Revista
NÓMADE

Reconocimiento del “yo” y el “no yo” que es “yo” a través de la Explicación Ontológica de la Obra de Arte según Gadamer

JESÚS ANDRÉS ARISTIZABAL BURGOS

RECONOCIMIENTO DEL "YO" Y EL "NO YO" QUE ES "YO" A TRAVÉS DE LA EXPLICACIÓN ONTOLÓGICA DE LA OBRA DE ARTE SEGÚN GADAMER

JESÚS ANDRÉS ARISTIZABAL BURGOS[1]
andreslml798@gmail.com

Resumen

En este texto se aborda el reconocimiento del "yo" y el "no-yo que es yo" —principio de alteridad— a partir de la explicación ontológica de la obra de arte según Gadamer, y vincula dicha reflexión con la síntesis fichteana del "yo" y el "no-yo". Se parte del concepto gadameriano de "juego" como fundamento ontológico de la obra de arte, entendido como un espacio en el que el sujeto que participa debe abandonarse a él, suspendiendo sus modos habituales de ser para configurarse de nuevo en la experiencia estética. Esta disposición remite a la síntesis fichteana, en la cual el "yo" y el "no-yo" no son opuestos radicales, sino momentos internos de una misma estructura. En este sentido, el "no-yo" no es un mundo exterior ajeno, sino una extensión del "yo" que emerge en la experiencia participativa del juego artístico. Así, el sujeto no solo interpreta el mundo, sino que transforma su autopercepción, desarrollando una identidad que se constituye en el reconocimiento de la diferencia dentro de lo aparentemente unitario.

***Palabras clave*:** Juego**,** alteridad, el Yo, el No Yo, ontología, obra de arte, identidad.

Abstract

This text addresses the recognition of the "I" and the "not-I that is I"—the principle of otherness—based on Gadamer's ontological explanation of the work of art, and links this reflection to Fichte's synthesis of the 'I' and the "not-I." It starts from Gadamer's concept of "play" as the ontological foundation of the work of art, understood as a space in which the participating subject must abandon themselves to it, suspending their usual ways of being in order to reconfigure themselves in the aesthetic experience. This disposition refers to Fichte's synthesis, in which the "I" and the "not-I" are not radical opposites, but internal moments of the same structure. In this sense, the "not-I" is not an alien external world, but an extension of the "I" that emerges in the participatory experience of artistic play. Thus, the subject not only interprets the world, but also transforms their self-perception, developing an identity that is constituted in the recognition of difference within the apparently unitary.

Key words: Game, Gadamer, the Self, the Non-Self, participant, work of art.

[1] Licenciado en Filosofía y Letras. Está terminando Maestría en Pedagogía y Cultura en la Universidad de Nariño.

Introducción

Tomar la explicación ontológica de la obra de arte a través del concepto del juego, requiere de una reflexión eminentemente hermenéutica de lo postulado por Gadamer en su obra "Verdad y método I", en la cual se justifica esta relación partiendo de su existencia desde una ontológica del sí mismo de la obra de arte, luego del análisis respectivo sobre la "recuperación de la pregunta por la verdad del arte" (Gadamer 2001. P121)

Será, partiendo del análisis ontológico de la obra de arte expuesto por Gadamer desde donde se toma el reconocimiento del concepto de juego en tanto ser constituido por sí mismo y que representa la ontología de la obra de arte, donde se abordará la consideración de aquel que participa del juego bajo la pretensión inicial del juego mismo a requerir de un sujeto, no para hacerle juego como tal, sino para conseguir a través de este la manifestación, esto es, hacerse exterior y reconocible, en función de que por cuenta propia puede sólo referirse como consideración conceptual en sí mismo determinada. Es entonces necesario, demostrar que el sujeto que participa del juego hace del mismo algo representado, trayendo a flote la significación contenedora de un fin como sentido, al igual, que inicia en el proceso, su propio reconocimiento.

