se mueve en un horizonte de solidaridad compartida y es capaz de desplazarse al juicio del otro (*synesis*). Por ello, podemos afirmar que este juicio exige formación, exige formarse, exige también maestros (la genuina autoridad) y no meros dicientes o expertos pedagogos. No quienes nos digan lo que tenemos que pensar y decir sino quienes nos ayuden a madurar nuestro juicio.

5. El buen juicio, el juicio hermenéutico es un juicio responsable. La burocratización y administración creciente se organiza de tal forma que se hace (aparentemente) innecesario el uso personal del juicio razonable y del sentido común. Frente a estas nuevas formas de reducción del juicio a su carácter instrumental, el juicio razonable, cuando juzga, lo hace teniendo presente una comunidad ideal de referencia. Hoy podríamos decir que tiene carácter globalizador. Se acerca, de algún modo, al juicio reflexionante kantiano, puesto que parte de lo particular teniendo como horizonte lo universal. No es la mera aplicación de un principio general al caso concreto como subsunción lógica (si así fuera caeríamos en la intelectualización del juicio moral) sino el juicio que exige un saber experiencial. Así cobra importancia la intuición y la experiencia. El juzgar sobre lo bueno y el buen juzgar no es una *téchne* sino un hacerse. Es la orientación de la acción hacia la elección auténtica que nos humaniza. De la misma forma que nunca se juega solo, (recordamos que uno de los principios fundamentales de todo juego es la necesaria alteridad, pues siempre jugamos con alguien aunque sea ideal o intencionalmente), tampoco se juzga sólo sobre la realidad personal, individual. El que juega siempre ha de juzgar pensando en el juego del otro que es el juego de todos. Es necesario colocarse en la situación en que se encuentra el otro y, desde aquí, se evidencia el compromiso con la justicia inherente al juicio hermenéutico. Es posible establecer una la relación triádica de juego-juicio-justicia. Juzgar es juzgar con otros, esto es lo que hay en la base de toda solidaridad y amistad.

6. El buen juicio no se reduce a un arbitraje a la manera de la buena gestoría de los intereses compartidos. La naturaleza sobre lo que se juzga (la propia vida y la de los demás) exige un juicio libre porque, aunque alguien ha juzgado antes que nosotros, nunca nadie ha estado en la presente situación. El buen juicio y el buen juez es el que hace que el juego siga adelante, es el que reparte el juego. En esta forma de conocer el juego³⁹³, de hacer que el juego avance, es donde reside su autoridad y el reconocimiento de la misma:

³⁹³ Cf. LÓPEZ, M. C., “Reconocimiento y crítica de la autoridad de la tradición en H-G. Gadamer”, en *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, p. 351.

“Por lo tanto no cabe duda de que con el concepto del gusto está dada una cierta referencia a un modo de conocer. Bajo el signo del buen gusto se da la capacidad de distanciarse respecto a uno mismo y a sus preferencias privadas. Por su esencia más propia el gusto no es pues cosa privada sino un fenómeno social de primer rango. Incluso puede oponerse a las inclinaciones privadas del individuo como instancia arbitral en nombre de una generalidad que él representa a la que él se refiere. Es muy posible que alguien tenga preferencia por algo que sin embargo su propio gusto rechaza. En esto las sentencias del gusto poseen un carácter decisivo muy peculiar. (VM, I, 68; GW, I, 41).

Siendo el juicio hermenéutico un juicio libre y responsable es también un juicio crítico:

a. Se trata de un juicio crítico siempre sujeto a una determinada situación, a una determinada autoridad. Porque también el juicio crítico es un juicio de autoridad, y, en este sentido, también es crítica la hermenéutica. Por eso Gadamer reivindica su hermenéutica como un *“saber de reflexión crítica”* (VM, II, 246; GW, II, 254) ¿En qué sentido?

1) Crítica en cuanto descubre el objetivismo ingenuo subyacente a las ciencias de la naturaleza. El descubrimiento de los prejuicios inherentes a la comprensión supone la primera crítica necesaria.

2) Crítica con la pretensión objetivista del método y con una ciencia social crítica que no sea consciente de sus propios presupuestos. No se critica tanto el método en cuanto tal sino la aplicación del mismo en ámbitos de la realidad no susceptibles de dicha aplicación. Por ejemplo, la aplicación del método científico a la sociedad humana que de suyo está compuesta de personas capaces de decidir por sí mismas (VM, II, 247; GW, II, 254).³⁹⁴

b. La hermenéutica del juego aspira a ser un juicio crítico en cuanto hace suya la crítica de Wittgenstein: la mayoría de errores filosóficos provienen de confundir los contextos o de juzgar un contexto por las reglas de otro. Es necesario devolver las palabras a su contexto práxico, a su juego original, pues en este contexto revelan su

³⁹⁴ Cf. GRONDIN, *Introducción a la hermenéutica filosófica*, p. 198.

verdadero significado. La reflexión hermenéutica es crítica respecto a la reducción del lenguaje filosófico a mero cálculo lógico, es crítica con aquel lenguaje que califica de absurdo lo que no se ajusta a los parámetros de la lógica:

“La “nada anonadante”, por ejemplo no expresa un sentimiento, como supone Carnap, sino un movimiento del pensamiento que es preciso entender” (VM, II, 246).

c. La hermenéutica es crítica en cuanto siempre aspira a un comprender mayor, en cuanto siempre revela una necesidad continua de rectificación en la autocomprensión. Es lo que refleja la máxima gadameriana según la cual *“El ser que puede ser comprendido es lenguaje”* (VM, I, 567; GW, I, 478). Frente a otras escuelas filosóficas, la filosofía hermenéutica no pretende reivindicar su legitimidad filosófica como escuela concreta. Por ello podemos decir que es crítica consigo misma, pues pretende jugarse filosóficamente siempre a sí misma como crítica lingüística (VM, II, 247; GW, II, 255).

La categoría del juego aplicada al juicio también tiene unas limitaciones. Como redescipción del juicio hermenéutico y el buen juicio el juego ha estar vigilante ante ciertos peligros. Porque podría parecer que desde el juego el buen juicio tuviera que ver más con el acertar que con el saber práctico. El buen juicio no es un juego si por eso se entiende un juego de azar. El buen juicio exige discernir correctamente, exige conocimiento y por eso no cualquier juego podría redescibirlo. Difícilmente sería parangonable con un juego reducido a mero azar. Elegir por suerte no es un buen juicio. En el juego del juzgar no cuenta la suerte. Exigiría más un juego en que la implicación del jugador sea clara.

Intentar entender la libertad desde los conceptos de la tradición humanista también tiene sus riesgos. Dado el carácter de incardinación social-comunitaria de la misma, podría confundirse la elección correcta con el mero seguimiento de la costumbre sin rebasar la propia situación cultural. Gadamer ha insistido en que la conciencia de la pertenencia a un *êthos* no significa reducir la moral a mero entrenamiento inconsciente:

“Que ese êthos no es un mero adiestramiento o adaptación ni tiene nada que ver con el conformismo de una conciencia dudosa aparece garantizado por la

phrónesis, *la racionalidad responsable, cuando se posee, obviamente.*” (VM, II, 315; GW, II, 325).

Frente a esta tentación, habría que insistir en la capacidad crítica inherente a una hermenéutica del juego. Una libertad desde el juego no se juega sólo en el *êthos* concreto sino que aspira a la universalidad porque el juego no puede reducirse a los estrechos márgenes del *êthos* concreto. Es cierto que el peligro del particularismo del juicio siempre está acechando. El peso otorgado a lo concreto en el juicio, en el horizonte particular del intérprete o juzgador, no puede asumirse sin más. Es necesario estar vigilantes. Hacer hincapié en el *êthos* concreto, en la historia, puede hacernos perder de vista la necesidad de apostar por la universalidad, la globalidad y la responsabilidad sin márgenes. Si bien el juicio hermenéutico no es la mera aplicación de un principio general a un caso particular, no hay que olvidar que el horizonte siempre va más allá. Este ir más allá supone entender el buen juicio no como generalidad desencarnada sino como la asunción de una responsabilidad sin limitaciones territoriales. El buen juicio ha de ser un juicio también racional y en esta racionalidad radica su universalidad.³⁹⁵

³⁹⁵ Ver el artículo de K-O. APEL, “La globalización y la necesidad de una ética universal”, recogidos en el libro *La globalización y una ética de la responsabilidad* (trad. de R. Maliandi), Prometeo Libros, Buenos Aires, Argentina, 2007, pp. 163-188. Habría que tener presente la posición de Apel y su pregunta acerca si es posible dar respuesta al proceso irreversible de globalización mediante la demostración de una ética universal. El ser humano se encuentra en la posibilidad y necesidad de responder ante las consecuencias universales de la técnica. Se trata de la posibilidad de una ética universal de carácter post-convencional, que supere planteamientos de micro y meso-ética y se convierta en macroética. La respuesta de Apel consistirá en la enunciación de su ética del discurso como posibilidad de fundamentar universalmente la moral con un fundamento autónomo frente a cualquier investigación empírico-inductiva de valores comunes o acuerdos de hecho. Una ética que, en principio no renuncia a una racionalidad instrumental o de pactos, aspirando a una comunidad ideal de comunicación. Empleando la terminología de L. Kohlberg, Apel caracteriza su teoría macro-ética como postconvencional y la distingue respecto a formas tradicional y convencional de la ética. De esta forma pone de relieve la necesidad del paso: del conformismo con las normas sociales a los principios morales universales; de una responsabilidad entendida de forma individual a una corresponsabilidad. Como veremos, también es posible hablar de corresponsabilidad en la reflexión de Gadamer.

8.3.4. Juego y retórica

La dimensión de aplicación propia de las ciencias del espíritu se fundamenta en la constitución lingüística y, por tanto, finita y abierta del ser humano. Afirmar la finitud humana desde el lenguaje no supone ver en éste un revestimiento peligroso y seductor de la realidad. Supone más bien situarse en la dimensión retórica de la realidad.

a. El pensar retórico

Frente a la pretendida seguridad del pensamiento lógico, Gadamer apuesta por una concepción retórica del pensar y del lenguaje que nos acercaría a la dimensión lúdica de los mismos ¿En qué sentido?

- Asumir la dimensión retórica del pensar supone partir del juego común y la pretensión siempre continua de seguir construyendo el juego común. Porque el pensar retórico asume los riesgos de un pensar que no se aferra a falsas seguridades sino que asume los riesgos del genuino pensar, pues el juego se juega cada vez de nuevo. Porque no existe un pensar seguro e infalible (es la pretensión de la lógica) y que sea válido para lo que de verdad importa al hombre que es su propia vida. El pensar retórico se sabe dentro de un pensar con otros. Todo pensar supone entrar en el juego de pensar con otros y, por tanto, la posibilidad de poder perder las falsas convicciones. Asumir la dimensión retórica del lenguaje supone arriesgarse a perder porque el otro puede tener razón.

- Frente al pensar lógico, el pensar retórico. El pensar lógico reduce lo real a lo que puede entrar en un esquema de inferencia deductiva, como si la realidad cupiera dentro de sus estrechos márgenes. La realidad es mucho más imprevisible y mucho más sorprendente que lo que un lenguaje esquematizado puede recoger. Por eso es necesario que los juegos lingüísticos en que nos desarrollamos sean cada vez más plurales. También los juegos de la metodología científica tienen cabida pero no son exclusivos.

- Frente al pensar monológico de la reducción metodológica, el juego nos sitúa en el pensar dialógico. El pensar dialógico exige poner en juego el propio punto de vista y arriesgarse a perder, arriesgarse a no tener razón. El pensar dialógico exige pasar de un lenguaje privado a un lenguaje común. El lenguaje común no ha de ser una mera adaptación recíproca ni la imposición del punto de vista propio. Para ponerse de acuerdo es necesario que los dialogantes quieran ponerse de acuerdo. Esto no significa abdicar de los propios argumentos. Es necesario partir de las propias razones y, sopesando los contra-argumentos, encaminarse *“hacia una sentencia común y una sentencia compartida”* (VM, I, 465; GW, I, 390).

- Frente a un pensar del concepto puro, lo lúdico se constituye como un pensar metafórico. Frente a un pensar que olvida su incardinación en la experiencia, el pensar retórico-lúdico rastrea la memoria que anida en cada palabra³⁹⁶, pues sabe que el lenguaje no es un instrumento técnico sino que lleva en sí toda una historia. Sabe que tomar la palabra no es un acto individual sino un incorporarse a una corriente de transmisión. Pero no sólo es un padecer sino un hacer. Pues tomar la palabra también es redescubrir la realidad, hacerla productiva y creativa para que siga diciendo. En esto consiste jugar al juego del lenguaje, en entender el discurso como un campo de juego de significaciones, una red pluridireccional de sentidos, frente una visión jerarquizada del lenguaje.

Pensar retórico	Pensar lógico
Pensar dialógico	Pensar monológico
Rastrear los caminos de cada palabra	Subsunción lógica
Pensar metafórico	Pensar del concepto puro

³⁹⁶ Cf. ESTEBAN, J., *Emilio Lledó: Una filosofía de la memoria*, San Esteban, Salamanca, 1997.

Asunción del riesgo del pensar	Pensar sobre lo seguro de la realidad
Dimensión lúdica del pensamiento	Pretendida seguridad del pensamiento

b. Dimensión lúdica de la retórica

La verdad es siempre retórica. La retórica es al conocimiento como el juego a la vida. La retórica nos acerca más a la vida, porque decir retórica supone decir experiencia de finitud y porque es más propio de la vida el vivir con un conocimiento del futuro que nunca es exacto ni seguro:

“Convencer y persuadir sin posibilidad de una demostración es la meta y la pauta de la comprensión y la interpretación no menos que la retórica y la oratoria... y este vasto dominio de las convicciones obvias y de las opiniones reinantes no se va reduciendo gradualmente con el progreso de la ciencia, por grande que éste sea, sino que se extiende más bien a cada nuevo conocimiento de la investigación, para acogerlo y ajustarlo a sí. La ubicuidad de la retórica es ilimitada. Gracias a ella la ciencia se convierte en un factor social de la vida” (VM, II, 229; GW, II, 236-237).

La retórica pone de manifiesto el suelo común que compartimos y que se constituye lingüísticamente. En el decir retórico se manifiesta el consenso básico del que parte toda comprensión pues estamos más de acuerdo de lo que parece. Y, a pesar de esto, nos queda mucho todavía por compartir:

“De ese modo el aspecto retórico y hermenéutico de la lingüística humana se compenetran perfectamente. No habría oradores ni retórica si no existieran el acuerdo y el consenso como soportes de las relaciones humanas; no habría una tarea hermenéutica si no estuviera roto el consenso de los que “son un diálogo” y no hubiera que buscar el consenso. La combinación con la retórica es, pues, idónea para deshacer la apariencia de que la hermenéutica se ciñe a la tradición estético-humanista y de que la filosofía hermenéutica se refiere a un mundo del “sentido” contrapuesto al mundo del ser “real” y que se prolonga en la “tradición cultural” (VM, II, 230; GW, I, 238).

Asumir el carácter lúdico de la retórica supone ser conscientes del juego entre consenso (y por eso se puede hablar) y disenso (y por eso urge hablar) del que se parte en toda conversación. El diálogo existe porque estamos de acuerdo en algo (en mucho en realidad) y porque hay algo en que todavía no estamos de acuerdo. Pues hablar de retórica no es el intento sectario de convencer con bellas y vacías palabras, por más que históricamente en muchos casos haya sido así entendida. En su juego dialéctico, la retórica parte del acuerdo común pero pretende llegar también al acuerdo común. Este acuerdo no ha de entenderse como un convencimiento meramente subjetivo. No es una adhesión a la persona que lo dice sino la adhesión a la verdad de lo dicho:

“Este manifiesto pedagógico de Vico, igual que su esbozo de una <nueva ciencia>, tiene su fundamento en viejas verdades; se remite por ello al sensus communis, al sentido comunitario, y al ideal humanístico de la eloquencia, momentos que aparecen ya en el concepto clásico del sabio. El <hablar bien> (eu legein) ha sido siempre una fórmula de dos caras, y no meramente un ideal retórico. Significa también decir lo correcto, esto es, lo verdadero, y no sólo el arte de hablar o el arte de decir algo bien” (VM, I, 49; GW, I, 25).

En cuanto tiene la retórica de aplicación no puede reducirse a uno mismo sino que siempre tiene repercusiones en el otro. La aplicación supone una implicación que en el fondo es también una mutua pertenencia³⁹⁷. Y tener en cuenta al otro no significa considerarlo exclusivamente como un ente de razón sino tener en cuenta también su afectividad y su vida interna. En el camino hacia la verdad es fundamental el otro. Igual que nunca se juega solo, nunca se llega sólo a la verdad y ahí emerge la necesaria dimensión retórica de la verdad:

“Porque el verdadero arte de la retórica es inseparable del conocimiento de la verdad y del conocimiento del <alma>. Platón se refiere al estado anímico del oyente, cuyos afectos y pasiones ha de despertar el discurso con fines de persuasión. Tal es la enseñanza del Fedro, y toda la retórica sigue así el principio del argumentum ad hominem en el trato cotidiano con las personas hasta nuestros días” (VM, II, 277; GW, I, 287).

Igual que en el juego es importante la técnica pero no puede reducirse a ella, la retórica no puede limitarse a usar reglas técnicas:

³⁹⁷ Cf. CONILL, *Ética hermenéutica*, p. 179.

“Pero también es tesis del más auténtico Platón (tesis que Aristóteles comentó y trató de fundamentar) el que la esencia de la retórica no se agota en esas artes formulables como reglas técnicas. Lo que hacen los maestros de retórica a los que Platón critica en el Fedro es algo <previo> al verdadero arte” (VM, II, 277; GW, II, 287).

Se pone de este modo de manifiesto la importancia de lo emocional en el conocimiento, porque la verdad ha de tener un carácter integral si quiere llegar a la vida de las personas. De alguna manera se refleja aquí la tensión (que no oposición) constante en la obra de Gadamer entre *Verdad y Método*, en este caso entre método y retórica. Pues al incluir en el conocimiento retórico la vida entera del hombre, se aleja rápidamente de las ideas de lógica y de método propias de la ciencia moderna. La retórica y la filosofía práctica nos hablan de una tradición del saber que no se ajusta al concepto moderno de método. Al fin y al cabo, ¿cómo podríamos conjugar la idea de metodología científica con el llamado “talento natural” para la retórica que defiende Gadamer? Pues la retórica requiere dotes naturales:

“La falta de talento natural para hablar es difícil de compensar con una enseñanza metódica. Otro tanto ocurre con el arte de la comprensión: la hermenéutica. Esto tiene su importancia epistemológica. ¿Qué género de ciencia es aquella que se presenta más como una prolongación de dotes naturales y como una explicitación teórica de las mismas? Se trata de un problema pendiente para la historia de la ciencia. ¿Dónde se inscribe el arte de la comprensión? ¿La hermenéutica es afín a la retórica o hay que aproximarla más a la lógica y a la metodología de las ciencias? [...] Al igual que el uso lingüístico, esta cuestión histórica indica también que la noción de método que sirve de base a la ciencia moderna vino a sustituir a un concepto de <ciencia> que se orientaba justamente en dirección a esa capacidad natural del ser humano” (VM, II, 294; GW, II, 301-302).

Frente a la crítica de Habermas sobre la supuesta incapacidad de la hermenéutica para traducir el lenguaje monológico de la ciencia³⁹⁸, Gadamer afirma que también la metodología científica necesita de la retórica. En este sentido, decimos que el saber técnico necesita de la retórica pero ni la *phrónesis* ni la retórica son mera habilidad, son mera “*téchne*”³⁹⁹. Porque exigen la implicación del que habla y del que oye, exigen su

³⁹⁸ Cf. HABERMAS, *La lógica de las ciencias sociales*, p. 284.

³⁹⁹ Cf. CONILL, *Ética hermenéutica*, p. 167.

decisión. Todo texto posee una dimensión perlocucionaria en cuanto que la fuerza de la palabra repercute siempre en el lector.

c. Retórica, juego y libertad

Como señala M. Beuchot⁴⁰⁰, reconocer el valor de la dimensión retórica del lenguaje no significa sucumbir a los encantamientos del mismo. Más bien significa apostar por la libertad. La retórica es hija predilecta de la democracia y la democracia de la retórica. En las dictaduras no existe verdadera retórica, existe sofistería y embaucamiento pero no retórica. Porque el dictador no tiene que convencer. Donde hay retórica existen debates políticos. La retórica actúa sobre la base de la igualdad del que persuade y del que es persuadido.

La retórica pone de manifiesto la dimensión perlocucionaria del lenguaje, pues todo decir del lenguaje es una actividad humana y todo actuar en el lenguaje produce efectos en los otros, efectos sobre sus creencias, actitudes, sentimientos, etc. y todo aquello que le hace ser quien es. Con el lenguaje persuadimos, convencemos e influimos sobre sus sentimientos⁴⁰¹. La retórica participa de la dimensión perlocucionaria del lenguaje como capacidad de producir efectos en los escuchantes. En la práctica del lenguaje se revela el hacer del lenguaje en nosotros. En este sentido, la retórica implica siempre un movimiento, un juego que se explicita en el movimiento que confluye en el consenso de la sociedad. De este modo se hace más clara la correlación entre los conceptos de juego-retórica- diálogo.⁴⁰²

Aún así, la retórica no deja de tener sus riesgos y sus peligros en la actual sociedad de consumo. Al fin y al cabo, la misma base de consenso sobre la que actúa la

⁴⁰⁰ Cf. BEUCHOT, M, "Perspectivas futuras de la retórica en su conexión con la hermenéutica": *ÉNDOXA: Series Filosóficas*, 12, UNED (2000), pp. 561-580.

⁴⁰¹ Cf. AUSTIN, J. L., *Cómo hacer cosas con palabras. Palabras y acciones* (trad. de G. R. Carrió y E. A. Rabassi), Paidós, Barcelona, 1990.

⁴⁰² Cf. ESTEBAN, J., *Emilio Lledó: una filosofía de la memoria*, San Esteban, Salamanca, 1997, p. 134.

retórica sirve al ingeniero social para manipular a las masas. La publicidad se fundamenta también en la misma base de consenso para construir su sociedad de consumo. Pero ello no ha de significar la identificación de estos desvíos con la retórica. Esta identificación parece estar en la base de la crítica de Habermas⁴⁰³ a la rehabilitación Gadameriana de la retórica:

“Por otra parte me parece tremendamente irreal la afirmación de Habermas según la cual la retórica posee un carácter coactivo que es preciso relegar a favor del libre diálogo racional. Si la retórica implica un momento coactivo, lo cierto es que la prâxis social –y también la revolucionaria- es impensable sin ese momento. Me parece significativo que la cultura científica de nuestra época no haya rebajado la importancia de la retórica, sino que la haya incrementado, como se constata en los medios de comunicación social (o también en el certero análisis de la <opinión pública> hace Habermas). El concepto de manipulación resulta muy ambiguo en este contexto. Cualquier influencia emocional producida por el discurso humano es manipulación en cierto sentido. Y sin embargo, no es una mera técnica social lo que ha constituido siempre, con el nombre de retórica, un momento integral de la vida social. Ya Aristóteles consideró a la retórica, no como una téchne, sino una dynamis. Hasta tal punto forma parte del zoon logon ejon. Hasta las formas tecnificadas de formación de la opinión pública que ha desarrollado nuestra sociedad industrial incluyen siempre en algún punto un momento de consenso, bien sea por parte del consumidor que puede rehusar su aprobación, o bien, y esto es lo decisivo, de forma que nuestros medios de difusión no resulten ser simplemente el brazo alargado de una voluntad política unitaria, sino escenario de debates políticos, que a su vez reflejan en parte y en parte determinan los procesos políticos que debe justificar la reflexión de una crítica social emancipatoria o que espera de una teoría general del lenguaje natural poder <derivar el principio de discurso racional como regulativo necesario de todo discurso real, por distorsionado que sea>, implica forzosamente –sobre todo con la organización del Estado social moderno y con los modos de formación de la opinión en él- el rol del ingeniero social que actúa sin dejar opción. Esto otorgaría al ingeniero social como poseedor de los recursos publicitarios y de la verdad por él pretendida, el poder de un monopolio de la opinión pública. No es una hipótesis ficticia. No se puede relegar la retórica como si no necesitáramos de ella ni dependiéramos de ella” (VM, II, 263-264; GW, II, 274).