Ahora bien, en el fascinante universo de la estética y la filosofía, la intersección entre la obra de arte, la ontología, y la síntesis del Yo y el No Yo, se despliega como un terreno fecundo para explorar las complejidades de la experiencia humana, en tanto se nos invita a contemplar la obra de arte como un juego ontológico, un espacio donde la interpretación (interacción) se convierte en una danza entre el Yo y el No Yo. Este juego, según Gadamer, exige no solo participación, sino un acto de entrega total, un "abandonarse a él", que implica la suspensión de los modos naturales de ser para renacer en la experiencia estética, acto que implica, la sinonimia de lo bello en la experiencia estética.

En este contexto, me propongo explorar la conexión entre la explicación gadameriana de la obra de arte como juego y la síntesis fichteana del Yo y el No Yo. Desde la perspectiva de Fichte, el "Yo" que emerge de esta síntesis se presenta no como una entidad independiente, sino como una extensión del Yo originario. Al hacer esta exploración, se pretende justificar y poner en evidencia, cómo la participación en este juego no sólo desencadena en un ejercicio de interpretación y de construcción de sentido del mundo externo, sino también, desencadenar un proceso identitario único. A medida que nos sumergimos en las aguas profundas de la alteridad y la síntesis, emergen preguntas fundamentales sobre el reconocimiento del "Yo" en la diferencia de lo aparentemente "unitario". Así, nos adentramos en un viaje filosófico que busca descifrar la esencia misma de la experiencia estética y su impacto en la percepción de la identidad humana.

¿Cómo se explica la ontología de la obra de arte según Gadamer?

Con lo anterior, se intenta dar una defensa sobre la realidad de la experiencia estética de acuerdo al desarrollo de una verdad auténtica que sólo se descubre en lo que y desde lo que de ella se desprende como es en sí. No hay entonces un modelo referencial que se sirva como el pretérito de una experiencia estética que le haga como más auténtica, buscando que el ejercicio de la experiencia estética se siga del acto de develar lo allí implícito, esto es:

"Lo que sólo era aparente se ha revelado por fin, lo que estaba desrealizado se ha vuelto real, lo que era encantamiento pierde su encanto, lo que era ilusión es ahora penetrado, y lo que era sueño, de esto ya hemos despertado. Si lo estético fuera apariencia en este sentido, su validez

-igual que los terrores del sueño- sólo podría seguir, mientras no se dudase de la realidad de la apariencia; con el despertar perdería toda su validez" (Gadamer 2001, p124)[2]

Desde el concepto de "formación" de Schiller, en sus "*cartas sobre la educación estética*", puede entenderse aquello que se dijo de la no necesariedad de un modelo referencial para el contenido significante en la obra en relación a la conciencia estética, pues, según éste, se atribuye como condición para el arte, la facultad de no valerse de ningún «baremo de contenido»[3] que pudiera marcar una significación sobre la obra, aún, cuando la subjetividad intente generar relaciones causales para la significación de la misma, por ende, es pertinente verle como toda una «unidad de pertenencia»[4] en el ser mismo de la obra que se constituye y representa desde su mundo propio, esto es, hacer que "lo que estaba desrealizado se ha vuelto real"[5] Con esto Gadamer argumenta la real experiencia estética desde el experimentarle bajo un nulo modelo referencial que le determine, nada más que por sí misma.

El explicar el carácter auto significativo o de significatividad propia de la obra de arte, que explique su fundamento sobre el contenido significante implícito en la obra, es hablar de tal forma que:

"Lo que es significativo es algo que posee un significado desconocido (o no dicho). Pero significatividad propia es un concepto que va aún más lejos. Lo que es significativo por sí mismo -auto significativo- en vez de hetero significativo pretende cortar toda referencia con aquello que pudiera determinar su significación" (Gadamer 2001, p130)