La retórica y la hermenéutica no son ajenas a la lucha por la justicia. Toda participación social y todos los esfuerzos por alcanzar consensos son una forma nada

⁴⁰³ Para la crítica de Habermas a la idea de retórica en Gadamer ver el artículo: “La pretensión de universalidad de la hermenéutica (1970)”, recogido en: *La lógica de las ciencias sociales*, pp. 277-306

desdeñable de luchar por la justicia. Y de luchar también por la libertad. Porque el consenso sólo puede realizarse desde la comunicación libre y sin la pretendida tutela del experto o del ingeniero social:

“Ahí radica el hecho relevante de que el saber de la razón práctica no pretenda poseer una superioridad sobre el ignorante. Se da aquí, en todos y cada uno, la pretensión de saber lo que es justo para la totalidad. Y esto significa para la convivencia social de las personas el tener que convencer a otros, más no en el sentido de que la política y la conformación de la vida social sean una mera comunidad de diálogo, de suerte que nos veamos abocados al diálogo libre” (VM, II, 265; GW, II, 275).

La dimensión retórica del lenguaje manifiesta la necesaria incardinación de los que dialogan en un *êthos* común. Desde ese *êthos* común se hace posible hablar de una libertad hermenéutica⁴⁰⁴ ¿Cuál es el carácter propio de esa libertad hermenéutica? ¿En qué sentido podemos decir que la dimensión retórica del lenguaje nos sitúa en una idea lúdica de la libertad? La dimensión retórica del lenguaje nos sitúa en el juego común que compartimos y que no podemos negar. Pero este situarnos no es un situarse estático sino dinámico, un situarse en continuo movimiento; en el movimiento del juego retórico siempre entre el consenso y el disenso, en el juego entre el acuerdo y el desacuerdo, en el ir y venir de la conversación se da la verdadera retórica.

La dimensión retórica del lenguaje nos sitúa en una forma de pensamiento que asume los riesgos del propio pensar. La retórica supone una forma de conocimiento que no se encorseta en los parámetros de la ciencia moderna metodológica sino que asume que el conocimiento siempre tiene algo de inexacto y de inseguro. Por ello, Gadamer aboga por el conocimiento retórico frente al conocimiento lógico. Desde aquí, podemos decir la retórica nos abre a una idea de libertad en la mutua pertenencia de los hablantes. Una idea de libertad que, frente a una pretendida reducción expresionista del lenguaje y subjetivista de la libertad, nos sitúa en el horizonte de aquel con el que se dialoga. Algo que aprendemos en el juego: nunca se juega sólo. En este sentido, hay que tener en

⁴⁰⁴ Cf. ESCALANTE, E., “Consideraciones acerca de la idea de retórica en H.-G. Gadamer”; *Analogía Filosófica*, 11 (1997), pp. 197-207.

cuenta al otro, y al otro de forma integral (su vida interna incluso), saliendo de los estrechos márgenes de la propia conciencia.

La retórica nos sitúa en una idea del diálogo superadora de la reducción técnica del conocimiento y de la libertad. La retórica no es una mera *téchne* pues exige mantenerse en la corriente imprevisible de un conocimiento que se acerca más a la vida y cuya metáfora fundamental es el juego. La retórica hace de la necesaria aplicación de la hermenéutica la necesaria implicación de quien aplica, tanto del que habla como del que escucha (polos demasiado definidos para lo que en realidad ocurre en todo discurso, pues ¿está tan claro quién es el que habla y quién el que escucha?). La retórica exige un ámbito de libertad social y política y, como tal, resulta un elemento indispensable de cara a la implicación solidaria de una sociedad en un determinado momento histórico. A pesar de los peligros y la posibilidad de manipulación de la retórica en la sociedad actual de los *mass media*, la retórica es condición necesaria para la emancipación social.⁴⁰⁵

8.4. Juego y responsabilidad

El juego exige plantear la ética no como una acción de la subjetividad, no como una reserva de sí mismo sino como un ponerse en juego a sí mismo en un horizonte de alteridad tanto personal como histórica. El juego hermenéutico abre un nuevo horizonte de responsabilidad hermenéutica que se situaría más allá de una responsabilidad entendida de manera cientifista y más allá de una responsabilidad entendida de manera estética, es decir que supera cualquier concepción de la responsabilidad que elimine la posibilidad de universalidad.

⁴⁰⁵ Cf. OTERO, L., “La rehabilitación de la retórica en la estética hermenéutica (H. R. Jauss y H. G. Gadamer): una reinterpretación de la autonomía moral desde su articulación con el *êthos* común”, en MURILLO, I. (Coord.) *Filosofía práctica y persona humana*, Publicaciones de la Universidad Pontificia, Salamanca, 2004, pp. 317-322.

8.4.1. Reducción estética de la responsabilidad

El reduccionismo estético de la libertad elimina cualquier posibilidad de universalidad de la responsabilidad humana, la interpreta de manera individual y la subjetiviza olvidando la corriente de la tradición en la cual acontece la actuación del hombre. A juicio de Gadamer, las sociedades modernas han reducido lo ético a puro individualismo y han negando de este modo la pertenencia, la orientación y el horizonte en que se sitúa el ser humano. Han eliminado lo más genuino de la responsabilidad: el hecho de que siempre se responde por otros y ante otros. Una responsabilidad centrada en uno mismo no es verdadera responsabilidad, pues convierte la acción moral en pura táctica y en pura estrategia. No hay verdadera responsabilidad que no parta del comprender los propios presupuestos sobre los que se asienta. Por eso la responsabilidad de que nos habla Gadamer es una responsabilidad que podría calificarse de no antropocéntrica⁴⁰⁶ en el sentido de que evita siempre el individualismo, el subjetivismo y el atomismo moral:

“La convención es una realidad mejor que la impresión que la palabra produce en nuestros oídos. Significa estar de acuerdo y dar validez a la coincidencia; no significa, pues, la exterioridad de un sistema de reglas impuestas desde fuera, sino la identidad entre la conciencia individual y las creencias representadas en la conciencia de los otros... Por eso la ética no es sólo cuestión de intención. También nuestro saber o no saber debe asumirse responsablemente. El saber forma parte del êthos.” (VM, II, 315)

La autoposición del individuo entiende como coacción cualquier limitación de la arbitrariedad, negando así la pertenencia estructural del ser humano y su estructural apertura. Por ello, nuestro modelo de interpretación ha sido el juego. El juego hermenéutico describe la naturaleza de la libertad como la capacidad para el desprendimiento de sí⁴⁰⁷. Pues el jugador, al quedar prendido en el juego, renuncia a una

⁴⁰⁶ Cf. DOMINGO, A., “Diálogo y responsabilidad: claves de la filosofía moral y política de Gadamer”, En *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, pág. 66.

⁴⁰⁷ Cf. DOMINGO, A., “Esperanzas de libertad: ética y política en la hermenéutica de Gadamer y Rorty”, en CHANTAL, M./De SANTIAGO, L. E., *Estética y hermenéutica*, Contrastes, Univ. de Málaga, 1999, pp. 193-212.

voluntad centrada en sí mismo para encontrar la libertad respondiendo a lo que le interpela:

“Todo lo que entra o está en juego no depende ya de sí mismo, sino que aparece dominado por la relación que llamamos juego. Esto puede parecer una adaptación para el individuo que se entrega al juego como subjetividad ludente. Él se ajusta al juego y se somete a él, es decir, renuncia a la autonomía de su propia voluntad....lo determinante es la figura unitaria del movimiento...La disolución en el juego no se siente tanto como una pérdida de la autoposesión, sino positivamente como la libre ligereza de una elevación sobre sí mismo... Comprender es siempre en el fondo comprenderse a sí mismo, mas no al modo de una autoposesión previa o ya alcanzada” (VM, II, 127).

Lejos de constituir esto una limitación del ser humano, de su libertad y responsabilidad, podemos decir que en el juego se da realidad a la iniciativa del hombre y seriedad a las elecciones humanas. La seriedad nace del riesgo, pues el riesgo fundamental es que en el automovimiento del juego las pretensiones individuales sean superadas por las posibilidades del juego.

Las críticas siempre constantes de Gadamer al subjetivismo y al individualismo no pueden llevarnos tampoco a una defensa acrítica de la pertenencia. Como venimos defendiendo, la vinculatividad a una determinada tradición no es algo incuestionable. La apertura estructural del juego dialógico da la verdadera medida de la pertenencia, pues aquello a lo que pertenecemos está en movimiento, se está haciendo continuamente. La pertenencia es el punto de salida de una responsabilidad hermenéutica pero también es el punto de llegada, es decir constituye el horizonte al que se pretende llegar: *“La tarea de aprender a reconocer lo común en los otros”* (HE, 116). La verdadera responsabilidad hermenéutica es alteridad que parte de la pertenencia, pretende pertenencia y construye pertenencia, es decir pretende solidaridad.

8.4.2. Reducción técnica de la responsabilidad

La responsabilidad reducida a técnica entiende la libertad como un proceso metódico de decisión y como el fruto de una decisión técnica:

“No se puede alegar en serio contra esta pretensión que la ciencia moderna ha desarrollado sus propios lenguajes especiales y técnicos y sus sistemas de símbolos artificiales y procede dentro de los mismos <monológicamente>, es decir, ha alcanzado la <comprensión> y el <entendimiento> al margen de toda comunicación lingüística corriente. Habermas, que así arguye, sabe muy bien que la <comprensión> y especialización, que constituye también el páthos del ingeniero social y del experto moderno, carece de la reflexión que permitiría responsabilizarse socialmente” (VM, II, 249; GW, II, 257).

La responsabilidad entendida de manera metódica reduce la responsabilidad a una pura decisión de expertos. Según esta concepción de la responsabilidad, es posible decidir fuera del movimiento de la tradición en la que se encuentra el que decide. Se opera así una reducción técnica de la moral contra la que se ya se opuso Aristóteles ¿Cuáles serían las características de una responsabilidad reducida a técnica?

- En la relación de medios y fines, se trataría de una responsabilidad que *"sirve a fines particulares"* (VM, I, 392; GW, I, 326), individuales, y que no puede ir más allá de los medios.

- Elimina la deliberación, *"el buscar consejo consigo mismo"* (VM, I, 392; GW, I, 326) en el proceso de la decisión. La decisión termina reduciéndose a un proceso de aprendizaje que hace innecesaria la deliberación.

- Pretende ser una determinación *a priori* de la *"orientación de la vida correcta"* (VM, I, 393; GW, I, 326). Algo que resulta imposible ya que, reducida a ser un cálculo sobre los medios, nunca podrá decir nada sobre los fines.

- Es dogmática, no ofrece posibilidad de crítica. Obvia los momentos y las situaciones distintas en que se incardina el actuar humano e iguala casos singulares en una generalidad.

- Reifica al hombre reduciéndolo a “*materia con la que trabaja*” (VM, I, 387; GW, I, 321). En su actuar no distingue entre la manipulación de los materiales y el trato con los hombres.

En un artículo recogido en la obra *La herencia de Europa* y titulado “Los límites del experto”, Gadamer estudia el concepto de “experto” y las consecuencias que tiene en la sociedad actual el reducir la responsabilidad a la sola decisión de los expertos. En una primera aproximación etimológica, Gadamer relaciona la palabra experto con la experiencia: experto es el hombre que ha tenido experiencias. Pero ¿cómo puede convertirse en una profesión tener experiencias? Resulta una contradicción en sí misma pues nadie puede ser experto técnico en el mundo moral. El experto puede tener una función social: ser alguien a quien se consulta en ciertos momentos porque tiene más información que la mayoría. Sus informaciones pueden ser muy útiles en la toma de decisiones, pero la decisión moral no puede delegarse en el experto:

“Un tribunal no está obligado a considerar decisivo para la sentencia el dictamen pericial. El experto es alguien a quien se consulta. No sustituye –o, mejor dicho, no debería sustituir– a quien toma las decisiones [...] Ahora bien, está claro que la posición entre la ciencia y la investigación por un lado y la decisión judicial o político-social que tiene a su cargo el experto no puede ser inequívoca ni carecer totalmente de peligro” LHE, 128).

La importancia del experto es cada vez mayor en la actualidad, aunque la sociedad no lo advierte y permanece ignorante sobre quién toma verdaderamente las decisiones. Gadamer no echa la culpa de esta situación al experto mismo sino al grado de complicación que ha adquirido la sociedad contemporánea:

“La vieja claridad que adquiere el ser humano en sus plenas facultades con la experiencia de la vida y en virtud de la cual se le concede hasta nuestros días en ciertas culturas de derecho como la inglesa un enorme poder discrecional, por ejemplo, al juez en el fallo de las sentencias, está ausente demasiado a menudo” (LHE, 129).

En el fondo de esta sobrevaloración de los expertos se encuentra una exaltación irracional de la ciencia. Por eso preguntamos: ¿Acaso la ciencia es capaz de dar aquí lo que se le pide? ¿Acaso el experto es capaz de ese dictamen, de esa última palabra en las

decisiones que repercuten en la mayoría? Está en la naturaleza de la verdadera investigación científica el que no exista una última palabra. El intento de otorgar al experto esta importancia social no es sino una pretensión de mantener al resto de la sociedad al margen de decisiones que afectan a todos ocultando también los límites de la propia ciencia. Ante esto, la reivindicación de la decisión personal se hace más apremiante.

La situación del experto es verdaderamente comprometida. Pues, por una parte, se le exige lo que no puede hacer como científico: dejar zanjada una cuestión, pues la naturaleza de la ciencia consiste siempre en seguir investigando. Por otra parte, el experto se encuentra ante la presión y la influencia de diversos grupos de poder con grandes intereses comerciales en aquello sobre lo que se decide. Además, el experto también es un ciudadano libre y responsable, lo cual lleva necesariamente a una tensión entre la pericia del especialista por una parte y la decisión política por otra:

“En ambos casos se trata de una capacidad de realización o dominio de unos hechos, pero en ambos casos este saber y esta capacidad son de otra índole que aquel saber al que toca decidir el empleo para un buen fin. La relación, sin duda, es estrecha” (LHE, 132).

Gadamer se retrotrae a la distinción que estableciera Aristóteles entre el saber técnico y el saber moral de la *phrónesis* para establecer las justas relaciones entre la práctica técnica y la práctica moral. Si bien es necesaria la habilidad del individuo para la decisión moral, sin embargo, no se reduce a ella⁴⁰⁸. La habilidad técnica no puede suplantar a la decisión moral. El ejemplo se encuentra en la *Apología de Sócrates*: cuando Sócrates en la *Apología* preguntaba acerca de cuál es el bien, los artesanos y los poetas no fueron capaces de contestar.

Además, es imposible fundamentar racionalmente la pretensión de reducir la decisión y la responsabilidad social a la habilidad experto. Cualquier intento de una fundamentación de esta naturaleza termina siendo una fundamentación *ad infinitum*. Porque, si el experto decide, debería existir un experto en expertos que examinara la

⁴⁰⁸ ARISTÓTELES, *Ética a Nicómaco*, 1144a 25.

corrección del primero y así en un proceso infinito. La responsabilidad no se puede particularizar en un individuo o grupo de individuos pues éstos son incapaces de asumir la responsabilidad de las decisiones que afectan a todos. Por tanto, ha de ser toda la sociedad la que asuma la responsabilidad de sus decisiones. Por eso apunta Gadamer:

“No hay nada nuevo, pues, pese a los múltiples grados de complicación de las sociedades modernas, en comparación con las condiciones reinantes en los albores de la civilización occidental, excepto lo que conocemos desde siempre como la pregunta socrática: que al final nosotros mismos somos puestos a prueba y que depende de nosotros mismos” (LHE, 135-136).

Y en otro pasaje dice:

“Pero esto es la práctica, que cada uno es responsable y pertenece a su sociedad, a su nación y en general a la humanidad. También el investigador tiene aquí en su papel de ciudadano o ciudadano del mundo no sólo la independencia orgullosa, audaz y difícil que le convierte en un investigador auténtico. En la práctica tiene que decidir y elegir como cualquier otro y esto significa que también él ha de hacerlo sin la garantía de obtener para sus decisiones resultados sancionados por la crítica” (LHE, 33-34).

Desgraciadamente, en las sociedades actuales las decisiones de los expertos han reemplazado en la esfera pública a las decisiones razonadas de toda la sociedad. Una pequeña sociedad, un pequeño grupo de especialistas con formación técnica deciden en nombre de cualquiera y en nombre de todos. Las consecuencias de esto para una concepción de la responsabilidad son importantes: los ciudadanos se convierten en seres irracionales que han de actuar conforme a las decisiones que han tomado los especialistas. La razón política es superada por la supuesta preparación de los expertos en una sustitución de la *prâxis* por la *poiésis*.⁴⁰⁹

⁴⁰⁹ En su artículo “La aplicación gadameriana de la *phrónesis* a la *prâxis*” M. C. López Saez explicita así esta idea: “En la *prâxis* la acción no puede abstraerse del resultado, porque su fin es ella misma; contrariamente, en la *poiésis* la acción produce un resultado distinto de ella. La filosofía práctica no es un saber técnico, porque su objeto es el bien en la vida humana y éste no puede delimitarse en un dominio preciso, a diferencia de lo que ocurre con las *technai*. La racionalidad que persigue el buen vivir no es, pues, la instrumental, sino la que anuncia la filosofía práctica”, LÓPEZ SÁEZ, M. C. “La aplicación gadameriana de la *phrónesis* a la *prâxis*”: *Contrastes*, 6 (2001), pp. 79-98.

Como decíamos anteriormente, nuestra crítica a una sociedad basada en la decisión de los expertos no elimina la valoración positiva de la información que puede brindar la ciencia en el proceso de decisión. Aquí reside el sentido genuino del concepto de autoridad. Si bien, la autoridad de la ciencia no suplanta nunca la decisión personal:

"Esto me parece la verdadera consecuencia de los límites de la pericia, que nosotros los reconozcamos como nuestros propios límites y sepamos que todas las decisiones que tomemos como seres humanos debemos asumirlas y no endosarlas a ningún experto" (LHE, 144).

Tampoco exime de responsabilidad al experto. Por ello Gadamer apela a una ética de responsabilidad del experto.

8.4.3. Formación para la responsabilidad

El juego puede servir como redescipción de una idea de responsabilidad hermenéutica en perspectiva aristotélica. La metáfora del juego nos lleva a una nueva idea de responsabilidad que va más allá del esteticismo y de la tecnificación de la misma. El modelo de la ética aristotélica, tal y como la entiende Gadamer, será de gran productividad a la hora de esclarecer una responsabilidad entendida hermenéuticamente. Por eso Gadamer propone la ética aristotélica como *"una especie de modelo de los problemas inherentes a la tarea hermenéutica"* (VM, I, 396; GW, I, 329). Siguiendo el modelo de la *phrónesis* aristotélica, el juego nos sitúa en una perspectiva moral que muestra los siguientes caracteres:

- El juego abre a una perspectiva moral no particularizada a los medios sino globalizadora, pues afecta al vivir en general.

- El juego muestra la inherencia práxica y situada de todo actuar humano: *"No existe una determinación, a priori, para la orientación de la vida correcta como tal"* (VM, I, 393; GW, I, 326). Es en el movimiento del juego, y en el espacio de juego que crea este movimiento, donde acontece el actuar humano. De igual modo que carece de sentido una determinación a priori del juego (porque es en el jugar donde se realiza el

juego), carece de sentido una intelectualización del actuar humano. El saber moral, contrariamente al técnico, no es algo que primero se tenga y que sólo posteriormente se aplique. El saber moral se constituye así como "*un responder a los estímulos de cada momento y de cada situación*" (VM, I, 393; GW, I, 327).

- El juego nos da la verdadera medida del puesto del hombre en la vida moral: entre la imposible autoextinción objetivista y la reducción del espacio moral propia del subjetivismo. En el "poner en juego" la propia subjetividad, en el "ponerse en juego" a sí mismo acontece la verdadera responsabilidad. Podríamos decir un "jugársela" en el que uno está totalmente implicado y en la que sin embargo nunca es el dueño, haciendo verdad aquello de que "*todo jugar es un ser jugado*" (VM, I, 149; GW, I, 112). Por eso hay una cercanía clara entre la idea de responsabilidad de la ética aristotélica y la que muestra el juego: el saber moral es un "saberse". Es justamente en este jugársela dónde se experimenta la libertad hermenéutica.⁴¹⁰

La libertad entendida según el modelo del juego hermenéutico muestra una estructura que, como venimos repitiendo, no puede entenderse ni desde la autonomía subjetiva del individuo ni desde la reducción de la misma a un mero hecho social. El sentido medial del juego (más allá de las dicotomías objetivo-subjetivo, activo-pasivo...) muestra que la responsabilidad del jugador acontece cuando éste se pone él mismo en juego. Pero el ponerse en juego del jugador exige una preparación y, aunque Gadamer lo describa más como pasión que acción, exige un esfuerzo. Porque la libertad no es algo dado ni la responsabilidad la consecuencia lógica de la naturaleza humana. Ser libre y ser responsable necesita prepararse para ello, necesita de algo que en sí mismo es puro juego: la educación y la formación del hombre. Y es puro juego porque nos educamos como jugamos: un proceso, un movimiento que no se reduce a nuestra subjetividad y que, sin embargo, exige nuestra respuesta. Por ello Gadamer afirma que la educación es educarse.

⁴¹⁰ Cf. DOMINGO, A., "Diálogo y responsabilidad: claves de la filosofía moral y política de Gadamer", En *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, pág. 73.

Gadamer realiza un recorrido por las etapas fundamentales del proceso educativo de niño a adulto. La adquisición del lenguaje y el habla es fundamental. El aprender a hablar es visto como una especie de juego de tanteo en que el niño repite lo que se le dice:

*“Así pues, nos preguntamos: ¿Quién educa aquí? ¿O es esto un educarse? Es un educarse como el que percibo en particular en la satisfacción que uno tiene de niño y como alguien que va creciendo cuando empieza a repetir lo que no entiende. Por fin lo ha dicho bien, y entonces está orgulloso y radiante. Así, debemos partir quizá de estos inicios para no olvidar jamás que nos educamos a nosotros mismos, que uno se educa y que el llamado educador participa sólo, por ejemplo como maestro o como madre, con una modesta contribución”.*⁴¹¹

En los inicios del crecimiento y de la formación del niño se revela la verdad fundamental según la cual sólo hay verdadera educación cuando ésta es en y para la libertad del hombre:

“El hombre se caracteriza por la ruptura con lo inmediato y natural que le es propia en virtud del lado espiritual y racional de su esencia. <Por este lado él no es por naturaleza lo que debe ser>; por eso necesita de la formación. Lo que Hegel llama la esencia formal de la formación reposa sobre su generalidad” (VM, I, 41; GW, I, 17).

Por ello no existe verdadera educación que no sea dialógica. Por eso, abdicar de educar es un educar fallido. Cuando se abdica de educar para que así el niño se desarrolle más libremente se incurre en un contrasentido. Cuanto más abdican los padres de educar menos libres se muestran los hijos. En ese juego recíproco del niño-padre, niño-maestro, etc. se da la verdadera conversación en que el educando se atreve a formar sus propios juicios. La conversación representa así un modelo educativo fundamental entendida como un salir de sí. En el sentido medial del juego, en el situarse entre la actividad-receptividad que veíamos antes en el mundo lúdico, se realiza la educación humanizadora. Se trata de un proceso que no acaba nunca: siempre que hay verdadera conversación hay un educarse mutuo. Cada vez que queremos entendernos con el otro se da un vaivén continuo sin principio ni fin:

⁴¹¹ Cf. GADAMER, H-G., *La educación es educarse* (trad. de F. Pereña), Paidós, Barcelona, 2000.

“La educación es así un proceso natural que, a mi parecer, cada cual acepta siempre cordialmente procurando entenderse con los demás” (EE, 36).

Gadamer, recuperando a Hegel, considera que en la naturaleza de la formación está el abandonar el particularismo de la propia subjetividad y el abrirse a la generalidad. Es propio de la verdadera formación el apartar la atención de sí mismo. Este es el primer paso para conseguir la libertad:

“En este sentido la formación como ascenso a la generalidad es una tarea humana. Requiere sacrificio de la particularidad a favor de la generalidad. Ahora bien, sacrificio de la particularidad significa negativamente inhibición del deseo y en consecuencia libertad respecto al objeto del mismo y libertad para su objetividad” (VM, I, 41; GW, I, 18).

Por eso podemos decir que es un gesto de responsabilidad personal el situarse en un proceso de educación y es una *“de las obligaciones para consigo mismo”* dice Gadamer (VM, I, 39; GW, I, 16). Toda educación ha de ser entendida como una conversación ininterrumpida. Esto resulta hoy especialmente necesario ante los nuevos retos que nos plantea la tecnología.⁴¹²

“Pero me mantengo en que, si lo que uno quiere es educarse y formarse, es de fuerzas humanas de lo que se trata, y en que sólo si lo conseguimos sobreviviremos indemnes a la tecnología y al ser de la máquina” (EE, 48).

⁴¹² Cf. AGUILAR, L. A., “Formar en el diálogo, la comprensión y la solidaridad para habitar un mundo tecnificado. Contribuciones de Hans-Georg Gadamer para una formación integral”: *Analogía Filosófica*, 17 (2003), pp. 67-85.

CUARTA PARTE

ÉTICA, HUMANISMO HERMENÉUTICO Y JUEGO

Capítulo 9

Humanismo hermenéutico y humanismo lúdico

El humanismo es una fuente inspiradora fundamental de la obra de Gadamer⁴¹³. El programa de la hermenéutica filosófica que se presentaba en *Verdad y Método* suponía de suyo la reivindicación y fundamentación de lo que desde Dilthey se había llamado “ciencias del espíritu” y, en otros contextos, “ciencias humanas” o “ciencias morales”. Gadamer abogaba así por una forma de comprensión distinta de lo humano y del conocimiento frente a la comprensión sesgada de la ciencia moderna.

Sin embargo, algunas interpretaciones de la obra de Gadamer han supuesto que lo que subyace en realidad a su propuesta hermenéutica es más bien un profundo antihumanismo. Su defensa de la finitud nos hablaría de un ser humano carente de libertad y asentado en la irracionalidad de una tradición. Ideas como las de pertenencia a la historia (la historia no nos pertenece sino que nosotros pertenecemos a la historia) o al lenguaje contribuirían a este supuesto antihumanismo. En los capítulos precedentes hemos luchado contra esta visión reductora intentando recuperar un nuevo humanismo

⁴¹³ CONILL, *Ética hermenéutica*, p. 154.

a partir del juego. Por eso ahora investigamos la virtualidad de la metáfora del juego en la redescipción de nuevo humanismo, pues consideramos que es posible hablar de un humanismo hermenéutico como humanismo lúdico.

9.1. La idea de humanismo

La idea de humanismo ha sido aplicada a las más diversas concepciones de lo humano: desde la teología cristiana, pasando por Marx y siguiendo por J. P. Sartre⁴¹⁴ se ha reivindicado para el sí el nombre de humanismo. El humanismo, según afirma Heidegger en su *Carta sobre el humanismo*⁴¹⁵, tiene sus orígenes en la antigua Roma y se desarrolla como una elaboración de la “*paideia*” griega. El humanismo consiste fundamentalmente en la identificación de la naturaleza humana con el modelo romano de la “*humanitas*” contrapuesto al “*homo barbarus*”. El humanismo renacentista seguirá este ideal latino de “humanidad frente a barbarie”, en este caso frente a la barbarie de la “Edad Media”.

En resumidas cuentas, podemos decir que el humanismo se ha cifrado históricamente en la reivindicación de la dignidad de la naturaleza humana. A pesar de las diferencias entre las distintas concepciones a la hora de dignificar lo humano, en todas ellas (siempre en la interpretación de Heidegger), ha pretendido determinar la esencia del hombre desde unos presupuestos que hacen imposible la autenticidad de la pregunta sobre el puesto del hombre en el mundo. Pues se pretende reivindicar la dignidad de lo humano a partir de las diferencias específicas que le distinguen de los otros entes y, para ello, se le considera un ente más entre los entes. Se concibe al hombre bajo una interpretación metafísica que impediría ella misma la relación originaria del *Dasein* con el ser.⁴¹⁶

⁴¹⁴ SARTRE, J. P., *El existencialismo es un humanismo* (trad. de V. Praci de Fernández), Edhasa, 1989.

⁴¹⁵ HEIDEGGER, M., *Carta sobre el humanismo* (trad. de H. Cortés y A. Leite), Alianza, Madrid, 2004.

⁴¹⁶ DAMIANI, A., “Humanismo civil y hermenéutica filosófica. Gadamer lector de vico”: *Cuadernos sobre Vico* 15-16 (2003), p. 32. Véase también CONILL, *Ética hermenéutica*, pp. 119-131.

9.2. La idea de humanismo en Gadamer a partir del juego

9.2.1. Humanismo lúdico y tradición humanista

La rehabilitación de la tradición humanista por parte de Gadamer suponía una reivindicación de la dignidad de lo humano y, por tanto, de un genuino humanismo. La metáfora juego hermenéutico nos ayuda en la tarea de esta reivindicación. Venimos repitiendo en nuestro trabajo que el juego hermenéutico nos hace humanos. El juego hermenéutico hace verdad lo que Schiller ya anunciaba, a saber que *“el hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y sólo es enteramente hombre cuando juega”*⁴¹⁷. Entender la vida como un juego hermenéutico nos hace humanos, pues en él se pone en claro de forma elocuente el carácter vinculante de la libertad. La lucha contra el subjetivismo en el juego no conlleva un antihumanismo, pues es en el juego común donde nos hacemos humanos.

Gadamer rechaza la interpretación del humanismo ofrecida por Heidegger y se adentra en la vía a su juicio olvidada de la tradición humanista (los *humaniora*). Gadamer rescata la idea de formación (*Bildung*) y los conceptos fundamentales del humanismo para reivindicar desde ahí la dignidad de lo humano. La formación, entendida como una formación espiritual, permitiría al ser humano actuar con una determinada sensibilidad, un “tacto” especial en situaciones en que no es posible guiarse por principios generales, en situaciones en que no es posible actuar bajo una operación lógica de la razón⁴¹⁸. En este sentido, dice Gadamer el humanismo ha contribuido a la promoción de un saber práctico y a la conformación de un mundo ético. Ha contribuido a la búsqueda de la libertad en perspectiva sin reducirla a un mero principio formal:

“La formación comprende un sentido general de la medida y de la distancia respecto a sí mismo, y en esta misma medida un elevarse por encima de sí mismo hacia la generalidad. Verse a sí mismo y ver los propios objetivos privados con distancia quiere decir verlos como los ven los demás. Y esta

⁴¹⁷ SCHILLER, *Cartas sobre la educación estética del hombre*, XV, § 9, p. 241.

⁴¹⁸ CONILL, J., *El enigma del animal fantástico*, Tecnos, Madrid, 1991, pág. 124.

generalidad no es seguramente una generalidad del concepto o de la razón. No es que lo particular se determine desde lo general; nada puede aquí demostrarse concluyentemente. Los puntos de vista generales hacia los cuales se mantiene abierta la persona formada no representan un baremo fijo que tenga validez, sino que le son actuales como posibles puntos de vista de otros. Según esto la conciencia formada reviste de hecho caracteres análogos a los de un sentido, pues todo sentido, por ejemplo el de la vista, es ya general en cuanto que abarca su esfera y se mantiene abierto hacia un campo, y dentro de lo que de este modo le queda abierto es capaz de hacer distinciones. La conciencia formada supera sin embargo a todo sentido natural en cuanto que estos están siempre limitados a una determinada esfera. La conciencia opera en todas las direcciones y es así un sentido general” (VM, I, 46-47; GW, I, 22-23).

Este tacto adquirido en la formación permitiría actuar humanamente. Este comportarse humanamente supondría elevarse por encima de los deseos particulares y arbitrarios. Frente a la identificación de lo humano con un ente más de la naturaleza susceptible de investigación metódica, la reivindicación humanista de Gadamer nos muestra al hombre como un ser moral y estructuralmente abierto. Educarse y formarse en el juego es la tarea de humanización necesaria en la actual era de la técnica. El humanismo lúdico supone no tanto una lucha contra “el olvido del ser” sino contra “el olvido del ser humano” y la solidaridad se constituye en el presupuesto necesario para que exista este juego.

Los conceptos centrales del humanismo estudiados por Gadamer muestran una estructura lúdica. El hombre necesita formarse para ser libre y necesita formarse lúdicamente. Frente a los intereses individuales, en la reivindicación de los *humaniora* se refleja lo que hay de común en todos los hombres y lo que hace comunidad. Al rescatar los principales conceptos de la tradición humanista: *sensus communis*, capacidad de juicio y gusto, Gadamer está reivindicando la dimensión política inherente al ser humano, pues el hombre sólo puede hacerse a sí mismo en la alteridad. Se está defendiendo de este modo la libertad en el hombre y se está entendiendo esta libertad más como un sentirse implicado que como una desvinculación subjetiva. La elección moral se acerca a la idea de juego que venimos trabajando: no un hacer mecánico sino un responder, y en el responder el hombre se va haciendo a sí mismo. En el juego el

hombre se juega. El hombre se hace haciendo cosas. Jugar es transformarse transformando el mundo.

9.2.2. Humanismo lúdico y tecnociencia del hombre

El planteamiento de Gadamer nos pone en alerta frente a la visión reduccionista de lo humano que se opera en la ciencia moderna y frente a la que podríamos llamar tecnociencia contemporánea. Llamamos humanismo lúdico a la posición de Gadamer porque el juego se revela como un lugar privilegiado de autocomprensión humana en la moderna era de la ciencia:

“Los denominados humaniora siguen armonizando fácilmente con la conciencia general porque sus objetos pertenecen directamente a la tradición cultural y a la educación tradicional. Pero las ciencias modernas guardan con su objeto, la realidad social, una relación especialmente tensa que necesita de la reflexión hermenéutica. El extrañamiento metódico al que ella debe su progreso se refiere aquí al mundo humano-social en conjunto. Este mundo queda así a disposición de la ciencia en materia de planificación, dirección, organización y desarrollo, en un sinfín de funciones que determinan desde fuera la vida de cada individuo y cada grupo. El ingeniero social que cuida del funcionamiento de la máquina de la sociedad parece disociado de la misma sociedad a la que pertenece” (VM, II, 240; GW, II, 248-249).

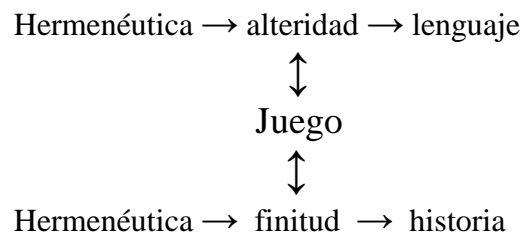
El humanismo hermenéutico se sitúa en un nuevo concepto de *prâxis*-aplicación superador de la *prâxis* entendida como tecnología. El humanismo lúdico pretende recuperar la dignidad del hombre frente a la despersonalización que opera la reducción tecnocientífica de lo humano. El humanismo lúdico se enfrenta a los peligros de la ética del rendimiento y la optimización de los recursos. Una visión lúdica de lo humano advierte de los excesos de esta visión y nos pone en la pista de que lo más propio del hombre no puede estar sometido al control científico. La idea de juego muestra que el genuino conocimiento no es aquello que el individuo puede dominar, porque el sujeto nunca es el dueño del juego. En esta tentación ha caído la ciencia natural tecno-metódica al reducir la comprensión a control, medida, cálculo, sometimiento y método.

El verdadero modelo del conocimiento humano es el juego. El verdadero conocimiento no se reduce a la abstracción de la *epistéme* ni a la mecanización de la *téchne*, porque está en la esencia de la naturaleza humana el no tenerlas todas consigo. Urge un conocimiento de lo humano que nos haga verdaderamente humanos, un ponerse en juego del sujeto cognoscente. Es en este jugársela donde el hombre percibe su propia dignidad que nosotros describimos como la responsabilidad de la inteligencia humana. Desde el modelo de conocimiento responsable y corresponsable del juego, diremos que no hay verdadero saber humano que no sea un saber moral en tanto en todo conocimiento hay un “saberse”. La *phrónesis* aristotélica es el modelo de esta “nueva” sabiduría moral. En este sentido, podemos decir que el humanismo lúdico recupera la decisión personal, recupera al individuo frente a la desposesión de sí mismo operada por el instrumentalismo de la tecnología. El modelo lúdico supone la revalorización del hombre y de su puesto en el mundo.

Frente a la imagen reduccionista-antihumanista que se ha querido imprimir a la hermenéutica de Gadamer, la metáfora del juego muestra el valor del ser humano en la obra de arte (por la recepción inteligente de la obra de arte), en la historia (por la puesta en juego de la tradición y los prejuicios) y en el lenguaje (por la necesaria constante de traducción). Pero la individualidad del hombre no pierde por ello su identidad. Está en el ser hombre el constante ser remitido. El jugador no es el creador del juego, el juego es anterior al jugador. El humanismo lúdico no reduce la dignidad del hombre a una libertad abstracta sino a una libertad situada y descrita como capacidad de responder a lo que nos llama, que lleva la iniciativa y que, de algún modo, nos antecede. Después de todo, no somos dioses.

Al luchar contra el método y las pretensiones del subjetivismo moderno, Gadamer apuesta por una idea de significado centrado en la tradición como historia y lenguaje y no en el sujeto que conoce. Es decir hace al hombre consciente de sus límites. Pero, junto al reconocimiento de su finitud, el conocimiento de su apertura y alteridad. El hombre como ser que habla habita el lenguaje y es el lenguaje hecho

diálogo el que le hace salir de sí mismo. Este juego de finitud y alteridad es el verdadero escenario de la vida y del ser del hombre:



9.2.3. Humanismo lúdico y democracia

Dentro de los juegos humanos hay uno de especial importancia y al que todos se refieren de una u otra manera: es el juego lingüístico. Nuestra vida se desarrolla en el lenguaje. Estamos insertos en el lenguaje y él es el verdadero protagonista del juego, no porque él hable o juegue sino porque sólo en él se puede jugar-hablar: *“En este sentido el lenguaje es la verdadera huella de nuestra finitud”* (VM, II, 149; GW, II, 150). Todo nuestro pensamiento y conocimiento se hace necesariamente de forma lingüística:

“El lenguaje no constituye el verdadero acontecer hermenéutico como tal lenguaje, como gramática ni como léxico, sino en cuanto que da la palabra a lo dicho en la tradición” (VM, I, 555; GW, I, 467).

El juego humano por excelencia se convierte en un jugar en el lenguaje, es decir en interpretar. Pero, ¿qué tenemos que interpretar? Fundamentalmente interpretamos la realidad humana (nada le es ajeno a la hermenéutica) en un diálogo infinito. Porque la interpretación verdadera no existe, si tomamos por ésta la interpretación según el modelo magisterial (por ejemplo el eclesial). Cada época interpreta necesariamente a su manera. Y su manera no es necesariamente mejor sino que es necesariamente distinta:

“Comprender no es comprender mejor, ni en el sentido objetivo de saber más en virtud de conceptos más claros, ni en el de la superioridad básica que posee lo consciente respecto a lo inconsciente de la producción. Bastaría decir que, cuando se comprende, se comprende de un modo diferente. Este concepto de la

comprensión rompe desde luego el círculo trazado por la hermenéutica romántica” (VM, I, 366-367; GW, I, 302).

No, la interpretación correcta, si existe, es el final de un proceso dialógico, nunca el principio. En éste todos los jugadores tienen cartas que jugar, todos tienen un papel que representar, todos ellos importantes, ninguno es protagonista porque el protagonista es el juego de igual modo que la en representación es la obra lo fundamental.⁴¹⁹

El “juego democrático” pone de manifiesto la dimensión política del juego⁴²⁰. La dimensión de alteridad del juego hermenéutico no es un elemento accesorio del mismo pues, como venimos repitiendo, jugar es jugar-con. Juego democrático y juego humano se encuentran unidos íntimamente porque no podemos comprender al hombre fuera de la sociedad. Probablemente el juego político se encuentre desvirtuado, empañado, degradado, viciado y, en muchos casos, se haya convertido en “juego sucio”. Para que el juego democrático sea verdadero juego ha de ser un “juego limpio”, ha de ser el juego en que todos los jugadores sigan las normas del juego para que la democracia sea digna de llamarse tal.

9.2.4. Humanismo lúdico e interpretación poética de la historia

Frente a los intentos de hacer del hombre una pieza más del devenir histórico, la metáfora del juego sitúa al hombre en una dimensión poética de la historia. En este sentido también podemos hablar también de humanismo lúdico⁴²¹, pues la historicidad

⁴¹⁹ Sigo aquí la crítica de Félix Duque: “*Pero Gadamer, preso de sus ideales democráticos (ser demócrata tiene también sus dificultades), no puede admitir [...] que una interpretación comprenda mejor a una obra (al fin, a un corte histórico) de lo que ella misma se comprende. Se comprende, dice, siempre de modo diverso*”, DUQUE, F., *En torno al humanismo, Heidegger, Gadamer, Sloterdijk*, Ed. Tecnos, Madrid, 2002, p. 113.

⁴²⁰ Cf. ETIENVRE, J. P., “La metáfora del juego y la vida política: de la imagen al modelo”: *Revista de occidente*, 102 (1989), pp. 87-96.

⁴²¹ Cf. KOSELLECK, R. / GADAMER, H-G., *Historia y hermenéutica* (trad. F. Oncina), introducción de J. L. Villacañas-F.Oncina, Barcelona, Paidós, 1997, p. 106.

del ser humano y la pertenencia a la tradición no puede verse como un límite infranqueable. La idea de tradición hace pensar en algo que traemos y llevamos, una corriente de transmisión, un río en el que venimos sumergidos pero que a la vez transformamos⁴²². El estar sometido a los efectos de la historia supone también ser capaz de producir efectos, porque nosotros también somos historia. Una historia cerrada no es historia, no es historia humana queremos decir. La historia nunca está escrita del todo, nunca está concluida. La historia es un narrar constante.⁴²³

El humanismo lúdico recupera el carácter existencial (que no existencialista) de la hermenéutica, pues reivindica la participación humana en el comprender y devuelve al hombre a su posición responsable. Gadamer recuerda que la Grecia Antigua (Tucídides, por ejemplo) equiparó la historiografía no con los “*mathémata*” de los matemáticos sino con la poesía de los poetas, sacando a la luz el carácter poético-creativo de la historia. Nosotros con nuestras historias, con cada una de nuestras decisiones en nuestra vida práctica, colaboramos en la construcción de aquello que nos parece bueno y justo.⁴²⁴

El humanismo lúdico transmite la idea de que el ser humano se entiende a sí mismo perteneciendo a la historia, pero este pertenecer se entiende como el interpretar-representar del jugador en la historia. La historia no es aquello que impide la realización del hombre sino su condición de posibilidad⁴²⁵. Estamos obligados a ser

⁴²² La imagen del río referida a la tradición es de gran productividad hermenéutica. El río está en continuo movimiento, llega a nosotros y nosotros nos sumergimos en él. En referencia a Heráclito (D-K, 584, 22 B 49a: “*Y a su vez dice Heráclito que en los mismos ríos nos bañamos y no nos bañamos, y que tanto somos como no somos*”) podríamos decir que el río de la tradición siempre tienen algo de distinto cada vez que llega a nosotros y nosotros mismos cambiamos sus aguas y cambiamos el río. Pues después de nosotros el río ya es distinto. Podríamos recordar también el título del libro de J. L. Sanpedro *El río que nos lleva*, (Destino, Madrid, 2003), que expresa bien lo que nos precede y nos arrastra y que está en continuo movimiento.

⁴²³ Cf. KOSELLECK, / GADAMER, *Historia y hermenéutica*, p. 104.

⁴²⁴ Cf. KOSELLECK, /GADAMER, *Historia y hermenéutica*, p. 106.

⁴²⁵ La historia (el juego) es como el viento para el volar de las aves. Recuperando la comparación kantiana diríamos que también el ave considera que sin el aire volaría más rápido. En realidad no sabe que es el viento el que le hace posible volar, Cf. RAMÍREZ, M. T., *De la razón a la praxis*, Siglo XXI, México, 2003, p. 67.

libres porque estamos obligados a interpretar-jugar. No se puede apostar en el vacío sino en un juego del que no somos dueños. Una libertad descarnada, una libertad no jugada, es una contradicción en sus mismos términos.

9.2.5. Humanismo lúdico: el jugador como traductor

El juego hermenéutico nos pone en la pista de una idea del hombre como traductor entre hombres. Todo traducir es un interpretar en el lenguaje y es la búsqueda de un lenguaje común:

“Cuando el entendimiento parece imposible porque se hablan “lenguajes distintos”, la tarea de la hermenéutica no ha terminado aún. Ahí se plantea ésta justamente en su pleno sentido: como la tarea de encontrar el lenguaje común. Pero el lenguaje común nunca es algo ya dado definitivamente. Es un lenguaje que juega entre los hablantes, que debe permitir el inicio de un entendimiento, aunque las diversas “opiniones” se opongan frontalmente. Nunca se puede negar la posibilidad de entendimiento entre seres racionales. Ni el relativismo que parece haber en la variedad de los lenguajes humanos como sabía Heráclito” (VM, II, 392-393; GW, II, 497-498).

El hombre no está encerrado en su propio universo histórico-lingüístico sino que necesariamente ha de traducir-interpretar y esta labor mediadora se ha de realizar:

- En la corriente de la tradición entre el pasado y el presente: el lenguaje juega entre los hablantes de distintas épocas fusionando a estos en un juego común. Todo hombre es un traductor del pasado y de esta manera se convierte necesariamente en un jugador-intérprete activo de la tradición.
- Entre distintas tradiciones: el lenguaje juega entre las distintas tradiciones en una fusión o diálogo intercultural. En su encuentro con otras tradiciones contemporáneas, todo hombre se convierte en un traductor, en un intérprete continuo del sentido del mensaje de los otros.

Ningún hombre puede arrogarse el privilegio de ser el primer intérprete, traductor o jugador, y mucho menos el autor del juego. Gadamer defiende una igual

dignidad de todos los que juegan. El juego da la vez a todos y nadie es el primero. La dignidad del hombre no es puesta en tela de juicio cuando decimos que el juego es lo importante y que el jugador no es el dueño del juego. Porque, nos atrevemos a decir, el juego no juega, el juego no es real si entendemos por real una entidad metafísica aparte de los jugadores. Podríamos aventurarnos a decir (a sabiendas que incluimos lo definido en la definición) que el juego es el espacio de juego que se crea cuando los hombres juegan. Pues la historia se hace real cuando es recibida, asumida y cuando es traducida, interpretada, jugada, provocando efectos en las interpretaciones futuras. Así se hace patente el puesto del hombre en la hermenéutica gadameriana como humanismo lúdico. La hermenéutica transmite una visión del hombre como aquel llamado a construir un lenguaje común.