Al no tener fuente desde la cual pudiera determinar su significación, lo hace desde su capacidad auto determinante (auto significación) y en tanto la posibilidad de la auto significatividad no quede cubierta por un velo que dificulte o imposibilite el desciframiento del significado real a causa de baremo alguno de referencia, se plantea ir más allá de la determinación atribuida (foco referencial de significado), a mostrar algo que significa a sí mismo coartando cualquier fuente externa que garantice un significado -sea de acuerdo a esto o aquello- en detrimento de una delimitación interpretativa[6]. Este planteamiento se toma desde la defensa de la obra de arte como contenedora de un significado propio, ahora bien, esto lleva a la problemática de sustento sobre lo cual sea garante concebir una posible significación autentica que tenga carácter universal o general, Gadamer (2001) se pregunta al respecto: "¿pero puede un concepto como este proporcionar a la estética una sustentación firme? ¿Puede usarse el concepto de auto significación para una percepción en general?" (p130)

En cuanto a la última pregunta, se puede seguir sobre la argumentación de que al ver algo o percibirle de forma sensible, se puede entender sólo en función de la generalidad -decíamos con anterioridad que incluso la capacidad de cada sentido del cuerpo se inscribe sobre una generalidad sujeta a sus capacidades- el camino lógico para la significación de algo parece ser partiendo de generalidades hacia el reduccionismos, dificultosa labor en uncion del reduccionismos significativo, más aún para la defensa de la significatividad de algo que se muestra auto significativamente, carente de toda fuente referencial para su significación.

La maldición de ver la multiplicidad en lo no determinado que impide la significación concreta de algo, es lo que se seguiría de esta premisa, junto con la dificultad de emitir juicios

[2] H. G. Gadamer (2001), Verdad y Método I, Recuperación de la pregunta por la verdad de la obra de arte, p. 124.
[3] Ibid. p. 125 "Como conciencia estética ha reflexionado hasta saltar los límites de todo gusto determinante y determinado, y representa en esto un grado cero de determinación."
[4] Ibid.
[5] Ibid. P 124.
[6] En todo el sentido de la palabra, en que se resguarda el alcance interpretativo para cuyo caso, se proyectara sobre un fin, el de ser comprendido de una única forma, en tanto no es ninguna otra posible.

de valor respecto de lo que se ve en este sentido, ¿pues qué se puede decir sobre lo desconocido, sobre lo irreconocible referencialmente? ¿Existe una visión estética que no refiera a la generalidad referencial para la significación de la obra de arte? Se pretenderá, de esta forma, que -necesariamente- existe el reconocimiento de una percepción pura de lo que se manifiesta, esto "significa que la percepción pura, definida por el concepto de la adecuación al estimulo, solo representaría un caso limite ideal." (Gadamer 2001, p131) caso limite ideal, relativo a la imposibilidad de su alcance, pues, aparece la imposibilidad de la propia percepción que se enuncia como adecuada, al imposibilitarse con la nula capacidad de mostrarse como el reflejo de lo que hay, tal percepción se muestra confusa en la significación propia de la cosa que se auto significa, pues al no percibirle en tanto es, esta percepción no tiene más que atender a algo referencial para dar con una aparente significación. Gadamer (2001) lo explica bien al argumentar que:

"No cabe duda que el ver es siempre una lectura articulada de lo que hay. Que de hecho no ve muchas de las cosas que hay, de manera que éstas acaban no estando ahí para la visión; pero, además, y guiado por sus propias anticipaciones, el ver «pone» lo que no está ahí." (Gadamer 2001, p123)

El ver la obra de arte si se explica desde el concepto de la auto significación puesta sobre la percepción en general, suscita paulatinamente la dificultad del reconocimiento del propio significado de la obra, aunque se reconozca la validez de la misma como auto significada, sin embargo podría cuestionarse que, sobre la posibilidad de la permanencia de la cosa que no requiere la significación precisa de un algo referencial o de la guianza de aquellas anticipaciones propias, para permanecer como cosa enteramente significada a la vez que se proyecta como no terminada para aquel que en ella construye una propia significación trasfigurada, tendrá implicaciones directas con la forma en que se ve o se proyecta la intención reflexiva o interpretativa de lo que se intenta ver, esto es:

"El mirar y percibir con detenimiento no es ver simplemente el puro aspecto de algo, sino que es en sí mismo una acepción de este algo como… El modo de ser de lo percibido «estéticamente» no es un estar dado. Allí donde se trata de una representación dotada de significado -así por ejemplo en los productos de la las artes plásticas- y en la medida en que estas obras no son abstractas e inobjetivas, su significatividad es claramente directriz en el proceso de la lectura de su aspecto" (Gadamer 2001, p132)

De esta forma, el reconocimiento de la necesidad de percibir el campo referencial de la cosa que se muestra, es poner «este algo como» y no sólo el intento de percibir «el puro aspecto de algo», en este sentido, Gadamer, trae sobre «el modo de ser de lo percibido estéticamente» como «lo que no está dado según», o lo que se podría decir, no está terminado. Con lo anterior se atiende a "la significatividad que es directriz en el proceso de lectura de su aspecto"[7] esto es, que pese a que se muestre la cosa terminada como representación que se empapa de significado, no se sobre indica una significatividad igualmente concluida, a tal razón, ésta se sigue de su proceso de lectura, o lo que es lo mismo, de su proceso de interacción abstractiva.

Se entiende con lo anterior, que, aunque en las obras plásticas permanezca una representación dada como significado de lo que allí se plasma, no se inscribe completamente en su proyección sobre la mirada que le intente percibir. Recordemos lo que Gadamer (2001) dice sobre el ver: de "hecho no ve muchas de las cosas que hay, de manera que éstas acaban no estando ahí para la visión; pero, además, y guiado por sus propias anticipaciones, el ver «pone»

[7] H. G. Gadamer (2001), Verdad y Método I, Recuperación de la pregunta por la verdad de la obra de arte. P132.

lo que no está ahí" (p131) por ende, el resultado es que se atienda a una resignificación que sacie por entero la significación de lo que en principio se presentó bajo una representación referenciada justificada desde el no ver.

El que se siga un trabajo de lectura en la abstracción del individuo que pone contenido sobre lo representado, es en función del no reconocimiento preciso de lo que allí se manifiesta, esto podríamos decir, es lo que ocurre con la visión que se posa sobre un cuadro abstracto del cual no se puede inferir un significado preciso a razón del no reconocimiento de lo que en éste hay y se sigue el ejercicio de construcción significativamente referencial, por ende, se puede afirmar con Gadamer (2001) que:

"Sólo cuando «reconocemos» lo representado estamos en condiciones de «leer» una imagen; en realidad y en fondo, sólo entonces hay tal imagen. Ver significa articular. Mientras seguimos probando o dudando entre formas variables de articulación, como ocurre con ciertas imágenes que pueden representar varias cosas distintas, no estamos viendo todavía lo que hay" (Gadamer, 2001, p132)

Se vuelve entonces a reprochar esa necesidad de reconocimiento de lo que hay en la cosa para poder otorgar la propia potencia del mirar lo real, ahora bien "el llamado contenido objetivo no es una materia que esté esperando su conformación posterior, sino que en la obra de arte el contenido esta ya siempre trabado en la unidad de la forma y significado" (Gadamer 2001, p133) por tal razón, es pertinente deslumbrar la característica de estos modelos sobre los que se centra la percepción y la necesidad significativa de esta, pues a razón de comprender el contenido objetivo y aquel del cual se sigue una travesía de conformación. Gadamer decide aclarar tal confusión recordando a Kant:

"Desde luego no puede remontarse a Kant, querer ver la unidad en la construcción estética únicamente en su forma y por oposición a su contenido. Con el concepto de la forma Kant tenía algo muy distinto. En él el concepto de forma designa la constitución de la formación estética, pero no frente al contenido lleno de significado de una obra de arte, sino frente al estimulo sólo sensorial de lo material" (Gadamer 2001, p133)