Toda jugada, toda interpretación se hace en la historia, es decir pertenece a una tradición histórica; pero a la vez, toda jugada hace historia. Hay, pues, una analogía fundamental entre jugada e interpretación. Lo que para el intérprete son los límites del lenguaje, para el jugador son las reglas infranqueables y necesarias para la existencia del juego. Lo que para el intérprete es horizonte de comprensión y expectativa de sentido es para el jugador la expectativa de triunfo que se suscita en cada jugada. La situación es al que interpreta como la oportunidad al jugador, pues es oportunidad de ganar y de perder:

Interpretación	Intérprete----- límites del lenguaje Horizonte-----Situación
Jugada	Jugador-----Reglas Expectativa-----Oportunidad

Cada interpretación es un acontecer en el tiempo y, por ello, se encuentra en la tensión existente entre lo vinculante, la experiencia de finitud y pertenencia a un lenguaje, y la apertura estructural o alteridad de toda interpretación. La dirección de alteridad de toda interpretación muestra a su vez una dimensión activa en cuanto yo pregunto e interpelo; y tiene también una dimensión pasiva en cuanto me siento interpelado por el otro:

INTERPRETACIÓN → Alteridad → activa → yo respondo al otro
→ pasiva → el otro me interpela

TIEMPO

→ Finitud (límites del lenguaje)

Análogamente, cada jugada también es un acontecer en el tiempo, de sus límites y de su apertura. En cada apuesta se experimentan los límites y riesgos de todo juego pues es mucho lo que no controlamos. Pero, a su vez, el jugador experimenta las posibilidades que se dan en cada jugada, experimenta la capacidad para desafiar al otro, para retar al otro en un ir y venir en el cual el otro también me reta a mí:

JUGADA → Alteridad → activa → yo reto o desafío al otro
→ pasiva → Soy desafiado, el otro me reta

TIEMPO

→ Finitud → límites del juego

9.2.6. Humanismo lúdico y apertura

Hablar de humanismo lúdico supone hablar del hombre como de alguien fundamentalmente dirigido al otro y desensimismado, porque la hermenéutica parte de la afirmación fundamental de que el otro puede tener razón. Esta apertura radical supone una actitud moral o voluntad continua de entendimiento. Esta voluntad de entendimiento es lo que caracteriza al hombre experimentado frente al dogmático. Superar cualquier dogmatismo, estar abierto a las opiniones ajenas aparece en la hermenéutica de Gadamer como la estructura fundamental de lo humano:

“Estar en la tradición no limita la libertad del conocer sino que la hace posible, como ya habíamos formulado. Este conocimiento y reconocimiento es el que constituye la tercera y más elevada manera de experiencia hermenéutica: la apertura a la tradición que posee la conciencia de la historia efectual. También ella tiene un auténtico correlato en la experiencia hermenéutica: la apertura a la tradición que posee la conciencia de la historia efectual. También ella tiene un auténtico correlato en la experiencia del tú. En el comportamiento de los hombres entre sí lo que importa es, como ya vimos experimentar al tú realmente como un tú, esto es, no pasar por alto su pretensión y dejarse hablar por él. Para esto es necesario estar abierto. Si no existe esa mutua apertura tampoco hay verdadero vínculo humano” (VM, I, 437-438; GW, I, 367, el subrayado es nuestro).

El juego se hace humano en la voluntad de apertura⁴²⁶ propia todo juego, es ahí donde surge la vinculatividad humana. Al hablar de “vinculatividad humana” incurrimos en una tautología porque no hay verdadera vida humana que no esté vinculada de algún modo. La idea de hombre que transmite el juego hermenéutico consiste en estar vinculado, en ser interpelado. Esta voluntad de apertura⁴²⁷ se constituye como una virtud hermenéutica fundamental: la exigencia moral de jugar con

⁴²⁶ Esta voluntad de apertura se acercaría a lo que G. Vattimo ha denominado la “*pietas*” como ética de la interpretación: “*Se trata de una actitud que podemos también llamar de pietas, aunque no tanto en la acepción latina según la cual tiene por objeto los valores de la familia, sino más bien en el sentido moderno de piedad como atención devota hacia lo que, teniendo sólo un valor limitado, merece ser atendido, precisamente en virtud de que tal valor, si bien limitado, es, con todo, el único que conocemos: piedad es el amor que se profesa a lo viviente y a sus huellas, aquellas que va dejando y aquellas otras que lleva consigo en cuanto recibidas del pasado*” . VATTIMO, G., *Ética de la interpretación* (trad. de T. Oñate), Barcelona, Paidós, 1991, p. 26.

⁴²⁷ En referencia al recibir la pelota de una compañera eterna de la poesía de Rilke: “*sólo cuando de pronto te vuelvas cazador del balón que te lanzó una compañera eterna*” (VM, I, 6; GW, I, 27).

el otro, de responder al juego porque el sujeto no se autoposee ni es dueño del juego. Esta exigencia sólo es posible desde el *olvido de sí* que opera significativamente en el fenómeno del juego, donde la salida de sí mismo hace posible que lo otro se abra camino en nosotros. Porque el ser humano sólo se autocomprende de manera dinámica, de manera lúdica.⁴²⁸

Para que esta voluntad de apertura sea efectiva se exige la voluntad de asumir los riesgos propios de todo juego, en este caso de asumir los riesgos de perder en el juego dialógico: exponer nuestros argumentos y arriesgarse a que el otro tenga razón y pueda convencernos. Es toda una aventura imprevisible acorde con la experiencia de finitud propia de lo humano. Por eso, toda experiencia hermenéutica es de suyo una experiencia moral. Es en el juego donde se experimenta ese potencial de alteridad que va más allá del querer y del hacer individual. A esta experiencia moral subyace una idea de naturaleza humana extática, que sale de sí, que está en continuo descentramiento respecto de sí. En el juego y en el diálogo también acontece esta experiencia, acontece la experiencia de haber ganado algo, de haber aprendido algo, de haber experimentado algo superior a nuestra subjetividad. Es la fuerza transformadora del juego hermenéutico:

“Lo que me interesa es llegar a saber por qué es precisamente la respuesta del otro la que me muestra mis limitaciones, y por qué debo aprender a experimentarlas siempre de nuevo y una vez más si quiero llegar a verme siquiera en la situación de poder superar mis límites” (PCH, 23).

La actitud de apertura nace de la conciencia de finitud. La conciencia de la propia finitud exige la actitud de apertura a lo diferente y al diferente. El camino hermenéutico-lúdico va de la conciencia de finitud al antidogmatismo y de éste al respeto de las otras opiniones: algunos lo han llamado por ello “humanismo pluralista”⁴²⁹ en cuanto que estoy siempre obligado a responder al juego en el que juegan los demás. Este humanismo pluralista adquiere una amplia relevancia en un

⁴²⁸ AGUILAR, L. A., “La hermenéutica filosófica de Gadamer”: *Sinéctica*, 24 (2004), p. 62.

⁴²⁹ Cf. MIRAS, N. S., “Comprensión, diálogo y finitud. Sobre un <humanismo pluralista> en Gadamer”: *Endoxa: series filosóficas*, nº 20, (2005), pp. 479-498.

ámbito sociopolítico cada vez más global y en el contexto actual del diálogo entre las culturas. El humanismo lúdico supone la necesidad siempre imperante de encontrar el juego común (*koiné*⁴³⁰) y de hacer que todos participen en este juego común. La experiencia de reciprocidad que acontece en el juego lingüístico se constituye así el fundamento de esta responsabilidad solidaria:

*“Frente a tal circunstancia, creo que hoy sería lícito aún, y de nuevo, hablar del humanismo en el sentido de que uno no se propone otra tarea que la de la Humanitas, el respeto al otro y el admitir la validez del otro y de sus otros caminos. En este sentido, el mundo industrial moderno y la revolución industrial me parecen los verdaderos vencedores en la historia universal de nuestro siglo, eso que Heidegger apostrofa como <extremo olvido del ser> pero que fortalece también nuestra facultad de juzgar (Urteilkraft), justamente en la admisión de la validez y el colocarse en las perspectivas del otro y de las otras culturas. Cómo se presentará la cultura universal del futuro, es algo que nadie sabe: pero creo que si ella no es de nuevo una autodestrucción, tendrá que ser el trabajar sobre la base de que unos admitan la validez de los otros y de que unos compartan con los otros tareas comunes. Lo que el humanismo fue para Europa tendrá que serlo entonces para el mundo. Los ideales del siglo XVII adquieren medidas planetarias. Los derechos humanos del siglo XVII adquieren medidas planetarias. Los derechos humanos han devenido un objeto real de la política internacional y esto quiere decir, también, que la realización de un ideal semejante tiene que ser la diferenciación pluralista y el tolerante reconocimiento recíproco”.*⁴³¹

9.2.7. Humanismo lúdico y solidaridad

Como hemos venido afirmando, Gadamer se encuentra cerca de la idea de libertad que subyace a la ética aristotélica. La libertad existe porque existe la decisión moral, la elección: la *proaíresis*. La libertad es así entendida supera los límites de una libertad reducida a pura decisión técnica y de una libertad reducida a la mera subjetividad. No es posible reducir la libertad a la individualidad de quien elige, porque esa elección tiene siempre un carácter comunitario.

⁴³⁰ Cf. “Hermenéutica: nueva *Koiné*” en VATTIMO, G., *Ética de la interpretación* (trad. de T. Oñate), Paidós, Barcelona, 1991, pp. 55-71.

⁴³¹ Entrevista a H-G. Gadamer realizada por Graciela Fernández en Heidelberg 1992, Cf. <http://www.ddooss.org/articulos/entrevistas/Hans_Gadamer.htm> [consulta: 01-08-2009].

Reconocer el carácter comunitario de la elección no significa reducir la libertad según una teoría de la acción social, como si la elección moral pudiera ser un objeto de estudio sociológico. La acción así entendida quedaría reducida a conducta social, a una función de la personalidad y el entorno. Gadamer lucha contra los intentos de reducir el acto moral a una teoría de la decisión ¿Dónde queda la libertad en la teoría de la decisión? Según la teoría de la decisión se ha de buscar el logro de decisiones racionales, individuales o colectivas, con miras a determinar, ante situaciones alternativas, la actuación más beneficiosa. Y esta pretensión se realiza a través del análisis formal de las estrategias que pueden seguirse. Desde este punto de vista, cobran especial importancia conceptos como el de utilidad y probabilidad matemática. Así, la decisión queda reducida a su aspecto lógico y matemático.

La acción moral así entendida tiene su correlato en la denominada teoría de juegos. En esta teoría (cuyos fundamentos son matemáticos y cuya práctica es económica y social) se utiliza el modelo de un juego sometido a reglas para la toma de decisiones entre personas en conflicto y competitividad mutua. Aquí la acción moral se reduce a mero proceso lógico-matemático, a mera adopción de decisiones entre individuos con intereses opuestos y que juzgan sobre los resultados. Estos resultados solo son tenidos en cuenta en virtud de su utilidad o provecho propio y la probabilidad de que ocurran. La teoría de juegos se circunscribe a un proceso de decisión en el que un supuesto agente racional elige entre diversas posibilidades u opciones, con toda la información necesaria disponible y según un orden de preferencia claro y ordenado. La racionalidad se circunscribe así a la combinatoria de los propios deseos de la mejor forma posible en forma de probabilidades. Se valoran exclusivamente los resultados y la utilidad de los mismos, en una dialéctica propia entre cooperar o competir, dependiendo de la utilidad de una u otra estrategia.

Es necesario distinguir la decisión así entendida de la decisión y deliberación hermenéutica. La hermenéutica es la forma filosófica de la teoría de la deliberación moral. Como teoría de la deliberación moral pondera los medios y, en este sentido, determina la actitud o juicio ante un asunto reflexionando sobre los pros y los contras

que se presentan, así como sobre los motivos, razones y consecuencias de la decisión a tomar. Frente a la racionalidad instrumental antes descrita, pondera los medios, juzga desde la situación concreta en la que se actúa y tiene en cuenta las normas morales aceptadas por el sentido común (entendido como el sentido que hace comunidad). En cuanto tiene lo común en el horizonte de su acción, la dialéctica propia esta deliberación es la dialéctica entre sospecha (será la propia de la hermenéutica nietzscheana) y confianza (hermenéutica gadameriana). Como pone claramente de manifiesto A. Domingo, si la ética contemporánea puede ser calificada como hermenéutica no es sólo por su dimensión crítica del metodologismo, es decir no es tanto en virtud de su capacidad de sospecha, sino en cuanto sirve a la voluntad de sentido inserta en el ser humano. Así, la hermenéutica siempre ha de vascular entre la sospecha al cientifismo y la confianza orientadora de la inteligencia:

*“Podemos llamar hermenéutica a esta edad de la moral porque tan importante como la sospecha es la confianza. La incertidumbre, la inseguridad y la finitud también nos pueden abrir las puertas para una filosofía de la esperanza. El sentido de la vida humana y la búsqueda de la orientación no se presentan de manera espontánea”.*⁴³²

Esquemizamos a continuación un cuadro de oposiciones entre la teoría de juegos y el juego hermenéutico que puede resultar aclaratoria de la idea que venimos trabajando:

⁴³² DOMINGO, A., “La edad hermenéutica de la moral: La traducción de lo sagrado en Habermas, Taylor y Ricoeur”: de próxima aparición en *Pensamiento*, 2 [2010].

TEORÍA DE JUEGOS	JUEGO HERMENÉUTICO
<i>Una parte de la teoría de la Decisión racional</i>	<i>La forma filosófica de la teoría de la Deliberación Moral</i>
TÉCNICA Y TRABAJO	AMISTAD Y SOLIDARIDAD
RESULTADOS/UTILIDAD	MOTIVOS/RAZONES/CONSECUENCIAS
INFORMACIÓN SEGURA Y ORDENADA	INSEGURIDAD/RIESGO DE TODO PLAN
FINES	FINES/MEDIOS
RACIONALIDAD INSTRUMENTAL	RACIONALIDAD DE LOS MEDIOS Y DE LOS FINES
INDIVIDUO	SENTIDO COMÚN
Cooperar-----competir	Confiar-----sospechar

El juego hermenéutico concibe una libertad que va más allá de la libertad entendida como mero cálculo de posibilidades de actuación y que es propio de la teoría de la decisión y la teoría de juegos. La filosofía práctica no se reduce a una teoría de la decisión como un mero procesamiento de datos. La decisión ante la que nos sitúa el juego hermenéutico se sitúa en la línea de la *proaíresis* aristotélica:

“Entre los hombres no se conoce una fuerza tan extraordinaria de los instintos. Poseemos <libertad de elección>, o al menos nos parece que la poseemos y que podemos llamarla así. Los griegos tenían para esto la expresión proaíresis. Es la libertad de comportarse de un modo u otro. Y forma parte de ella la posibilidad de hacer preguntas, de advertir posibilidades” (AH, 52-53).

La elección propia del juego hermenéutico es una elección situada que ha de tener en cuenta al resto de participantes, pues no hay decisión moral que no se tome en el contexto de la convivencia con otros jugadores. Elegir lo bueno es una tarea de cada sociedad y la ciencia es incapaz de asumir esa responsabilidad. Gadamer en este contexto apela a la solidaridad y a la idea de amistad griega como condición básica. Puede parecer extemporáneo pretender sustentar la vida social de la actualidad, basada fundamentalmente en la racionalización de la vida social, en el concepto griego de amistad. Amistad y solidaridad expresan una vinculación entre seres humanos. Es necesario indagar la naturaleza de esta vinculación, pues en ella está la base de la convivencia humana. La tentación primera puede ser pensar que la amistad supone unanimidad de convicciones, estar de acuerdo en todo:

“Una cosa al menos es clara: el hogar y la casa son el lugar de la convivencia. Esto no implica que se compartan todas las convicciones ni que haya coincidencia en las inclinaciones o intereses” (AH, 83).

Pensar lo mismo no es lo que produce lo vinculante entre las personas. Hemos de buscar algo sólido que sea la base sobre la que se unan las personas. El ser humano carece de pautas instintivas que le congreguen en una unidad, por eso es necesario el asentimiento propio para poder ponernos de acuerdo. La pregunta que resuena es el por qué hemos de ponernos de acuerdo y si este ponerse de acuerdo (que es en lo que se basa la amistad y la solidaridad) supone abdicar de nuestra propia voluntad e identidad. Gadamer define la amistad de una manera extraña:

“La primera amistad que se necesita es la de uno consigo mismo. Si no la hay, ni se está para el otro ni se llega a estar realmente vinculado con él” (AH, 83).

En un primer momento podríamos pensar que se da aquí una concepción egoísta de la amistad entendida como un sacar provecho personal de una relación con otro u otros. Pero no se trata de eso. Se trata más bien de comprender la amistad como un juego de reciprocidad en el cual uno se conoce mejor a sí mismo en el estar implicado en el otro y el otro en él. Estando ahí, el otro me recuerda lo lejos que estoy de ser perfecto. En el encuentro del otro me encuentro a mí mismo y veo lo lejos que estoy de lo que debería ser. Lejos de perder mi propia identidad, la amistad me hace más

consciente de quién soy y por ello el juego de la amistad es el juego en el que la responsabilidad es más personal y en el que pierde todo anonimato. Por eso el juego tiene una afinidad peculiar con la amistad. El juego nace entre amigos y hace amigos. El juego ha de dejar siempre una huella en nosotros, algo del otro tiene que añadirse a nuestra experiencia del mundo al jugar. El juego posee una fuerza transformadora que supera toda posición monológica. Sólo en el juego, sobre todo en el juego de la conversación pueden encontrarse los amigos:

“pueden encontrarse los amigos y crear ese género de comunidad en la que cada cual es él mismo para el otro porque ambos encuentran al otro y se encuentran a sí mismos en el otro” (VM, II, 207; GW, II, 211).

La amistad se constituye como la forma más acabada de la comprensión y el diálogo. Por eso la amistad no puede entenderse como mero sentimiento de cercanía. La amistad, si es verdadera, me ayuda a ver lo lejos que estoy de lo que quiero ser. Por eso el juego de la amistad es la de la responsabilidad redescrita en el juego hermenéutico. Jugar no significa perderse en una responsabilidad anónima o diluirse en una sociedad masificada; jugar es luchar contra las pretensiones de reducir la responsabilidad a mera mecánica de racionalización. Ni somos máquinas de decisión, ni el estado es una maquinaria (en la actualidad se ha popularizado la expresión “el aparato del estado”). El estado está constituido por personas conscientes que deciden y deciden en común, porque hay algo que les une, que les vincula, y a eso es a lo que llamamos solidaridad. Vivimos, afirma Gadamer, en *“la era de la responsabilidad anónima”* (AH, 78), en la era de la extrañeza recíproca. La amistad verdadera ha de ser consciente.

En la idea gadameriana de solidaridad emerge la idea que venimos trabajando desde el principio: la primacía del juego hermenéutico no supone la anulación del jugador. El juego, si es verdadero juego, saca lo mejor del jugador. La solidaridad no supone anonimato social sino que nos individualiza, nos hace ser más nosotros mismos. Por eso el juego tiene una afinidad peculiar con la amistad. El juego posee una fuerza transformadora que supera toda posición monológica. Reconocerse a sí mismo y reconocer al otro es el juego propio de la amistad y la solidaridad. Este juego exige

también renuncia personal. Ahí se encuentra el carácter objetivo de la solidaridad. La solidaridad no es mera emoción momentánea sino que exige plegarse a la necesidad común, al objetivo común: la solidaridad exige la renuncia personal en pro de un objetivo común, lo cual no significa que le “hagamos el juego” al mundo.

Capítulo 10

El juego y sus límites

La metáfora del juego hermenéutico tiene ante sí los retos propios de toda posición hermenéutica y que de algún modo se condensan en lo que Gadamer ha denominado “el fantasma del relativismo”⁴³³. Estudiamos ahora los posibles intentos fallidos en la redescrición del arte, la historia y el lenguaje como juego así como los desafíos que la metáfora lúdica sigue mostrando a nuestra comprensión de la libertad y responsabilidad humanas. Del examen de estos desafíos nos ocupamos ahora y, junto a ellos, revisamos también los peligros propios de los usos ordinarios del término juego, usos indebidos que limitan el juego como metáfora ética y que debemos siempre evitar. Atenderemos especialmente a la diferenciación necesaria entre el juego hermenéutico y la denominada teoría de juegos.

⁴³³ LHE, 112.

10.1. Los límites del juego como metáfora

10.1.1. La posible equivocidad del término “juego”

Como hemos observado, el juego es una metáfora pluridimensional y es especialmente fecunda para la reflexión hermenéutica. Es una metáfora que hace más productivos los conceptos fundamentales de la hermenéutica (arte, historia y lenguaje) y los abre a una dimensión cada vez más abarcante⁴³⁴. Sin embargo, también existe una posible lectura reduccionista o unilateral del juego. Son tantas las realidades que incluimos dentro de esta metáfora que puede prestarse a malentendidos si no centramos convenientemente qué queremos decir cuando hablamos de juego hermenéutico. En línea con la interpretación gadameriana, venimos tomando como paradigma del juego hermenéutico al juego del arte (en el que ser es igual a representación). Pero el universo del juego es inmenso y los tipos de juego inabarcable (pensemos que Wittgenstein consideraba el fenómeno del juego indefinible y hablaba más de “un aire de familia” entre ellos). Muchos de los juegos que nos rodean en ningún caso podrían ser ejemplo para la comprensión hermenéutica y menos para la elaboración de una ética hermenéutica. Pensemos por ejemplo en los llamados juegos de suma cero (por ejemplo en los juegos de cartas) en los que cualquier ganancia de uno supone la pérdida de otro. Frente a este tipo de juegos, el juego hermenéutico pretende ser ganancia global. Además, en muchos casos Gadamer utiliza distintas acepciones del juego propias de juegos distintos que pueden resultar inconmensurables entre sí. Pues a veces el modelo es el arte pero en otros momentos es el tenis, es la pelota, son las peleas infantiles, juegos que muestran valores en algunos casos poco compatibles.

A todo lo anterior, hay que unir las limitaciones semánticas que el término juego posee en español, pues el carácter representativo del mismo queda velado en los usos habituales que se dan en la lengua española. El juego en español parece atender sobre

⁴³⁴ REGNASCO, M. J., “Alcances y límites de la hermenéutica en Gadamer”: *Konvergencias: Revista de Filosofía y Culturas en Diálogo*, 14 (2007) en <<http://www.konvergencias.net/regnasco127.htm>> [consulta: 7-07-2009].

todo a lo no serio, a la broma, a lo jocoso de la vida, en oposición a nuestra pretensión de hacer del juego una metáfora de responsabilidad.

10.1.2. La reducción tecno-matemática del juego

Existe un peligro fundamental consistente en entender el juego hermenéutico según la visión reductora de la llamada teoría de juegos y hacer del juego hermenéutico un juego matemático. Se trata de una reducción de la que ya nos hicimos eco al hablar del humanismo lúdico-solidario. Como decíamos entonces, entenderlo así supone hacer del juego una metáfora de la conducta humana pero reducida a pura lógica racional y, por tanto, a un uso del juego que debemos evitar en todo momento. La teoría de juegos como plataforma intelectual explicaría la conducta humana⁴³⁵ y la reduciría a negociación pero nunca la comprendería en sí misma. La teoría de juegos reduce el juego a meras estructuras formalizadas de estrategia como procesos de decisión en vistas a lograr la estrategia óptima que prevea el comportamiento de los individuos y así lograr el triunfo. Para la teoría de la decisión se ha de buscar el logro de decisiones racionales, individuales o colectivas, con miras a determinar, ante situaciones alternativas, la actuación más beneficiosa, a través del análisis formal de las estrategias que pueden seguirse. Se trata del juego en su versión pragmática y descarnada que encuentra su origen en la matemática pura y su refugio en la economía, extendida luego a la sociología, política y hasta al sistema judicial.

El modelo de juego subyacente serían los juegos de suma cero como el póker; aquí el egoísmo es el motor del juego y no la solidaridad. En el juego hermenéutico el modelo de juego es, en primer lugar, el arte. El juego hermenéutico nos sitúa ante una libertad que va más allá de la libertad entendida como mero cálculo de probabilidades

⁴³⁵ La actualidad y relevancia de esta teoría es indiscutible: 5 matemáticos o economistas que destacaron por sus trabajos fundamentados en la teoría de Juegos recibieron compartidos dos premios Nóbel de Ciencias Económicas. En 1994, compartieron el Nóbel en Ciencias Económicas, John Nash, John Harsanyi y Reinhard Selten, por sus contribuciones a esta ciencia social por medio de la teoría de juegos. Y por si fuera poco, en el año 2005, por las mismas razones recibieron el premio Nóbel los economistas Robert Aumann y Thomas Schelling.

de actuación propio de la teoría de la decisión y la teoría de juegos. La filosofía práctica no se reduce a la teoría de la decisión, a un mero procesamiento de datos que olvida el *êthos* en el que se sitúa toda decisión. La decisión ante la que nos sitúa el juego hermenéutico está más en la línea de la *proaíresis* aristotélica que, como decisión situada, ha de tener en cuenta al resto de participantes en el juego.

10.1.3. Límites emancipatorios de la metáfora lúdica

La metáfora lúdico-hermenéutica conlleva una exigencia para el mundo del siglo XXI, exigencia de emancipación y de diálogo intercultural. Sin embargo, en el uso común de esta metáfora no aparece tan claramente esta virtualidad liberadora del juego. Es decir, no aparece tan claramente la exigencia de que entren en el juego los que por condiciones materiales están habitualmente ausentes en los grandes juegos, en los juegos globales. Habremos de recordar aquí el eminente carácter objetivo del juego según el cual existe la exigencia constante de no exclusión de ninguno de los virtuales jugadores. Pero en la práctica no siempre es así.

La metáfora del juego hace posible hablar de libertad en la hermenéutica de Gadamer, una libertad como respuesta a una invitación del juego a jugar. Esta respuesta por ser respuesta no deja de ser libre: uno juega porque quiere. Pero esta conclusión buscada es a la vez un reto: ¿Y si uno no quiere responder a la invitación del juego? ¿Y si uno no quiere jugar? ¿Y si un grupo de jugadores excluye a otros jugadores de manera deliberada?

“Pero estoy de acuerdo con él en que la posibilidad de entendimiento comunicativo supone unas condiciones que no puede crear el diálogo mismo, sino que forman una solidaridad previa. Esto me parece fundamental para todo diálogo. Este no se puede forzar, sólo posibilitar. Giegel tiene básicamente razón: el que accede al diálogo da por supuesto que se cumplen las condiciones requeridas” (VM, II, 258; GW, II, 267).

Nunca el juego nos interpela a todos de la misma manera, siempre algunos se toman más en serio el juego que otros y esto crea siempre una descompensación. Los

poderosos tienen el poder de hacer trampas en el juego, a veces, incluso de romperlo. Por eso decimos que no siempre el juego es motor de crítica y no siempre que jugamos nos situamos en un horizonte emancipatorio. En este sentido, el juego de la historia, la tradición, nos ha enseñado también que siempre los poderosos han ganado. Walter Benjamín ha insistido en la tradición de los oprimidos siempre constante en la historia.⁴³⁶

De facto, el juego no es siempre un ejemplo de contribución social y de crecimiento personal. El juego también ha podido ser alienante y mero canalizador de impulsos de autosuperación (voluntad de poder, podríamos decir con Nietzsche) que la sociedad no permite. Son las formas de juego institucionalizadas, es el juego en la televisión, es la esclavitud del “*panem et circenses*”. Pues la tensión que genera el riesgo del juego vital se resuelve a veces mediante juegos no comprometidos. Es éste el sentido que Sartre (representación de papeles) y Huizinga (significado histórico) daban al juego.⁴³⁷

10.2. Los límites de la metáfora del juego hermenéutico

Junto a los límites propios de la metáfora del juego entendida en sentido amplio se sitúan los límites de la metáfora del juego hermenéutico en sentido estricto y que señalamos a continuación:

⁴³⁶ Cf. GOMEZ RAMOS, A., “Continuidad, ruptura y memoria: efectos y desafectos en la *Wirkungsgeschichte*”, en ACERO, J. J., y otros (eds.), *El legado de Gadamer*, pp. 407-422.

⁴³⁷ Cf. BUYTENDIJK, *El jugar en el hombre*, p. 99.

10.2.1. Triple reducción del juego hermenéutico

a. Reducción estética del juego

La insistencia en la relación entre arte y juego corre el peligro de trivializar el juego y tomárselo como una simple pose estética que derivaría en una actitud de indiferencia. En este juego, el jugador se toma en serio sólo a sí mismo y utiliza el juego sólo en la medida en que puede sacar beneficios, en la medida en la que el juego es representación de sí mismo en un ejercicio de autoidolatría. Se reduce así el juego a su uso banal del mismo, como mera hipocresía, como mero teatro ante los demás y ante uno mismo.⁴³⁸

b. Reducción historicista del juego

La reducción historicista del juego consistiría en hipostasiar el juego de la tradición como plataforma útil para justificar cualquier comportamiento (hago esto porque “es mi cultura”, porque “es mi tradición”) como algo irreprochable y seguir el juego sin más, haciendo de la tradición un dogma (tradicionalismo). Ya hemos visto que una tradición, una cultura es tanto más digna cuanto más se expone al juego, al debate y cuanto mayor número veces haya ganado en este juego. En este punto, habremos de que recordar que el juego abre a una dimensión dinámica: la cosa (tradición, cultura...) es siempre la cosa debatida. Por ello existen dos extremos que hay que evitar:

- En primer lugar entender, subjetivizar la comprensión del juego entre culturas e impedir con ello un verdadero diálogo y comprensión, quedando éste reducido a mera yuxtaposición de las distintas cosmovisiones.

⁴³⁸ NIETZSCHE, F., *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral* (trad. de L. M. Valdés y T. Orduña), Madrid, Tecnos, 1998, pp. 18-19.

- En segundo lugar, convertir el juego intercultural en un negocio o negociación calculada en busca del beneficio por encima de lo que se está jugando. Se instrumentaliza así el juego y se convierte en pura técnica para conseguir cosas frente a los otros. Porque todo jugar intercultural supone arriesgarse a no tener razón. Es decir, quien asume el movimiento que lleva el juego entre culturas supone aceptar que nuestro juego puede no estar a la altura. Cuando el juego cultural se subjetiviza se convierte en intransigente y abre las puertas a la violencia.

Desde este punto de vista, las pretensiones de hacer de la identidad humana un imperativo moral choca de frente con la dinámica propia del juego en el ámbito intercultural. Por eso no se puede identificar sin más la posición de Gadamer con la defensa acrítica de la identidad, posturas que podría recordar las pretensión romántica que Gadamer crítica (VM, I, 340-343; GW, I, 278-281). La puesta de relieve de los prejuicios como vía de comprensión no supone aceptarlos irremediabilmente en el proceso cognoscitivo y hacer de su reconocimiento un imperativo moral. Al contrario, los prejuicios han de ser puestos en juego.

c. Reducción lingüística del juego

La tradición o comunidad de pertenencia no es algo incuestionable. Atacar los prejuicios de una determinada tradición o comunidad no significa atacar a la identidad de los miembros que se sitúan en ella. Quien no se toma en serio los prejuicios del otro no los cuestiona sino que negocia con ellos para que acepte los míos aunque sean infundados. Jugar no es negociar. Jugar supone aceptar el reto de que mis prejuicios no tengan valor y sí los del otro. Jugar, dialogar no significa aceptar que todos tenemos parte de razón sino que todos tenemos parte en la búsqueda de la verdad. Se trata de una tarea que no es fácil, tal como Gadamer lo reconoce pues en ella se revela la experiencia humana fundamental: aprender a no tener razón y dar la razón al otro:

“O lo que es lo mismo, tenemos que aprender a no tener razón. Tenemos que aprender a perder en el juego... esto empieza a los dos años o quizá antes. Quien no lo aprende pronto, nunca resolverá los problemas mayores de la vida posterior” (LHE, 37).

La aceptación de que el otro puede tener razón no significa renunciar a nuestra propia identidad sino que significa más bien la búsqueda necesaria y constante de nosotros mismos, pues nos encontramos a nosotros mismos al reconocer en el otro la razón. Y, en este sentido, también hay que luchar contra los prejuicios originados por la lengua:

“La lingua naturae, la lengua hablada naturalmente, es siempre una fuente de prejuicios que han de dejarse corregir por la experiencia” (LHE).

La identidad se produce en el movimiento, en el juego recíproco de unos con otros. Gadamer ha insistido en que el enunciado verdaderamente filosófico (y humano, podríamos decir) es el enunciado interrogativo. Por ello, si la identidad fuera una pregunta, no sería “quiénes somos” sino “quienes vamos siendo” o “quienes llegamos a ser”. Siguiendo al sociólogo Z. Baumann habría que decir que la identidad no es algo que está sino algo que construir.⁴³⁹

Aquí es donde urge recuperar la necesaria traducción como la tarea constante de comprensión mutua. Se trata de ir ensanchando cada vez más los juegos en que nos hemos ido comprendiendo, abriendo cada vez más las fronteras de estos juegos. Pues es propio de los límites de todo juego (siguiendo la interpretación ontológica del límite que hacía Hegel y considerado como la interna determinación que une algo con su contrario a la vez que lo separa de él) el contener ya dentro de sí el momento dialéctico de la negación. El juego, por tanto, no tiene límites infranqueables:

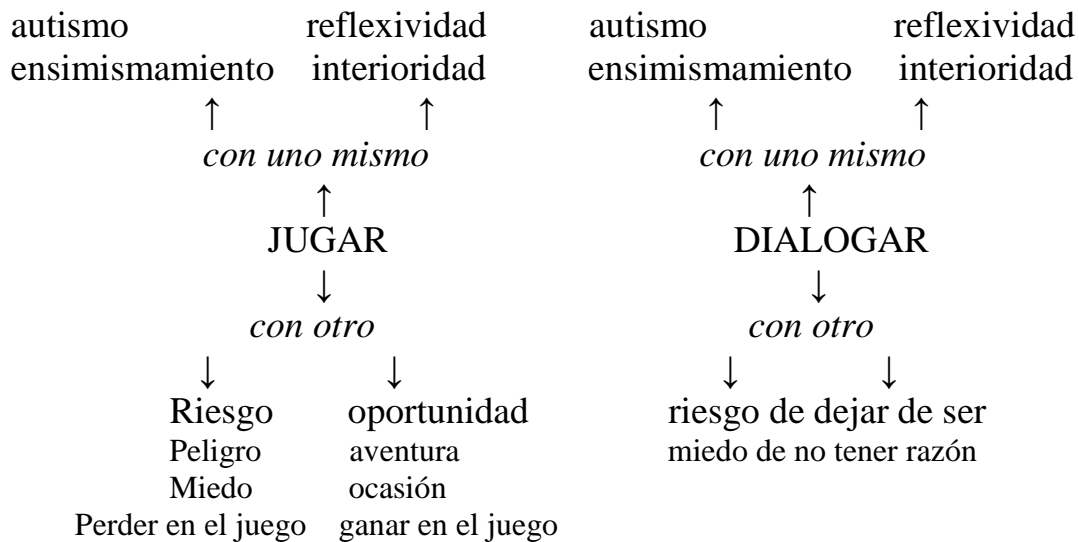
“Es el poder de las convicciones de grupo encerradas en el círculo funcional de la retórica lo que puede dar lugar a una situación contraria al diálogo [...] Los antagonismos insalvables entre grupos sociales y políticos se basan en la diferencia de intereses y en la heterogenidad de las experiencias. Se descubren

⁴³⁹ Cf. VECCHI, B. (ed.), *Zygmunt Bauman (sic). Entrevista sull'identità*. Ed. Laterza, Romabari, 2003, pp. 64ss citado por ALMARZA, J. M., “Hans-Georg Gadamer y el comunitarismo” en *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, p. 47.

mediante el diálogo; es decir, su insalvabilidad no consta de antemano, sino que es el resultado del intento de acuerdo... y como tal, nunca es definitiva, sino que remite a la reanudación del diálogo en esa comunidad de interpretación idealmente infinita que podría pertenecer al concepto de competencia comunicativa (VM, II, 258; GW, II, 268).

En todo juego se pueden establecer dos direcciones distintas: se puede jugar con uno mismo o se puede jugar con otros. En el juego con uno mismo hay un jugar estéril y ensimismado: es el juego en el que el jugador se hace dueño del juego y en el que se juega sólo con uno mismo. El juego se hace estéril y el jugador se convierte en un autista. Pero no todo juego con uno mismo es un juego egoísta. También hay un juego con uno mismo en el cual el jugador se reconoce como no protagonista, un jugarse a sí mismo en interioridad que lleva a una mayor autocomprensión del jugador en el juego. En el juego con otros es donde se da el verdadero riesgo de ganar y de perder, la aventura de lo que se puede y la experiencia de lo que no se puede, la oportunidad de ganar y de perder.

En este sentido podemos establecer un paralelismo entre el jugar y el diálogo intercultural. Se puede dialogar con uno mismo o con los demás. Se puede dialogar dentro de la propia tradición cultural. Se puede dialogar en esta dirección y hacerlo fecundamente o anquilosando la propia identidad. Si el diálogo dentro de la tradición sacraliza los estereotipos de la misma, la mencionada tradición cultural se hace monólogo y se esteriliza, se ensimisma y se dogmatiza. Pero se puede dialogar hacia el interior de la tradición cultural en una verdadera dialéctica interna y una reflexividad superadora de los falsos prejuicios que impiden el crecimiento de los que pertenecen a una determinada tradición. Ese diálogo interior ha de abrirse al diálogo con el otro, con el diferente, con el que pone en riesgo las falsas seguridades, las falsas identidades. Es ahí donde un grupo cultural se expone a sí mismo, se arriesga a no tener razón:



10.2.2. El juego y el problema del relativismo

En una hermenéutica desde el juego existe el peligro constante de una consideración acrítica de la igualdad de todos los jugadores. El radicalismo democrático a que nos aboca un humanismo lúdico así considerado supondría que, dado que ningún hombre puede arrogarse el privilegio de ser el primer intérprete, traductor o jugador, y mucho menos el autor del juego, habría que sostener la igual y común dignidad de todas las jugadas o interpretaciones. Esto podría llevarnos a decir que todas las interpretaciones son igualmente válidas y necesarias en tanto anchan los límites de lo que se interpreta. Para esta visión, todas las épocas históricas, todos los acontecimientos suponen una comprensión diferente y siempre positiva de la tradición en el lenguaje. En cada representación se constituye el “*rango óntico de lo representado*” que experimenta un “*incremento de ser*” (VM, I, 189; GW, I, 145). Es decir, que el ser se incrementa, que el ser se hace más grande con cada interpretación. Ninguna interpretación, ninguna jugada es en vano.

Si el ser se incrementa con las interpretaciones, si el juego se incrementa con las jugadas de los jugadores que se incorporan al juego, entonces todas las jugadas son necesarias para que el juego sea cada vez más amplio. Si aceptamos esto tendríamos que

aceptar las maneras de jugar que pudieran parecer equivocadas. Y es que la historia es el escenario de las más terribles y opuestas interpretaciones. Pongamos el ejemplo de la interpretación nazi de los escritos de Nietzsche frente a la interpretación anarquista o hippie del 68. Pongamos el ejemplo de la interpretación eco-pacifista franciscana del evangelio frente a la violenta de la Inquisición ¿Todas las interpretaciones son válidas y fecundas? ¿También la interpretación de la Inquisición del evangelio o la nazi de Nietzsche son válidas y hacen que lo interpretado sea más grande? El dilema es este: o somos radicalmente democráticos (olvidando la defensa de la autoridad que ha venido haciendo Gadamer) y aceptamos que todas las interpretaciones son válidas (y tendremos que comulgar con ruedas de molino) o sólo algunas interpretaciones son dignas de llamarse como tal y por tanto son superiores y la dignidad del hombre no puede cifrarse, por tanto, en ser jugador-intérprete pues algunos lo son y otros no (tendríamos que hablar de una aristocracia de jugadores).

La pregunta con la que tiene que lidiar siempre la hermenéutica es hasta qué punto podemos afirmar que todos los jugadores tienen la misma validez en el juego, en este caso en el juego político o juego democrático ¿Todas las posiciones políticas son aceptables, son discutibles, son dignas de ser tenidas en consideración? ¿Existen algunos posicionamientos, algunas formas de jugar, que merecen un reconocimiento superior? ¿El reconocimiento de la superioridad de algunas interpretaciones supone elitismo y negación de la validez de todo jugador en el juego? ¿Se puede excluir del juego a algún jugador? De hecho, vivimos tiempos en que todos reivindicamos nuestro derecho a participar y a opinar en todos los asuntos ¿Con qué derecho alguien puede llamarse experto y ponerse en contra de lo que juegan las mayorías?

Parece difícil casar el optimismo democrático de Gadamer con su defensa de la autoridad como elemento integrante de toda comprensión. En la defensa de la autoridad existe un reconocimiento implícito de que ha habido jugadores o formas de jugar que son dignas de privilegio que son superiores porque saben más y deberían contar más frente a otras opiniones. Al aceptar el reconocimiento de la autoridad ¿nos acercamos peligrosamente a una teoría de la elite? Tal vez, más que en élite Gadamer pensaría en

aristocracia, entendida ésta como aristocracia cultural, intelectual o educativa. El elitismo es peligroso, la aristocracia es necesaria políticamente. Cultural, intelectual y educativamente no todas las interpretaciones son válidas y hay unas superiores a otras. Pero políticamente no. Todos, a juicio de Gadamer, tienen mano en el juego político.

El humanismo lúdico no puede ser entendido como el respeto incondicional a las formas de jugar de todos los jugadores. La primacía del juego sobre los jugadores no supone caer en un “buenismo” consistente en creer que todas las opiniones son igualmente válidas en una apología acrítica de las culturas. Gadamer recuerda una y otra vez que la voluntad de entendimiento no significa la igual validez de todas las posiciones. Que el otro pueda tener razón significa que yo puedo no tenerla y no basta con quedarse ahí. El juego exige no quedarse ahí. El estar dotado de razón y de lenguaje exige no quedarse estancados sino salir, entrar en el debate, entrar en el juego, perder incluso y que se vea mi posición como no respetable. El hombre es digno no por lo que piensa o dice sino por su voluntad de jugarse sus pensamientos, sus opiniones en el juego común del diálogo.

10.2.3. Jugar y perder en la comprensión

El juego del que nos habla Gadamer siempre supone ganancia en la comprensión⁴⁴⁰. El jugador como individuo puede perder porque su jugada, sus argumentos, han perdido frente al que tenía razón, pero el final siempre es bueno porque todos habremos ganado en comprensión y todos somos “culpables” o partícipes de esa ganancia. El juego hermenéutico parece el lugar donde se adquiere una ganancia continua⁴⁴¹ y segura. La historia, la tradición sustancializarían esa ganancia continua.

⁴⁴⁰ REGNASCO, M. J., “Alcances y límites de la hermenéutica en Gadamer”: *Konvergencias: Revista de Filosofía y Culturas en Diálogo*, 14 (2007) en <<http://www.konvergencias.net/regnasco127.htm>> [consulta: 7-07-2009].

⁴⁴¹ Hay que dejar claro que en Gadamer nunca es una orientación teleológica hacia un saber absoluto.

Paradójicamente la negatividad de la experiencia siempre es positiva, puesto que siempre se logra una ganancia:

“No es simplemente un engaño que se vuelve visible y en consecuencia una corrección, sino que lo que se adquiere es un saber abarcante” (VM, I, 429; GW, I, 359).

“Comprender no es comprender mejor, ni en el sentido objetivo de saber más en virtud de conceptos más claros, ni en el de la superioridad básica que posee lo consciente respecto a lo inconsciente de la producción. Bastaría decir que, cuando se comprende, se comprende de un modo diferente” (VM, I, 367; GW, I, 302).

Nosotros podemos ser seres finitos pero la interpretación parece infinita porque no hay un límite en la posibilidad de interpretación. Cada interpretación es positiva, cada interpretación recoge, renueva y amplía la interpretación recibida de tal modo que los herederos se encontrarán siempre con una mejor interpretación. Pero este planteamiento tan optimista se encuentra con dificultades prácticas evidentes: ¿Acaso la interpretación que ha triunfado en la historia es la verdadera y la mejor? ¿No peca aquí Gadamer de un exceso de optimismo? Porque frente a este optimismo de la interpretación, también es posible argüir un pesimismo de la interpretación según el cual la interpretación que tenemos es la que ha triunfado por la fuerza y que las interpretaciones válidas a lo largo de la historia son las de los vencedores.

Conclusiones

El objetivo principal de nuestro trabajo ha sido mostrar que es posible la utilización de la metáfora lúdica como redescrición de la realidad en clave hermenéutica. El juego se revela en *Verdad y Método* como la metáfora que da coherencia a la hermenéutica de Gadamer y por ello puede ser modelo de toda comprensión. En este sentido, hemos tratado de mostrar también que la metáfora lúdica facilita la elaboración de una hermenéutica en perspectiva crítica y abre la posibilidad de recuperar un nuevo humanismo.

Al final de nuestro trabajo podemos afirmar que la metáfora del juego es válida para pensar con radicalidad y profundidad el *factum* de la libertad en la hermenéutica de Gadamer. Así se ha puesto de manifiesto, en primer lugar, en nuestro acercamiento a los distintos saberes que se han ocupado del juego. En ellos se hace evidente la importancia central de este fenómeno universal en la naturaleza y en la vida humana. En el juego la inteligencia humana se interpreta a sí misma e interpreta la realidad. Aunque el fenómeno del juego es natural, el hombre ha encontrado en el juego el lugar de la superación y liberación de su propio instinto. Pues el juego humano no es una pura

fuerza instintiva sino un universo simbólico intérprete de sí mismo. Por eso, la reflexión filosófica del juego estuvo siempre relacionada con la creación artística, pues todo jugar es ya un representar.

1. A pesar de las discrepancias, los distintos saberes han transmitido una idea común del juego: el juego es una actividad autónoma y libre frente al reduccionismo de una vida tecnologizada. En este sentido el juego es autónomo del hombre mismo: el jugar del hombre es siempre un responder al juego que le invita primero a jugar. Esto resulta especialmente importante pues la actividad lúdica, definida como aquello a lo que hay que responder, se emparenta de algún modo con la idea de responsabilidad pues toda responsabilidad es respuesta. Así pues, ya en este primer acercamiento multidisciplinar hemos visto que se establece una vinculación esencial entre juego, respuesta y responsabilidad. El juego revela que la asunción de la libertad conlleva siempre riesgo y aventura, pues todo actuar puede tener unas consecuencias imprevisibles y, en muchas ocasiones, negativas que hay que asumir. Por ello en el juego se muestra como en ningún otro lugar la experiencia de la finitud humana. Porque entender la vida como juego supone entender que ésta sobrepasa las posibilidades de objetivación y de control. En el juego el hombre se juega a sí mismo y el juego tiene una función crítica y utópica, pues mediante el juego el hombre se transforma a sí mismo transformando la realidad. Ésta ha sido la antropología subyacente a nuestro posterior acercamiento al fenómeno del juego en perspectiva hermenéutica: el hombre se hace hombre jugando, transformando la realidad.

2. El juego es el espacio de la libertad del hombre porque todo juego es representación. La verdadera libertad es la que se ejerce en el juego del representar humano ante nosotros mismos y ante los demás. Por ello y desde aquí hemos entendido siempre la libertad que se da en el juego como una libertad urbanizada, una libertad que parte de lo común y busca lo común. Hablar de juego humano supone una reivindicación de la más genuina libertad y autonomía del hombre frente al triunfo de la racionalidad tecnológica. Es el individuo el que decide jugar, jugar es una acción libre.

Libre pero comprometida a la vez, pues nunca se juega solo. Jugar supone crear un orden, crear reglas a las que nos obligamos libremente.

3. El acercamiento multidisciplinar al fenómeno del juego ha corroborado esa idea de libertad. Los datos estadísticos y sociológicos han demostrado que todos los hombres de todos los lugares del mundo y de todas las épocas han jugado y siguen jugando. El juego ha servido para hacer sociedad porque la esencia del juego es “jugar con” y todo juego necesita un alguien con quien jugar aunque este sea imaginario. La Psicología ha mostrado la superación de la subjetividad que se experimenta en todo juego. El juego es momento de expresión de la propia personalidad y, al mismo tiempo, es momento de descentralización y desensimismamiento del sujeto que juega. En el juego el sujeto experimenta la ligereza del yo y la adhesión voluntaria al movimiento del juego porque el juego pide respuesta. El carácter de esta respuesta es lo que nos ha mostrado la Pedagogía: el juego es un factor determinante en la educación moral de las personas. Esta afirmación no ha significado tanto la defensa del juego como instrumento pedagógico sino el poner de relieve la necesidad de educar en la dimensión lúdica de la vida. El juego tiene una dimensión pedagógica o, mejor, existe una necesaria perspectiva lúdica de la enseñanza pues educar en el juego significa educar en la libertad y la responsabilidad. Como hemos dicho, el juego es maestro de la vida y en él aprendemos a responder. Es aquí donde la antropología cultural nos ha puesto en alerta de la ruptura entre juego humano y el juego animal porque el juego del hombre supera lo instintivo. El juego se hace humano en tanto los jugadores establecen unas reglas que ellos mismo se obligan a cumplir. En este sentido el juego es fundador de orden, fundador de sociedad y fundador de cultura.

4. Esta analítica de la presencia del juego en los distintos ámbitos de conocimiento ha servido como punto de partida para señalar que el juego muestra de manera clara el carácter paradójico de la libertad humana. El juego es expresión de libertad pero entendiendo ésta no como arbitrariedad sino como respuesta a una interpelación anterior, como juego de vinculatividad y libertad. Porque la libertad humana no es arbitrariedad ni el juego es un sustituto emocional que nos aleja del

mundo. El actuar humano es un actuar que comunica y es lo que el juego pone claramente de manifiesto. El verdadero juego es el que nos vincula a la vida. Desde esa perspectiva nos hemos planteado la posibilidad hablar de libertad y responsabilidad en la filosofía de Gadamer a partir de una sistematización de la metáfora del juego en su filosofía.

5. Antes de elaborar esta sistematización, y en el contexto de nuestra pregunta por la libertad, hemos tratado de responder a una pregunta fundamental en el contexto de la filosofía de Gadamer: ¿Es posible elaborar una ética hermenéutica? Nuestra respuesta ha sido afirmativa: es posible y la metáfora del juego hermenéutico es una línea de interpretación válida para elaborar una ética hermenéutica. Porque los conceptos fundamentales de la hermenéutica gadameriana: arte, historia y lenguaje, adquieren su virtualidad ética desde la metáfora lúdica. Y lo adquieren teniendo como modelo la ética aristotélica de la *phrónesis* entendida como un saber de aplicación. La esencia de la vida moral no se encuentra en la supuesta pureza de la decisión moral (perspectiva kantiana) sino ligada a la concreción, a la situación. El hacer moral consiste en hacerse a sí mismo tomando decisiones, asumiendo el riesgo propio de la vida (moral) y asumiendo el riesgo propio del juego. El juego exige plantear la ética no como una acción de la subjetividad, como una reserva de sí mismo, sino como un ponerse en juego a sí mismo en un horizonte de alteridad tanto personal como histórica (tradicción).

6. La metáfora del juego hermenéutico es una experiencia moral, una experiencia de libertad que hace posible una reflexión ética en tanto es en el juego donde el hombre se hace consciente de su finitud, de su libertad y de su responsabilidad. Estar en el juego supone asumir la responsabilidad plena de sus reglas y ahí reside su seriedad. Entender la situacionalidad estructural del ser humano desde el juego no supone afirmar un determinismo de la condición humana pues la situacionalidad hermenéutica siempre es entendida en su apertura estructural. Es aquí, en esta exigencia de salir de sí o de traducción y aplicación constantes, donde se ha revelado el potencial crítico de toda labor hermenéutica. La metáfora del juego en Gadamer nos ha brindado la posibilidad de entender los conceptos fundamentales de la hermenéutica gadameriana

(arte, historia y lenguaje) desde una óptica de libertad y responsabilidad. Desde ahí, hemos hecho una lectura transversal de *Verdad y Método*: en nuestra interpretación, el juego ha pasado de ser el hilo conductor de la ontología hermenéutica a ser el hilo conductor de la explicación ético-hermenéutica.

7. Afirmada la posibilidad de elaborar una ética hermenéutica como redescrición lúdica de los conceptos centrales de la hermenéutica de Gadamer, realizábamos un acercamiento a la biografía del autor. Nos parecía que podía ser interesante realizar primero una búsqueda biográfica de la libertad en este filósofo que ha tenido el privilegio de ser un testigo fundamental del siglo XX. Ha sido importante este rastreo biográfico de la libertad en Gadamer porque en su vida hemos descubierto una idea de libertad y responsabilidad que después de algún modo aparecía también en su obra. En este sentido decimos que la vida es una redescrición de la libertad. A grandes rasgos esta idea biográfica de la libertad en Gadamer ha mostrado las siguientes características:

- En primer lugar, hablábamos de una libertad entendida como autonomía. La vida de H-G Gadamer fue una lucha constante, un ejercicio constante de liberación de la educación autoritaria de su padre para el seguimiento de su vocación personal. Fue una liberación constante de los lastres políticos que le amenazaban y ante los que era difícil mantener la independencia: nos referimos fundamentalmente al nazismo y a la influencia soviética. Finalmente, fue una liberación de la academia y de los propios maestros.

- Una libertad que se entendió a sí mismo como situada, que supo en todo momento que él no era el dueño del juego y que fue consciente de su pertenencia al juego, a la historia. La experiencia de dos guerras mundiales pudo estar en la base de sus reflexiones posteriores sobre la pertenencia a la historia. Los acontecimientos que vivió le hicieron consciente de que lo que sucede supera las propias decisiones. Así pues, junto a la lucha constante por encontrar la propia autonomía está la consciencia de la pertenencia a la historia y a la tradición. Podemos decir que Gadamer supo leer como

nadie la marcha de la historia y supo esperar los momentos en que la libertad se jugaba de verdad. Es lo que se observa en su trayectoria académica siempre adherida a los grandes maestros, garantes de la tradición que le unían a la verdadera tradición filosófica.

- Una libertad ejercida como respuesta a la historia, es decir ejercida con responsabilidad. La biografía de Gadamer revela una idea de libertad entendida como respuesta constante a lo que la vida le ofrecía. Pero no cualquier respuesta, sino como una respuesta inteligente, racional, prudente, virtuosa podríamos decir. Un ejercicio de responsabilidad aplicado sobre todo a su labor diaria de profesor y puesta de manifiesto especialmente en los distintos cargos universitarios que ocupó.

- Finalmente, una libertad jugada, representada, artística podríamos decir. La libertad si es real es urbanizada, representada en sociedad y, en este sentido, tiene una dimensión política innegable. Gadamer, como maestro del diálogo continuo, puso de manifiesto como nadie que la libertad sólo adquiere su sentido en la relación con otros. Decimos artística porque es en el juego social donde el hombre se representa a sí mismo y adquiere su ser.

8. Esta dimensión artística (que no estética) de la libertad es la que hemos tratado de poner de manifiesto al hablar de la metafóricidad inherente al juego en el título de nuestro trabajo. Por eso nos preguntábamos en el capítulo cuarto sobre la pertinencia de la utilización de la metáfora en una reflexión filosófica como la que pretendemos. Hemos tratado de mostrar la validez filosófica de la metáfora, especialmente de la metáfora del juego como reflexión filosófica sobre la libertad. La metáfora en la reflexión de Gadamer tiene que ver con la filosofía, es decir tiene que ver con la búsqueda racional de la verdad y no es reductible a mera figura estética. En este sentido el juego es metáfora pues en él opera el mismo mecanismo creativo de redescipción de la realidad que opera en toda metáfora. La elección de la metáfora del juego para hablar de la libertad no ha sido arbitraria pues en él se pone de relieve especialmente la acción del intérprete y abre siempre nuevos horizontes de

comprensión. Por eso en nuestro título hablábamos de metáfora y no de símbolo, porque queríamos poner de relieve el puesto del hombre en el juego y en la metaforicidad del juego esto se revelaba con mayor claridad. En nuestro trabajo también hemos hablado del juego como símbolo. El juego también es símbolo en cuanto que en él acontece el desciframiento y la representación de la condición humana en vinculación a lo común. Por ello ha sido oportuno reflexionar sobre el carácter simbólico del juego porque en la esencia del juego está ese jugar-con. Igual que en la metáfora, en el símbolo se ejecuta un acto creativo pero, frente a la metáfora, un acto creativo en una dimensión comunitaria de creación-aceptación. La preferencia por el símbolo y la metáfora supone la preferencia por un tipo de conocimiento que refleja la necesidad constante de actualización e interpretación. Consideramos que el juego tiene un carácter simbólico y metafórico y el juego hermenéutico es metáfora de libertad porque es un proceso heurístico de redescipción de la libertad y de la responsabilidad humana, porque jugar a algo es representar creativamente una realidad, es *mímesis*.

9. Como hemos intentado reflejar en la tercera parte de nuestro trabajo, la metáfora del juego aparece como el centro a partir del cual se vertebran los conceptos fundamentales de la hermenéutica gadameriana. El arte, la historia y el lenguaje pueden ser redescritos como juego y es en el juego donde adquieren su virtualidad ética. Como conceptos éticos suponen recíprocamente una idea de pertenencia y de libertad, son la piedra de toque fundamental en la crítica de Gadamer al subjetivismo moderno y sirven a la construcción de un nuevo humanismo lúdico-hermenéutico. Nuestro trabajo ha intentado demostrar que, frente a la imagen reduccionista-antihumanista que se ha querido imprimir a la hermenéutica de Gadamer, la metáfora del juego nos muestra el valor del ser humano en tres lugares privilegiados: en la obra de arte (por la necesaria recepción inteligente de la obra de arte), en la historia (por la puesta en juego de la tradición y los prejuicios) y en el lenguaje (por la necesaria traducción).

10. El primero de los conceptos que hemos pretendido redescibir lúdicamente ha sido el arte. Como hemos visto, las reflexiones de Gadamer en torno al arte suponen un rechazo explícito del subjetivismo moderno propio de nuestra cultura y, por tanto, de

cualquier consideración subjetivista del actuar humano. La experiencia del arte se revela como una experiencia hermenéutica fundamental superadora de una pura consideración estética del mismo. No se puede desgajar el actuar libre del hombre del carácter objetivo de la obra de arte. Su carácter objetivo supone la superación de la conciencia de los que juegan y la vinculación-pertenencia del jugador-espectador a la obra de arte. La explicación del juego del arte nos dice cómo ha de determinarse la hermenéutica. El ser del juego puede decirnos cómo se realiza la experiencia hermenéutica. Desde el juego, el arte se revelaba en *Verdad y Método* como el paradigma de toda interpretación ética pues en la obra de arte acontece una primera experiencia de libertad en la cual obra y espectador son parte de un mismo acontecimiento de sentido.

11. Es posible hablar del arte como juego pues el juego revela de manera paradigmática el ser de la obra de arte. El arte se entiende como juego pues su ser está en su representación. En la hermenéutica de la obra de arte, como acontecer de sentido, se pone de manifiesto la desproporción estructural entre la finitud-pertenencia y la libertad del hombre. La naturaleza de la obra de arte revela el carácter autónomo propio del juego. La obra de arte es autónoma respecto a la subjetividad del artista y del espectador. Su ser es ser representación de algo anterior al sujeto que la representa y, en este sentido, es un acontecer de sentido que modifica al que la experimenta. Pertenecemos al juego del arte en tanto lo bello produce una vinculación que mantiene unidos a la obra y al espectador: la obra no es sin el espectador y el espectador no es sin la obra. La obra nos hace entrar en su juego.

12. ¿Qué experiencia de libertad es la que acontece en la experiencia del arte? ¿Se puede hablar de responsabilidad humana en la experiencia del arte? Como veíamos, el juego del arte también pide respuesta y pide que se juegue con responsabilidad. La iniciativa es del juego del arte pero necesita de alguien que responda. En la respuesta del hombre ante la obra de arte el jugador se hace a sí mismo. Es lo que hemos llamado la necesaria recepción inteligente de la obra de arte que exige el don hermenéutico fundamental de saber aplicarse a sí mismo el comunicar de este juego. Poníamos el ejemplo del arte contemporáneo como un lugar evidente del jugarse del espectador. Este

jugarse del espectador nos acerca a un concepto de libertad que incluye el riesgo, la aventura y, en cierto sentido, lo trágico. Todo jugar de la obra de arte supone una labor crítico-utópica que empieza por una labor de autocrítica. Por eso decíamos que el arte posee una dimensión existencial fundamental pues en el arte el hombre se autoreconoce y se autocomprende. Esta autocomprensión en el arte es una autocomprensión dialógica. Toda obra de arte sitúa al espectador en un juego dialógico porque toda obra es pregunta y es respuesta. Este diálogo en el arte es fundamentalmente con la tradición en que toda obra de arte nos sitúa.

13. El situarse del hombre en la tradición y en la historia llevaba a la necesaria redescipción lúdica del siguiente de los conceptos centrales de la hermenéutica de Gadamer: la comprensión en la historia. Hemos intentado mostrar que es posible entender desde la metáfora del juego hermenéutico la realidad de la comprensión, que es posible hablar de la comprensión como realidad lúdica en tanto en la comprensión se da la misma experiencia que se da en todo juego: el que juega se ve arrastrado en un acontecer del cual nunca es el dueño. Investigar el papel del que comprende en el juego de la comprensión ha sido aquí el reto fundamental. Porque, en ningún caso, el juego hermenéutico podría entenderse desde la autoposición del jugador que comprende. El subjetivismo no era buen camino para describir el fenómeno de la comprensión. Entender la historia como juego suponía asumir la dimensión de autonomía que tiene la historia misma. La historia nos precede y nosotros pertenecemos a la historia. Por encima de nuestra propia subjetividad nos entendemos a nosotros mismos en la historia y en la tradición. Desde esta conciencia de pertenencia los prejuicios y la autoridad eran revalorizados.

14. Asumiendo la pertenencia, hemos defendido que es posible salirse de la pertenencia a la historia y llegar a un interpretar libremente vinculado en un juego de interpelación y vinculación libre. Entender la historia como juego también supone entenderse a sí mismo como respuesta a la historia y a la tradición. Todo juego es respuesta y toda tradición se hace real cuando alguien responde a ella. La historia es el escenario en el cada uno se la juega y en este sentido es un continuo riesgo y aventura

para el hombre. Pues no solo habremos de ser conscientes de que pertenecemos a la historia y a sus efectos sino también conscientes de que con nuestro obrar producimos efectos en los que vienen detrás de nosotros. Ahí emergía la responsabilidad inherente a toda comprensión: hacerse cargo de los propios prejuicios pasados que influyen en nosotros, hacerse cargo de que también somos partícipes de los prejuicios futuros. Nosotros y la historia nos co-pertenecemos: nosotros pertenecemos a la historia pero ella también nos pertenece porque la historia se hace comprensible cuando es entendida desde el presente del que comprende. Recibir la tradición no significa aceptarla de manera conformista. La tradición, los prejuicios, la historia a la que uno pertenece también ha de ser puesta en juego. Por ello, podemos decir que también la hermenéutica del juego nos pone en la perspectiva de una interpretación crítica de la historia desde el presente. Y es crítica también del presente desde la historia, pues el presente ha de entenderse siempre como un diálogo con la historia. Sólo desde el diálogo genuino con la historia, desde el diálogo que una sociedad realiza con su historia el hombre puede entender su libertad.

15. El juego hermenéutico sirve a la virtualidad crítica y utópica de la comprensión histórica, pues ésta no sólo ha de ser entendida como diálogo con el pasado sino como diálogo con el futuro. Porque todo jugar es un jugar siempre con posibilidades y siempre que se juega y se comprende se hace desde una anticipación de una unidad perfecta de sentido que, como tal, aspira siempre a un comprender mejor. Comprender siempre es anticipar y proyectar; jugar siempre es tener una expectativa de ganancia. Por ello el juego de la comprensión está transido de esperanza en cuanto toda comprensión aspira siempre a ser mejor. Entender supone hacerse cargo de las propias anticipaciones de sentido y por ello es un acto de responsabilidad que proviene del acto de responsabilidad que supone hacerse cargo de los propios prejuicios. Ambos actos de responsabilidad van unidos pues la conciencia de la finitud del hombre es la condición de la conciencia de las posibilidades.

16. El último de los conceptos de la hermenéutica gadameriana que analizábamos era el lenguaje. La pregunta seguía siendo la misma: ¿Es posible hablar

del lenguaje como juego? ¿Sirve esta interpretación a la elaboración de una ética de la libertad y la responsabilidad hermenéuticas? La consideración lúdica del lenguaje tenía en Wittgenstein su precedente. En él descubríamos una idea del lenguaje superadora de los límites reduccionistas de la lógica. Desde él afirmábamos que es posible entender la lingüística humana como juego: también el lenguaje es un juego, el espacio de juego en el que los hombres juegan-hablan y en el que se teje la comprensión. La autonomía propia del juego es la autonomía propia del lenguaje y nuestra pertenencia al lenguaje es la propia del juego. Es propio de la naturaleza del lenguaje el estar por encima de la subjetividad de los hablantes.

17. La metáfora del juego nos ha puesto en la pista del juego de vinculatividad y libertad y de la naturaleza interpeladora en que consiste la lingüística humana. Pues el lenguaje no es el sujeto anónimo del devenir sociohistórico sino el juego en el que todos participamos y en el que nadie es antes que nadie. Todos estamos en el juego y el lenguaje es el que da la vez y la voz: en esto consiste el diálogo. La afirmación de la pertenencia al lenguaje no significa defender una suerte de determinismo lingüístico como predestinación inexorable del individuo desde una determinada lengua. Porque la experiencia que posibilita ese lenguaje hace que el individuo busque siempre nuevos cauces de comprensión e invente nuevos caminos a esta lingüística en un ejercicio siempre constante de redescipción de la realidad. En esto consiste la traducción.

18. Las implicaciones éticas del juego lingüístico se esclarecen en el juego de la traducción. A pesar de las dificultades teóricas que implica la traducción, hemos visto que la traducción es posible y que esta posibilidad se constituye a su vez en un imperativo moral: el imperativo siempre constante de ponerse de acuerdo. En este sentido, toda traducción es siempre un riesgo y una aventura. Supone el enfrentamiento con otras maneras de decir, con otras maneras de valorar y de situarse ante la realidad eliminando falsos consensos. Todo juego de traducción supone una crítica de la propia tradición lingüística en la que se ha nacido.

19. Así pues, al concluir el estudio sistemático de los conceptos centrales de la hermenéutica gadameriana, hemos podido afirmar que la redescrición lúdica del arte, la historia y el lenguaje conlleva unas implicaciones éticas evidentes; que es posible hablar de ética a partir de la metáfora del juego; que es posible porque el juego es un lugar de experiencia hermenéutico-moral y una instancia fundamental para la autocomprensión del hombre. El juego descrito por Gadamer es un lugar de experiencia hermenéutica pues en él el hombre se hace consciente de sus límites; en el juego el hombre se hace consciente de su finitud y de las limitaciones propias de la condición humana. El hombre se encuentra situado en un proceso de transmisión histórica que no elimina sino que sitúa la libertad del hombre pues este proceso de transmisión es su condición de posibilidad. Por eso hemos intentado poner de manifiesto que no puede entenderse esa historicidad sino como apertura estructural, que no puede entenderse sin la necesaria dimensión de alteridad en la que actúa el hombre. En el juego de finitud y alteridad es donde cobra espacio la libertad humana. En el juego, tal como Gadamer lo ha descrito, es donde se revela de forma genuina la estructura fundamental de la experiencia hermenéutica. Es en el juego donde el hombre experimenta de forma privilegiada su finitud y su libertad, su ser interpelado y su responder a esta interpelación. El juego es un lugar privilegiado de lo que es inherente a toda experiencia vital: el riesgo que lleva la vida y la posibilidad del fracaso.

20. El juego, hemos visto, es un lugar de experiencia hermenéutico-moral y, como tal, una experiencia hermenéutica fundamental de autocomprensión. El juego es el lugar privilegiado en el que acontece la comprensión del hombre. En nuestra investigación descubriríamos cómo Gadamer describe la autocomprensión que se dan en el juego a partir del paradigma de la autocomprensión teológica. La autocomprensión en la fe supone el comprenderse del hombre a partir de algo que le supera; supone la autocomprensión en la comprensión de algo distinto de sí; supone que la comprensión del individuo no puede hacerse desde sí mismo sino desde el carácter relacional en el que se halla inmerso. Entender lúdicamente al individuo significa entenderlo como parte de un todo. El juego nos muestra este carácter relacional, relativo (que no relativista) de

la autocomprensión humana que es, a la postre, el carácter relacional propio del lenguaje dialógico en el que nos vamos comprendiendo a nosotros mismos

21. La idea de libertad que se describe en el juego hermenéutico participa de este carácter relacional y se juega a sí misma en la práctica y en la aplicación constante. Comprender es aplicar y toda aplicación entendida desde el juego empieza por uno mismo. Una libertad entendida desde el juego exige implicarse y de ahí nace su inherente responsabilidad. Las implicaciones éticas de una hermenéutica así entendida se hacían evidentes. Comprender exigía aplicar. Ambos elementos se autoimplican. Pero había que aclarar bien qué queríamos decir con esto y en qué sentido hablábamos de libertad en la aplicación. Cuando hablamos de libertad del que aplica no queremos decir que se “autoextinga” metodológicamente el intérprete del proceso de aplicación, cosa que por otra parte es imposible. Tampoco queremos decir que apostar por la libertad del intérprete signifique aceptar una aplicación arbitraria. Al contrario, la subjetivización en la aplicación desvirtúa la verdadera libertad hermenéutica. Aplicar desde el juego hermenéutico supone situarse en un *êthos*, situarse en el juego común. Por eso, como saber de aplicación, la hermenéutica a la luz del juego ha tenido como instancia fundamental la *phrónesis* aristotélica y desde ahí, consideramos, ha sido posible recuperar una idea de responsabilidad hermenéutica. Aplicar supone situarse en un *êthos* (ahí radica el carácter ético de la hermenéutica), situarse en la corriente de la transmisión (acontecer).

22. Pero no sólo en el situarse en el *êthos* está la verdadera aplicación hermenéutica. La aplicación en el *êthos*, veíamos, también exigía salirse del mismo. Pues el *êthos* no es una realidad cerrada. Como juego está en continuo movimiento. Este movimiento de salida del *êthos* es el movimiento del preguntar y del preguntarse, del cuestionamiento constante también de lo que se recibe y en lo que se está situado. Aplicar no significa un actualizar a conveniencia que legitime desigualdades y marginaciones. Aplicar es también destruir tales deformaciones actualizantes. Nuestra investigación de la naturaleza de la aplicación hermenéutica ha mostrado que es posible salirse del *êthos*, que es posible un cuestionamiento crítico del mismo y que es posible

realizar un juicio crítico desde la hermenéutica de Gadamer teniendo como modelo la metáfora del juego.

23. Es posible hablar de un juicio hermenéutico y crítico teniendo como modelo la *phrónesis* aristotélica. El jugador siempre responde, pero responde responsablemente cuando juzga bien en su actuación. Frente a los embates de la crítica de las ideologías hemos intentado demostrar que la idea de la comprensión que propone Gadamer y su carácter lúdico albergaba una virtualidad transformadora. En este punto ha sido especialmente productivo el análisis del debate con Habermas. La metáfora del juego suponía una idea de reflexión y de juicio crítico que se conjugaba con la pertenencia. Todo juicio crítico y transformador ha de hacerse consciente de su pertenencia y vinculatividad porque nadie piensa en tierra de nadie. En este sentido, la hermenéutica llenaba un lugar que dejaba vacío la crítica de las ideologías: nos referimos a la crítica al subjetivismo moderno. Porque, para Gadamer, la distanciamiento consigo mismo es condición de posibilidad de la comprensión tanto del texto como de una determinada tradición, así como una condición de cualquier pretensión transformadora de la misma. Es en el lenguaje jugado, en el lenguaje en su movimiento dialógico, en la práctica de la comunicación donde acontece la verdad transformadora. Sólo desde el fanatismo o el miedo a ponerse en juego, a jugarse las propias ideas, se puede entender la hermenéutica como encubridora de falsos consensos.

24. Los principales conceptos de la tradición humanista: *sensus communis*, capacidad de juicio y gusto nos ponían en la pista de una reivindicación moral y crítica del juicio hermenéutico-lúdico. A partir de estos conceptos, hemos concluido que el juicio hermenéutico es un juicio libre pero no es un juicio arbitrario, pues el juzgar responsable se mueve siempre en un horizonte de solidaridad compartida. Este juicio, para ser verdaderamente libre, responsable y crítico, exige formación; exige formarse, exige maestros, exige de la genuina autoridad y no de meros dicentes o expertos. No quienes nos digan lo que tenemos que pensar y decir sino quienes nos ayuden a madurar nuestro juicio. La burocratización y administración creciente se organiza de tal forma que se hace aparentemente innecesario el sentido común y el juicio razonable y crítico.

25. Frente a las nuevas formas de reducción del juicio a su carácter instrumental, cobraba nuevo vigor el juicio razonable que defendía Gadamer. Se trataba de un juzgar que tiene presente siempre una comunidad ideal de referencia, hoy podríamos decir que se trata de un juicio globalizador. Se trata de un juicio crítico siempre sujeto a una determinada situación y a una determinada autoridad. Porque también el juicio crítico es un juicio de autoridad y, en este sentido, también es crítica la hermenéutica. Es crítica, en primer lugar, en cuanto descubre los prejuicios inherentes a la comprensión y en cuanto se constituye como una crítica necesaria al objetivismo ingenuo subyacente a las ciencias de la naturaleza. Y es crítica con la pretensión objetivista del método y la pretensión de una ciencia social crítica que no es consciente de sus presupuestos en la aplicación del método a ámbitos de la realidad no susceptibles de dicha aplicación. Entre estos ámbitos está la sociedad humana compuesta de personas capaces de decidir por sí mismas.

26. La necesidad de situarse en el juego común se identificaba con el carácter retórico del juego hermenéutico. Hablábamos de retórica entendida no como mera palabrería sino como la puesta de manifiesto del *êthos* común de los que dialogan. Porque sólo desde ese *êthos* común era posible hablar de una libertad hermenéutica. En el juego hermenéutico se da el encuentro de lo común. Pero hablar aquí de lo común no supone hablar de lo que habitualmente se llama “lugares comunes” como aquellos tópicos que hacen inauténticos a quienes los pronuncian y hacen que las cosas sigan siempre como están. Mas al contrario, lo común del juego que acontece en la retórica puede ser subversivo y atentar contra lo establecido.

27. ¿Cuál es el carácter de esa libertad retórico-hermenéutica? ¿En qué sentido podemos decir que la dimensión retórica del lenguaje nos sitúa una idea lúdica de libertad? En cuanto nos sitúa en una forma de pensamiento que asume los riesgos del propio pensar y nos abre a una idea de libertad que se revela en la mutua pertenencia de los hablantes. Frente a una pretendida reducción expresionista del lenguaje y subjetivista de la libertad, la retórica nos sitúa en el horizonte de aquel con el que se dialoga y nos hace salir así de los estrechos márgenes de la propia conciencia. La

retórica no es una mera *téchne*: exige mantenerse en la corriente imprevisible de un conocimiento que se acerca más a la vida y cuya metáfora fundamental es el juego. Por ello, hemos dicho que la retórica hace de la necesaria aplicación de la hermenéutica la necesaria implicación de quien aplica, tanto del que habla como del que escucha. La retórica exige un ámbito de libertad social y política para existir y, como tal, resulta un elemento indispensable de cara a la implicación solidaria de una sociedad y de un determinado momento histórico. A pesar de los peligros y los riesgos de manipulación de que puede ser objeto la retórica en la sociedad de los *mass media*, sigue siendo necesaria para la libertad.

28. Al principio de nuestro trabajo apuntábamos lo controvertido de nuestra pretensión de hablar de responsabilidad a partir de la metáfora del juego. Pues siempre es posible tomarse el juego desde la broma y hacer de él un acto de irresponsabilidad. Al contrario, nuestra pretensión ha sido en todo momento extraer la fuerza moral que se encuentra en esta metáfora y elaborar desde ella una noción de responsabilidad hermenéutica frente a las visiones reduccionistas de la misma. Las visiones reduccionistas se sitúan fundamentalmente en dos extremos: un extremo subjetivista y un extremo metodológico. El juego hermenéutico abre un nuevo horizonte de responsabilidad hermenéutica que se situaría más allá de una responsabilidad cientifista-tecnologizada y de una responsabilidad entendida de manera estética, es decir de cualquier idea de responsabilidad que elimine la posibilidad de universalidad. La responsabilidad estetizada se entiende como autoposición del individuo, como respuesta ante sí mismo, se reduce a arbitrariedad y niega la pertenencia y apertura estructural del hombre. La responsabilidad reducida a técnica entiende la libertad como un proceso metódico de decisión. La responsabilidad entendida de manera metódica reduce la responsabilidad a la decisión de los expertos.

29. La metáfora del juego conlleva una nueva idea de responsabilidad situada más allá del esteticismo y de la tecnificación. El sentido medial del juego (más allá de las dicotomías objetivo-subjetivo, activo-pasivo...) ha mostrado que la responsabilidad del jugador acontece cuando éste se pone él mismo en juego. Aunque este ponerse en

juego se describa más como pasión que como acción, exige el esfuerzo y la voluntad del jugador porque la libertad no es algo dado ni la responsabilidad la consecuencia lógica de la naturaleza humana. Exige una preparación. Ser libre y ser responsable necesita prepararse para ello, necesita de algo que en sí mismo es puro juego: la formación y la educación. La educación es puro juego por su igual dinamicidad. La educación es un proceso, un movimiento no reductible a la subjetividad del que se educa y que exige la respuesta del mismo.

30. En este punto advertíamos la oportunidad de recuperar la dignidad de lo humano desde la metáfora del juego. Se hacía posible elaborar un humanismo hermenéutico a partir del juego. El hombre necesita formarse para ser libre y necesita formarse lúdicamente. La rehabilitación gadameriana de la tradición humanista servía a la reivindicación de la dignidad de lo humano ¿En qué sentido hemos hablado de un humanismo hermenéutico-lúdico? Hemos hablado de humanismo lúdico en cuanto que el juego aparece como un lugar privilegiado de autocomprensión humana frente a la visión reduccionista de lo humano que se opera en la ciencia moderna. Hemos hablado de humanismo lúdico por el inherente carácter democrático del mismo. La democracia se revela como el juego en el que *a priori* todos participamos, donde nadie es antes que nadie y donde el juego es el que da la vez. El humanismo lúdico recupera el carácter existencial de la hermenéutica y reivindica una dimensión poética de la historia. Frente a los intentos de hacer del hombre una pieza más del devenir histórico, la metáfora del juego hace del hombre el constructor de la historia. El juego hermenéutico nos pone en la pista de una idea del hombre como traductor de mensajes entre hombres en cuanto que todo traducir es un interpretar en el lenguaje. El hombre no está encerrado en su propio universo histórico-lingüístico sino que necesariamente ha de traducir-interpretar tanto en la corriente de la tradición en que se halla inmerso como entre distintas tradiciones.

El juego nos hace humanos en su movimiento estructural de apertura. Esta estructura de alteridad se convierte en una exigencia para el jugador-intérprete: la exigencia moral de jugar con el otro, de responder al juego, porque el jugador no se

autoposee. De esta forma el humanismo lúdico se abre a un horizonte de solidaridad y de amistad. El juego posee una fuerza transformadora que supera toda posición monológica. En el juego de la conversación se encuentran los amigos y crean una clase de comunidad en que cada cual se encuentra en el otro. Por ello, al final de nuestro trabajo, consideramos estar en condiciones de decir que el juego se revela en *Verdad y Método* como una metáfora de la realidad y de la comprensión misma y que es especialmente fecunda para la comprensión de la libertad y responsabilidad del hombre.

Somos conscientes de las limitaciones de nuestra interpretación y de que, junto a nuestro estudio, se abren otras posibles líneas de investigación que podrían realizarse en otro momento. Nuestro trabajo ha tratado la cuestión del juego en Gadamer de manera global, pero en otras investigaciones podría profundizarse distinguiendo distintas etapas en el pensamiento de Gadamer respecto al tratamiento del juego. Así también, sería de gran interés profundizar aún más en las relaciones entre Gadamer y otros autores en cuanto a lo lúdico. Especialmente interesante es la relación entre Gadamer y Nietzsche al respecto. Nuestro acercamiento tenía fundamentalmente una pretensión ética, pero la metáfora del juego es muy productiva en otros campos de estudio como sería el de la Estética filosófica. Otras investigaciones podrían profundizar también en la dimensión pedagógica del juego desde una perspectiva hermenéutica. Sería de gran productividad para la actualidad.

Después de todo, nos queda mucho por comprender porque la interpretación es infinita. En el fondo de la máxima gadameriana: "*El ser que puede ser comprendido es lenguaje*" se revela la idea de que el ser es comprendido pero en la actualidad esa comprensión no es total. El ser puede seguir comprendiéndose y en esa posibilidad "necesaria" y futura de comprensión se inscribe el germen de la crítica a la comprensión presente siempre exigua respecto al futuro.

BIBLIOGRAFÍA

1. Fuentes

1.1. Obras Completas

A continuación se citan las obras completas publicadas en la editorial de Tübingen, J. C. B. Mohr (P.Siebeck) partir del año 1986. El elenco de esta recopilación es el siguiente:

- BAND 1: *Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, 1986.
- BAND 2: *Hermeneutik II. Ergänzungen. Register*, 1986.
- BAND 3: *Neuere Philosophie, I. Hegel. Husserl. Heidegger*, 1987.
- BAND 4: *Neuere Philosophie, II. Probleme. Gestalten*, 1987.
- BAND 5: *Griechische philosophie, I*, 1985.
- BAND 6: *Griechische Philosophie. II*.1985.
- BAND 7: *Griechische Philosophie III. Plato im Dialog*, 1991.
- BAND 8: *Ästhetik und Poetik. I. Ästhetik und Wahrheit*, 1993
- BAND 9: *Ästhetik und Poetik. II. Hermeneutik im Vollzug*, 1993.
- BAND 10: *Hermeneutik im Rückblick I. Heidegger im Rückblick*, 1995.

2.2. Otras ediciones y traducciones en español consultadas

GADAMER, H-G., *Verdad y Método I* (trad. de A. Agud Aparicio y R. de Agapito), Sígueme, Salamanca, 2001.

- *Verdad y Método II* (trad. de M. Olasagasti), Sígueme, Salamanca, 2002.

- *Acotaciones hermenéuticas* (trad. de Ana Agud y Rafael Agapito), Sígueme, Salamanca, 2002 .

- *Antología* (trad. de Constantino Ruiz-Garrido y Manuel Olasagasti), Sígueme, Salamanca, 2001.

- *Arte y verdad de la palabra* (trad. de J. F. Zúñiga y F. Oncina), Barcelona, Paidós, 1997.

- *El estado oculto de la salud* (trad. de Nélica Machain), Barcelona, Gedisa, 1996.

- *El giro hermenéutico* (trad. de Arturo Parada), Madrid, Cátedra, 1998.

- *El inicio de la filosofía occidental* (trad. de R. A. Díez y C. Blanco), Barcelona, Paidós. 1995.

- *El inicio de la sabiduría* (trad. de A. Gómez Ramos), Paidós, Barcelona, 2001.

- *El problema de la conciencia histórica* (intr. y trad. de Agustín Domingo Moratalla), Madrid, Tecnos, 1993.

- *Elogio de la teoría* (trad. de A. Poca), Barcelona, Península, 1993.

- *Estética y hermenéutica* (trad. de A. Gómez Ramos), Tecnos, Madrid, 1998.

- *Hermenéutica de la modernidad. Conversaciones con Silvio Vietta* (trad. de Luciano Elizaincín-Arrarás), Trotta, Madrid, 2004.

- *La actualidad de lo bello* (trad. de A. Gómez Ramos), Paidós, Barcelona, 1991.

- *La educación es educarse* (trad. de F. Pereña), Paidós, Barcelona, 2000.

- *La herencia de Europa* (trad. de Pilar Giralte), introducción de E. Lledó, Barcelona, Península, 1990.

- *La razón en la época de la ciencia* (trad. de Grazón Valdés), Barcelona, Alfa, 1981.
- *Los camminos de Heidegger* (trad. de A. Ackermann Pilári), Barcelona, Herder, 2002.
- *Mis años de aprendizaje* (trad. de R. Fernández de Mauri), Barcelona, Herder, 1996.
- *Mito y razón* (trad. J. F. Zúñiga), Barcelona, Paidós, 1997.
- *Poema y diálogo* (trad. de D. Najmías y J. Navarro), Barcelona, Gedisa, 1993.

2. Bibliografía complementaria

2.1. Monografías

- A.A.V.V. *Los filósofos presocráticos* (trad. de C. Eggers y V. E. Juliá), Gredos, Madrid, 2001.
- ACERO, J. J. y otros, *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004.
- ADORNO, TH., *Teoría estética* (trad. de J. J. Sánchez), Madrid, Trotta, 1994.
- AGUILAR, M., *Confrontación, crítica y hermenéutica. Gadamer, Ricoeur, Habermas*, México, 1998.
- AGUIRRE, J. M., *Raison critique ou Raison herméneutique? Cert et Eset*, París et Vitoria, 1998.
- AGIS, M., *Del símbolo a la metáfora: introducción a la filosofía hermenéutica de Paul Ricoeur*, Universidad de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela, 1995.
- ALMARZA, J. M. y otros, *El pensamiento alemán contemporáneo*, San Esteban, Salamanca, 1985.
- APEL, K-O, *La globalización y una ética de la responsabilidad* (trad. de R. Maliandi), Prometeo Libros, Buenos Aires, Argentina, 2007.
- ARISTÓTELES, *Ética a Nicómaco* (Trad. de J. Marías y M. Araujo), Edición del Centro de Estudios Constitucionales, Madrid, 1985.

- AUSTIN, J. L., *Cómo hacer cosas con palabras. Palabras y acciones* (trad. de G. R. Carrió y E. A. Rabassi), Paidós, Barcelona, 1990.
- BALLY, G., *El juego como expresión de libertad* (trad. de Jasmín Reuter), Fondo de Cultura Económica, México, 1958.
- BERGER, P. y LUCKMANN, T., *La construcción de la realidad* (trad. de S. Zulueta), Amorrortu, Buenos Aires, 1979.
- CAILLOIS, R., *Les jeux et les hommes*, Gallimard, París, 1997.
- CASSIRER, E., *Antropología filosófica. Introducción a una filosofía de la cultura*. (trad. de Eugenio Ímaz), F.C.E., Méjico, 1967.
- CONILL, J., *El crepúsculo de la metafísica*. Anthropos, Barcelona, 1988.
- ID, *Ética hermenéutica*, Tecnos, Madrid, 2006.
- ID, *El enigma del animal fantástico*, Tecnos, Madrid, 1991.
- CIRCUT, J. *Historia del arte. Últimas tendencias*. Planeta, Barcelona, 2002.
- CORTINA, A., *Ciudadanos del mundo: hacia una teoría de la ciudadanía*, Madrid, Alianza, 1997.
- Crítica y utopía: la escuela de Francfort*, Ediciones pedagógicas, Madrid, 1994.
- Ética mínima: introducción a la filosofía práctica*, Tecnos, Madrid, 1986.
- ID, *Ética sin moral*, Tecnos, Madrid, 2008.
- DE SANTIAGO, L. E., *Gadamer*, Ediciones del Orto, Madrid, 1997
- ID, Tradición, Lenguaje y *prâxis* en la hermenéutica de H.-G. Gadamer, SPICUM, Málaga, 1987.
- DOMINGO MORATALLA, A., *El arte de poder no tener razón*. Universidad Pontificia de Salamanca, Salamanca, 1991.
- DOMINGO MORATALLA, T., *De la fenomenología a la ética*, en VV. AA. *Lecturas de Paul Ricoeur*, UPCo, Madrid, 1998, pp. 123-263.
- ID, *Creatividad, ética y ontología. La fenomenología hermenéutica de P. Ricoeur* (Tesis doctoral), UPCo, Madrid, 1996.

- DOSTOYEVSKI, F., *El jugador* (trad. de R. Ledesma y F. Ramón), Edaf, Madrid, 1998.
- DUQUE, F., *En torno al humanismo, Heidegger, Gadamer, Sloterdijk*. Tecnos, Madrid, 2002.
- DUVIDNAUD, J., *El juego del juego* (trad. de Jorge Ferreiro Santana), FCE, México, 1997.
- ESTEBAN ORTEGA, J., *Emilio Lledó: una filosofía de la memoria*, San Esteban, Salamanca, 1997.
- ESTOQUERA, J. M., *Símbolo (Voz)*, en ORTÍZ-OSÉS, A., y LANCEROS, P. (Dir.), *Diccionario de Hermenéutica*, Universidad de Deusto, Bilbao, 1997
- FINK, E., *Oasis de la felicidad: pensamientos para una ontología del juego* (trad. de Elsa Cecilia Frost), UNAM, México, 1966.
- ID, *Spiel als Weltsymbol*, W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart, 1960 (traducción francesa: *Le jeu come symbole du monde* (trad. de H. Hildenbrand y A. Lindenberg), Les Éditions de Minuit, Paris, 1966).
- FREUD, S., *Más allá del Principio del Placer* (trad. de L. López-Ballesteros), Alianza Editorial, Madrid, 1984.
- GABÁS PALLÁS, R., *Curso básico de filosofía estética*, Ediciones de la universidad de Cantabria, Santander, 2008.
- GARAGALZA, L., *Hermenéutica del lenguaje en E. Cassirer, H.G. Gadamer y G. Durand*, Universidad de Deusto, Bilbao, 1990.
- GÓMEZ, A., *Entre las líneas. Gadamer y la pertenencia de traducir*, Visor, Madrid, 2000.
- GONZÁLEZ, J. A., *Tractatus ludorum: una antropología del juego*, Anthropos, Barcelona, 1993.
- GONZÁLEZ VALERIO, M. A., *El arte develado. Consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer*, Herder, México, 2006.
- GRACIÁN, B., *Obras Completas*, BAC, Madrid, 1995.
- GRONDIN, J., *Hans-Georg Gadamer. Una Biografía* (trad. de A. Ackermann, R. Bernet y E. Martín-Mora), Herder, Barcelona, 2000.
- ID, *Introducción a Gadamer*, (trad. de Constantino Ruiz-Garrido), Herder, Barcelona, 2003.

- ID, *Introducción a la hermenéutica filosófica* (trad. de A. Ackermann Pilári), Herder, Barcelona, 1999
- HABERMAS, J., *La lógica de las ciencias sociales* (trad. de M. Jiménez Redondo), Madrid, Tecnos 1988.
- HEIDEGGER, M., M., *Caminos del bosque* (trad. de E. Cortés y A. Leyte), Alianza Editorial, Madrid, 2003.
- ID, *Qué significa pensar*, (trad. de H. Kahnemann, Buenos Aires, Editorial Nova, 1978.
- ID, *Ser y tiempo* (trad. de J. Gaos), FCE, México, 1993.
- ID, *Ser y tiempo* (trad. de J. E. Rivera), Trotta, Madrid, 2003.
- HENRIOT, J., *Le jeu*, P.U.F., Paris, 1969
- HESSE, H., *El juego de los abalorios* (trad. de M. S. Luque), Alianza Editorial, Madrid, 1999.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens* (trad. de E. Imaz), Alianza Editorial, Madrid, 1987.
- ISER, W., *El acto de leer* (trad. de J. A. Gimbernat y Manuel Barbeito), Taurus, Madrid, 1987.
- JIMÉNEZ, C. A., *La inteligencia lúdica. Juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación*, Cooperativa editorial magisterio, Bogotá-Colombia, 2005
- KANT, I, *Crítica del juicio* (trad. e introducción de M. García Morente), Espasa, Madrid, 2004.
- ID, *Qué es la ilustración*, en *Filosofía de la historia*, F.C.E., México, 1979.
- KOSELLECK / H-G. GADAMER, *Historia y hermenéutica* (trad. F. Oncina), introducción de J. L. Villacañas-F.Oncina, Barcelona, Paidós, 1997.
- LÓPEZ SÁENZ, M. C., *El arte como racionalidad liberadora: consideraciones desde Marcuse, Merleau-Ponty y Gadamer*, UNED, Madrid, 2000.
- LOZANO DIAZ, V., *Hermenéutica y fenomenología: Husserl, Heidegger y Gadamer*, Comercial Editora de Publicaciones, Madrid, 2006
- MACEIRAS FAFIÁN, M. Y TREBOLLE BARRERA, J., *La hermenéutica contemporánea*. Ediciones Pedagógicas, Madrid, 1995.

- MAILLARD, CH., *La creación por la metáfora. Introducción a la razón poética*, Anthropos, Barcelona, 1991.
- MASIÁ, J., *El animal vulnerable*. Universidad Pontificia de Comillas, Madrid, 1997.
- MUÑOZ, J. J. *Afinidad estructural de las experiencias estética, ética, metafísica y religiosa*, Universidad Complutense de Madrid, Servicio de publicaciones, 2003.
- NIETZSCHE, F., *Así habló Zaratrustra* (trad. de A. Sánchez Pascual), Alianza, Madrid, 2006.
- ID, *Ecce homo* (trad. de A. Sánchez Pascual), Alianza, Madrid, 2003.
- ID, *El nacimiento de la tragedia* (trad. de A. Sánchez Pascual), Alianza, Madrid, 2003.
- ID, *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral* (trad. de L. M. Valdés y T. Orduña), Madrid, Tecnos, 1998
- LANDSHOFF, A (Dir.), *La magia de M. C. Escher* (trad. de M. L. Barrio Rodríguez), TASCHEN, Köln, 2003.
- LEYTE, A., *Heidegger*, Alianza Editorial, Madrid, 2006.
- LOZANO, V., *Hermenéutica y fenomenología: Husserl, Heidegger y Gadamer*, Comercial Editora de Publicaciones, Madrid, 2006.
- LYOTARD, J. F., *La condición postmoderna* (trad de M. Antolín), Cátedra, Madrid, 1989.
- OMEÑACA, R. y RUIZ, J, *Juegos cooperativos y Educación Física*, Paidotribo, Barcelona, 2005.
- ORTEGA Y GASSET, J., *Qué es filosofía* (Lecc. X), Alianza, Madrid, 1985.
- ORTIZ-OSES, A., *Mundo, hombre y lenguaje crítico. Estudios de filosofía hermenéutica*, Sígueme, Salamanca, 1976.
- PAGES, A., *Bases hermenéutico-filosóficas de la acción educativa. La teoría de la interpretación de Hans Georg Gadamer*, Universidad Autónoma, Barcelona, 1992.
- PLATÓN, *La República o el Estado*, (trad. de C. García Gual), Gredos, Madrid, 1990.
- RAMÍREZ, M. T., *De la razón a la prâxis*, Siglo XXI, México, 2003

- REVILLA GUZMÁN, C., *Los límites de la textualidad: escritura y diálogo en la hermenéutica gadameriana*, Universidad Complutense, Madrid, 1995.
- RICOEUR, P., *Del texto a la acción* (trad. de P. Corona), México, Fondo de cultura Económica, México, 2002.
- ID, *Educación y política*, Docencia, Buenos Aires, 1984.
- ID, “El paradigma de la traducción” en ID, *Lo justo 2* (trad. de T. Domingo y A. Domingo), Trotta, Madrid, 2008.
- ID, *Finitud y culpabilidad* (trad. de C. de Peretti, J. Díaz Galán y C. Meloni), Trotta, Madrid, 2004
- ID, *La metáfora viva* (trad. de A. Neira), Cristiandad, Madrid, 1980; *La métaphore vive*, Seuil, Paris, 1975.
- ROMANO, D., *Elementos y técnicas del trabajo científico*. Teide, Barcelona, 1987.
- RORTY, R., *Contingencia, ironía y solidaridad* (Trad. de A. E. Sinnot), Paidós, Barcelona, 1991.
- SARTRE, Jean Paul. *El Ser y la Nada. Ensayo de ontología fenomenológica* (trad. de J. Valmar), Losada, Buenos Aires, 1986.
- SAFRANSKI, R., *Martin Heidegger, un maestro de Alemania* (trad. de R. Gabás), Tusquets, Barcelona, 2000.
- SAMPEDRO, J. L. *El río que nos lleva*, (Destino, Madrid, 200
- SCHEINES, G., *Juegos inocentes, juegos terribles*. Conferencia realizada en la facultad de filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires
- SCHILLER, F., *Kalías-Cartas sobre la educación estética del hombre*, (trad. de Jaime Feijóo y Jorge Seca), Alianza, Madrid, 1998.
- SLOTERDIJK, P., *Normas para el parque humano* (trad. de T. Rocha), Siruela, Madrid, 2001.
- TERR, L., *El juego: por qué los adultos necesitan jugar*, Paidós, Barcelona, 2000.
- TORRENT, F., *La vida en el abismo*. Planeta, Barcelona, 2004.
- VATTIMO, G., *Ética de la interpretación* (trad. de T. Oñate), Barcelona, Paidós, 1991
- VELASCO MAÍLLO, H., *Cuerpo y espacio. Símbolos y metáforas, representación y expresividad de las culturas*, Editorial universitaria Ramón Areces, Madrid, 2007

- WINNICOTT, D. W., *Realidad y juego* (trad. de Horacio Vázquez Rial), Gedisa Barcelona, 1992.
- WALTHER, I. F. y METZGER, R., *Chagall* (Trad. de J. P. Kummetz), Taschen, Madrid, 1999,
- WITTGENSTEIN, L., *Investigaciones filosóficas* (trad. de J. Muñoz e I. Reguera), Alianza, Madrid, 1999.
- ID, *Los cuadernos azul y marrón* (trad. de F. Gracia Guillén), Tecnos, Madrid, 2003
- ID, *Tractatus Logico-philosophicus*
- ZUÑIGA, J. F., *El diálogo como juego en la hermenéutica de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 1997.

2.2. Artículos en revistas y libros

- AGUILAR SAHAGÚN, L. A., “Formar en el diálogo, la comprensión y la solidaridad para habitar un mundo tecnificado. Contribuciones de Hans-Georg Gadamer para una formación integral”: *Analogía Filosófica*, 17 (2003), pp. 67-85.
- ID, “La hermenéutica filosófica de Gadamer”: *Sinéctica*, 24 (2004), p. 62.
- ALMARZA, J. M., “Hans-Georg Gadamer y el comunitarismo”, en ACERO, J. J., y otros (eds.), en ACERO, J. J., y otros (eds.), *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, pp. 25-48.
- ID., “Hans.-Georg Gadamer. Una aportación esencial al pensamiento filosófico de nuestro tiempo. *In memoriam* 1900-2002”, en *Estudios Filosóficos* 51 (2002), 299-314.
- ID., “La destrucción de la tradición humanista. Crítica de H.- G. Gadamer a la filosofía del arte de E. Kant”, en *Estudios Filosóficos* 45 (1996), 7-53.
- ID., “La experiencia hermenéutica del arte según H.-G. Gadamer”, en *Estudios Filosóficos* 45 (1996), 319-379.

- ID., “La *prâxis* de la hermenéutica filosófica según H.-G. Gadamer”, en *Estudios Filosóficos* 34(1985), 150-183.
- ID., “La tradición: pertenencia y crítica”: *Estudios Filosóficos*, 29 (1980), pp. 65-104.
- APEL, K-O., “La globalización y la necesidad de una ética universal”, en ID, *La globalización y una ética de la responsabilidad* (trad. de R. Maliandi), Prometeo Libros, Buenos Aires, Argentina, 2007, pp. 163-188
- ARENAS-DOLZ, F., *Gadamer y Habermas: ecos de un debate*, en ACERO, Juan J., y otros (eds.). *Materiales del Congreso Internacional sobre Hermenéutica Filosófica. El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2003.
- BEUCHOT, M., “La *phrónesis* gadameriana y una hermenéutica analógica”, en ACERO, J. J., y otros (eds.), *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, pp. 439-450.
- ID., “Perspectivas futuras de la retórica en su conexión con la hermenéutica”: *ENDOXA Series Filosóficas*, 12 (2000), pp. 561-580.
- BUYTENDIJK, F. J. J., “El jugar en el hombre” (trad. de M. Costa), en GADAMER, H-G. (Dirección), *Nueva Antropología*, tomo 4, Omega, Barcelona, 1975-1976.
- CALDERÓN C., J. L., “El juego de las argumentaciones. Su lugar en la hermenéutica filosófica de Gadamer”: *Intersticios*, 3 (1997), pp. 55-66.
- CALDERÓN C., J. L., “Juego, interpretación y cultura”: *Intersticios*, 6 (2001), pp. 151-183.
- CASTILLO, R. del, “Juegos, Diálogos, Historia”: *Volúbilis*, 9 (2001), pp. 76-95.
- CASTRO, S. J., “Gadamer ante la estética kantiana”, en AGUILAR, M., Y GONZÁLEZ, M. A. (coods), *Gadamer y las Humanidades Vol. I Ontología, lenguaje y estética*, México, UNAM, 2007, pp. 169-178.
- ID., “La temporalidad de la obra de arte”: *Anuario Filosófico*, 36 (2003), pp. 587-598.
- CORTINA, A., “Educar personas y ciudadanos democráticos”: *Anales de la cátedra Francisco Suárez*, 38 (2004), pp. 29-46.
- ID., “El principio de corresponsabilidad en un orden mundial”: *Revista vasca de sociología y ciencia política*, 29 (2001), pp. 11-20.

- ID, “Una ética del carácter y la felicidad”: *Anthropos*, 80 (1988), pp. 42-45.
- ID, “Una ética global de la responsabilidad”: *Revista portuguesa de filosofía*, 59 (2003), pp. 33-45.
- DAMIANI, A., “Humanismo civil y hermenéutica filosófica. Gadamer lector de Vico”: *Cuadernos sobre Vico*, 15-16, Sevilla, 2003, pp. 31-47
- DE SANTIAGO GUERVÓS, L. E. de, ID., “Contribución de la filosofía medieval a la concepción actual del lenguaje en la hermenéutica”: *Ciencia Tomista*, 113 (1986), pp. 119-126.
- ID., “Experiencia y comprensión. Modelo de una hermenéutica del concepto”: *Analogía Filosófica*, 11 (1997), pp. 145-163.
- ID., “Fenomenología y hermenéutica en el pensamiento de M. Heidegger”: *La Ciudad de Dios*, 149 (1986), pp. 93-103.
- ID., “Filosofía práctica y hermenéutica. El significado filosófico-práctico de la hermenéutica de H.-G. Gadamer”: *Estudios filosóficos*, 35 (1986), pp. 7-26.
- ID., “Hans-Georg Gadamer, *in memoriam*. La conciencia de un siglo: herencia y futuro”: *Contrastes*, 7 (2002), pp. 5-14.
- ID., “Hermenéutica y ciencia en el pensamiento de H.-G. Gadamer”: *Studium*, 26 (1986), pp. 497-510.
- ID., “Hermenéutica y crítica a la objetividad de la ciencia. Una aproximación Nietzsche-Gadamer”, en Paulina Rivero (coord.), *Cuestiones hermenéuticas....*, pp. 29-44.
- ID, “Hermenéutica y deconstrucción: divergencias y coincidencias ¿Un problema de lenguaje?” (en coedición con Chantal Maillard): *Estética y hermenéutica, Suplemento Contrastes*, 1999, pp. 229-248.
- ID, “Heidegger y la tradición filosófica en el pensamiento de H.-G. Gadamer”: *La Ciudad de Dios*, 149 (1986), pp. 197-208.
- ID, “Introducción, traducción y notas-comentario” a: H.-G. Gadamer: *Ueber die möglichkeit einer philosophischen Ethik. Philosophica Malacitana*, 5 (1992), pp. 173-187.
- ID., “La “*Kehre*” heideggeriana y sus implicaciones hermenéuticas”: *Themata*, 4 (1987), pp. 117-129.

ID., “La Hermenéutica metódica”: *Estudios Filosóficos*, 34 (1985), pp. 15-53.

ID., “Los fantasmas del relativismo en la hermenéutica de H.-G. Gadamer”, en Mariflor Aguilar y Maria Antonia González (coods), *Gadamer y las Humanidades I...*69-80.

ID., “Aplicaciones de la hermenéutica a la historiografía filosófica”: *Philosophica Malacitana*, 2 (1989), pp.197-213.

ID., “La ciencia del lenguaje y el ‘lenguaje de las cosas’”: *Philosophica Malacitana*, 3 (1990), pp. 269-293.

ID, “¿Nietzsche contra Gadamer?” en ACERO, J. J. y OTROS, *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004.

DOMINGO MORATALLA, A., “Autoridad” (voz), En MORENO, M., *Diccionario de pensamiento contemporáneo*. San Pablo, Madrid, 1997.

ID, “De Aristóteles a Gadamer: la relevancia ética de la ontología hermenéutica”: *Cuadernos Salmantinos de Filosofía*, 17 (1990), pp. 237-254.

ID, “Diálogo y responsabilidad: claves de la filosofía moral y política de Gadamer”, en ACERO, J. J. y otros (eds.), *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004.

ID, “El desencantamiento de la ética aplicada. Atreverse a profesar nada menos que una ética <sin mas>”, en VARIOS, *Ética pensada y compartida. Libro homenaje a Augusto Hortal*, U. P. CO, Madrid, 2009, p. 69.

ID, “Esperanzas de libertad: ética y política en la hermenéutica de Gadamer y Rorty”, en CHANTAL, M./De SANTIAGO, L. E., *Estética y hermenéutica*, Contrastes, Univ. de Málaga, 1999, pp. 193-212.

ID, “La edad hermenéutica de la moral: La traducción de lo sagrado en Habermas, Taylor y Ricoeur”: Próxima aparición en *Pensamiento*, 2 (2010).

ID, “La hermenéutica de Gadamer en K. O. Apel: ¿hermenéutica experiencial o hermenéutica trascendental?”: *Pensamiento*, 197 (1994), pp.

ID, “Hermenéutica” (voz), En *Diccionario de pensamiento contemporáneo*, San Pablo, Madrid, 1997.

- ID, "Hermenéutica y ciencias sociales: la acogida conflictiva de Verdad y Método": *Cuadernos Salmantinos de Filosofía*, 18 (1991), pp. 119-151.
- ID, "Introducción" a H.-G. Gadamer, en GADAMER, H-G., *El problema de la conciencia histórica* (Introducción), Tecnos, Madrid, 1993, pp. 9-37.
- ID, "Raíces fenomenológico-lingüísticas de la hermenéutica de H. G. Gadamer": *Estudios Filosóficos*, 40 (1991), pp.503-524.
- DOMINGO MORATALLA, T., "De la fenomenología a la ética", en VV. AA. *Lecturas de Paul Ricoeur*, UPCo, Madrid, 1998, pp. 123-263.
- ID, "La seriedad del juego. Reflexiones desde Ortega y Gasset" (coor. por S. Boix): *Crece jugando*, Organización juvenil española, Madrid, 2008, pp. 13-22.
- ESCALANTE, E., "Consideraciones acerca de la idea de retórica en H.-G. Gadamer": *Analogía Filosófica* 11 (1997), pp. 197-207.
- ESQUISABEL, O. M., "Experiencia hermenéutica, juego y lenguaje": *Revista Latinoamericana de Filosofía*, 30 (2004), pp. 347-359.
- ETIENVRE, J. P., "La metáfora del juego y la vida política: de la imagen al modelo": *Revista de occidente*, 102 (1989), pp. 87-96.
- FORMICA, G., "Wittgenstein y Gadamer: el concepto de juego lingüístico", en ACERO, J. J., y otros (eds.). *Materiales del Congreso Internacional sobre Hermenéutica Filosófica. El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2003, pp. 127-134.
- GABILONDO, A., "Introducción" a GADAMER, H-G., *Estética y hermenéutica*. Tecnos, Madrid, 1998, pp. 30-31.
- GARAGALZA, L., "Hermenéutica filosófica" (Voz), en ORTÍZ-OSÉS, A., y LANCEROS, P. (Dir.), *Diccionario de Hermenéutica*, Universidad de Deusto, Bilbao, 1997.
- GARCÍA LEAL, J., "Problemas de la representación: Gadamer y el arte contemporáneo", en ACERO, J. J. y otros, *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, pp. 87-128.
- GARCÍA G., Dora E., "Gadamer y la conciencia histórica. La callada herencia viquiana", en ACERO, J. J., y otros (eds.), *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, pp. 293-318.

- GOMEZ RAMOS, A., “Continuidad, ruptura y memoria: efectos y desafectos en la *Wirkungsgeschichte*”, en ACERO, J. J., y otros (eds.), *El legado de Gadamer*, pp. 407-422.
- GRONDIN, J., “De Gadamer à Ricoeur. Peut-on parler d’une conception commune de l’herméneutique ?” en G. Fiasse (dir.), *Paul Ricœur: De l’homme faillible à l’homme capable*, Paris, PUF, 2008, pp. 37-62.
- ID, “La esperanza de Gadamer” (trad. de P. Domínguez): *Revista Diálogo Filosófico*, 61 (2005), pp. 45-52.
- ID, “La fusion des horizons. La version gadamérienne de l’adaequatio rei et intellectus?”: *Archives de philosophie* 68 (2005), pp. 401-418.
- ID, “¿Hay que incorporar a nietzsche a la hermenéutica? Razones de una pequeña resistencia” (trad. de F. Arenas-Dolz): *Estudios Nietzsche*, 9 (2009), pp. 53-66.
- GRUMANN, A., “Dimensión lúdica de la existencia humana. El juego en Huizinga, Caillois y Gadamer”: *Ojo de buey*, 13 (2006), pp. 22-24.
- HENRIOT, J., 1978, “La psicología del juego”, en VARIOS, *Enciclopedia de la Psicología y la Pedagogía (IV)*, Madrid, Sedmay-Lidis.
- KNABENSCHUH DE PORTA, S., “Experiencia hermenéutica y experiencia tecnológica: un diálogo con Gadamer”: *Revista de Filosofía* (Universidad de Zulia), 22 (1995), pp. 143-169.
- LÓPEZ SAEZ, M. C. “La aplicación gadameriana de la *phrónesis* a la *prâxis*”: *Contrastes*, 6 (2001), pp. 79-98.
- ID, “Reconocimiento y crítica de la autoridad de la tradición en H-G. Gadamer”, en *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004.
- MAILLARD, CH., “Metáfora” (Voz), en ORTÍZ-OSÉS, A., y LANCEROS, P. (Dir.), *Diccionario de Hermenéutica*, Universidad de Deusto, Bilbao, 1997
- MARDONES, J. M., “Razón hermenéutica” (Voz), en ORTÍZ-OSÉS, A., y LANCEROS, P. (Dir.), *Diccionario de Hermenéutica* Universidad de Deusto, Bilbao, 1997.
- MARZAN, C., “Finitud e historicidad: notas acerca de la noción de experiencia en Gadamer”: *Laguna*, 7 (2000), pp. 81-96.

- ID, "Sobre el concepto de juego en Gadamer": *Laguna*, 6 (1999), pp. 315-328.
- MERETOJA, H., "Sobre el potencial crítico y emancipador de la hermenéutica gadameriana desde la perspectiva de los estudios literarios": *Endosa: series filosóficas*, 20 (2005), pp. 379-404.
- MIRAS BORONAT, N. S., "Comprensión, diálogo y finitud. Sobre un <humanismo pluralista>": *Endosa: series filosóficas*, 20 (2005), pp. 479-498.
- MORILLAS GONZÁLEZ, C., "Huizinga-Callos: variaciones sobre la visión antropológica del juego": *Enraonar: Quaderns de filosofia*, 16 (1990), pp. 11-22.
- MUÑOZ, M. T., "¿Es posible hablar de lo mismo? Una respuesta desde la confluencia del pensar gadameriano y wittgensteiniano", en ACERO, J. J., y otros (eds.). *Materiales del Congreso Internacional sobre Hermenéutica Filosófica. El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2003, pp. 135-142.
- OKOLOWA, M., "La construcción de sentidos como forma de manifestación del ser en el juego hermenéutico": *Intersticios*, 6 (2001), pp. 65-82.
- OROZCO, T., "El arte de la insinuación. Las intervenciones filosóficas de Hans-Georg Gadamer en el nacionalsocialismo": *Revista de filosofía La Laguna*, 14 (2004), pp. 65-88.
- OTERO LEÓN, L., "La rehabilitación de la retórica en la estética hermenéutica (H. R. Jauss y H.G. Gadamer): una reinterpretación de la autonomía moral desde su articulación con el *êthos* común, en *Filosofía práctica y persona humana*" / coord. por Ildelfonso Murillo, Publicaciones de la Universidad Pontificia, Salamanca, 2004, pp. 317-322.
- PIMENTEL, L. A., "El concepto del juego y de la fusión de horizontes en la producción de la narración metafórica", en AGUILAR, M. y GONZÁLEZ, M. A., (coords), *Gadamer y las Humanidades I. El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2003, pp. 251-266.
- PINEDO, M. de, "De la interpretación radical a la fusión de horizontes: la perspectiva de la segunda persona", en ACERO, J. J., y otros (eds.), *El legado de Gadamer*, Universidad de Granada, Granada, 2004, pp. 225-236.
- REGNASCO, M. J., "Alcances y límites de la hermenéutica en Gadamer": *Konvergencias: Revista de Filosofía y Culturas en Diálogo*, (14) 2007.
- RICOEUR, P., "Poética y simbólica", en ID., *Educación y política*, Docencia, Buenos Aires, 1984. (original *Poétique et symbolique*, en VV. AA., *Initiation à la*

pratique de la théologie (Vol. I), dir. por B. Lauret y F. Refoulé, Du Cerf, Paris).

ID, “El paradigma de la traducción” en ID, *Lo justo 2* (trad. de T. Domingo y A. Domingo), Trotta, Madrid, 2008, p. 103.

RIVARA KAMAJI, G., “Heidegger desde Gadamer. Una lectura de El origen de la obra de arte”: *Signos filosóficos*, 10 (2003), pp. 55-72.

RODRÍGUEZ SILVA, A., “El concepto de formación en Hans-Georg Gadamer: entre la familiaridad y el extrañamiento”: *Apuntes Filosóficos*, 16 (2000), pp. 85-97.

SOLA DIAZ, M. A., “La categoría del juego en Gadamer y en Heidegger. ¿Un modelo de racionalidad? Virtualidad y problemática del acceso a la verdad a partir del juego”, en ACERO, J. J., y otros (eds.). *Materiales del Congreso Internacional sobre Hermenéutica Filosófica*. El legado de Gadamer, Universidad de Granada, Granada, 2003, pp. 247-252.

SOLANO ANDRADE, A., “La legitimación del arte moderno (a través de "La actualidad de de lo bello" de H. G. Gadamer)": *Graffylia: Revista de la Facultad de Filosofía y Letras*, 4 (2004), pp. 37-39.

2.3. Artículos en páginas Web

AMBROSINI, C., *El juego, paidía y ludus en Nietzsche*, <http://www.pucp.edu.pe/eventos/congresos/filosofia/programa_general/miercoles/sesion1516.30/AmbrosiniCristina.pdf> [Consulta: 11-12-2008].

ASOCIACIÓN FUERA DE JUEGO, “Qué es la ludopatía”, <http://www.ludopatia.org/web/faq_es.htm> [consulta: 20-05-2009]

BIEDMA LÓPEZ, J. *La supervivencia del humanismo*, <<http://www.monografias.com>> [consulta: 20-06-2004].

DE SANTIAGO GUERVÓS, L. E., *La hermenéutica filosófica de H-G. Gadamer*, <<http://www.uma.es/Herm-filoofica.htm>> [consulta: 12-01-2006].

DÍEZ ÁLVAREZ J *Poner el juego en juego y la metáfora como modelos para la creatividad en el aprendizaje artístico Arte, Individuo y Sociedad*, Anejo I, 2002, pág. 290, www.

- DOMINGO MORATALLA, T., “La hermenéutica de la metáfora: de Ortega a Ricoeur”: *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, 24 (2003), <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero24/ortega.html>> [consulta: 7-06-2009].
- FERNÁNDEZ, G., entrevista a Gadamer en Heidelberg 1992, <http://www.ddooss.org/articulos/entrevistas/Hans_Gadamer.htm> [consulta: 01-08-2009].
- FINK, E., “De la filosofía de Nietzsche, Capítulo 5: Relación de Nietzsche con la metafísica como cautividad y como liberación” (trad. de A. Sánchez Pascual para versión castellana en Alianza Universidad, Madrid, 1976), en <<http://www.nietzscheana.com.ar/fink.htm>, pág. 9> [consulta: 04-05-2007].
- GARCÍA, O., “La fábrica de occidente”, <http://www.expansion.com/especiales/china/fabrica.html> [consulta: 29-10-2009].
- GASTÓN, E., *Arte de ser persona. Sobre el Oráculo de Gracián*, Egido, Zaragoza, 2001, pp. 65-84, <<http://www.unizar.es/acaras/TexGracian.htm>> [consulta: 07-07-2009].
- IVARS PINEDA, J. L., *Relaciones transversales entre los conceptos artísticos de juego (Gadamer), ironía (Rorty) y ritornelo (Deleuze y Guattari)*, en <<http://eprints.ucm.es/9091/1/30969.pdf>> [consulta: 16-08-2009].
- MARX, C., *Tesis sobre Feuerbach, XI*, en <<http://www.marxists.org/espanol/me/1840s/45-feuer.htm>> [consulta: 15-10-2009].
- MONTERO PACHANO, P. C., “Casirer y Gadamer: el arte como símbolo”: *Revista de Filosofía*, 51, (2005). p. 60, en <http://www.serbi.luz.edu.ve/pdf/rf/n51/art_04.pdf> [consulta: 20-01-2009].
- MINISTERIO DEL INTERIOR, *Informe anual del juego en España*, 2008, <http://www.mir.es/MIR/PublicacionesArchivo/publicaciones/catalogo/INFORME_JUEGO_2008.pdf> [consulta: 22-7-2009]
- REGNASCO, M. J., “Alcances y límites de la hermenéutica en Gadamer”: *Konvergencias: Revista de Filosofía y Culturas en Diálogo*, 14 (2007) en <<http://www.konvergencias.net/regnasco127.htm>> [consulta: 7-07-2009].
- SILVA OCHOA, H., *Juego y metáfora*, <<http://silva8a.googlepages.com/INAH.pdf>> [consulta: 10-07-2009].

TARÍN, V., *Religación y libertad en X. Zubiri* (tesis doctoral), Servicio de publicaciones de la universidad de Valencia, Valencia, 2005 en <http://www.tesisenred.net/>