Gadamer afirma que el reconocimiento de conocimiento alguno en lo impreso desde las obras de arte se infiere desde una forma distinta de conocer, esto es, bajo el distanciamiento de las formas de conocimiento sensorial que ha sido desde hace décadas, la proporción de fundamento de las ciencias sobre su percepción y apercepción del mundo natural. Con esto se puede deducir que tal distanciamiento también opera sobre las formas de comprender de la racionalidad, la crítica, la moral, entre otras formas de hacer crítica conceptual respecto de las cosas presentes en el mundo.

Por ende, continuar con un distanciamiento rotundo de esta forma de concebir la experiencia estética parece lo ideal, pero Gadamer parece tomar otro rumbo al reconocer a las ciencias del espíritu la cualidad de significar, el qué de esa verdad y su comprensión, esto es traerles como aquellas ciencias que no "cancelan la multiplicidad de las experiencias, ni las de la conciencia estética, ni las de la historia, ni las de la religion, ni las de la política, sino que tratan de comprenderlas, esto es, reconocerse en su verdad"[8].

Lo que se sigue del proceso de reconocimiento en su verdad, es precisamente lo que dirige Gadamer al entendimiento de la obra de arte para dar con la resolución del conocimiento desde la condición estética de la obra que pretende guardar su modo de ser en el mundo; es sobre esto, desde donde la fundamentación de una experiencia estética se puede dar, ya que, "En la

[8] Gadamer infiere que más tarde se tendrá que ocupar "de la relación entre Hegel y la autocomprensión de las ciencias del espíritu que representan la «escuela histórica» y como se separa entre ambas lo que podría hacer posible una comprensión adecuada de lo que quiere decir la verdad en las ciencias del espíritu". p140.

experiencia del arte vemos en acción una auténtica experiencia, que no deja inalterado al que la hace, y preguntarnos por el modo de ser de lo que es experimentado de esta manera" (Gadamer 2001, p142)

Es pertinente entonces, reconocer el valor de la obra desde la capacidad de abarcarla desde sí misma, pues la obra de arte no se presenta como una forma vacía (Gadamer 2001, p139) tal experiencia estética esta entonces regida por la comprensión intencionada de la obra desde su propia mismidad, dando en el sujeto no una atribución referencial o determinante, sino desde la vivencialidad que experimenta en la obra reconocer la verdadera unidad y ejercer el ejercicio de autocomprensión que bien sabemos, se sigue del reconocimiento de la obra, no de una conciencia eminentemente estética que quiera aplicar en la obra una valoración subjetiva de su lugar estético, "la experiencia del obra de arte no debe falsearse como la posesión de una posición de formación estética, ni neutralizarse con ella la pretensión que le es propia" (Gadamer 2001, p141)

El reconocimiento de un contenido de conocimiento que se inscribe en experiencia con la obra es posible, aun qué, "Por supuesto que será una forma distinta de la del conocimiento sensorial que proporciona a la ciencia los últimos datos con la que esta construye su conocimiento de la naturaleza, habrá de ser también distinta de todo conocimiento racional de lo moral y en general de todo conocimiento conceptual" (Gadamer 2001, p139)

Es pertinente entonces preguntarse sobre "la experiencia del arte qué es ella en verdad y cuál es su verdad, aunque ella no sepa lo que es y aunque no pueda decir lo que sabe" (Gadamer 2001, p142) Comienza entonces la búsqueda por el verdadero modo de ser de la obra de arte, aquel modo de ser de lo que es experimentado, modo de ser que afecta al que le experimenta de tal forma que permite la comprensión y su propia autocomprensión; búsqueda desde la cual, se introduce el concepto de juego, y se pretende, desde su clasificación, descripción y conceptualización, darle el sentido que requiere para cumplir la afirmación: "la obra de arte es juego", cuyo "verdadero ser no se puede separar de su representación y que es en este dónde emerge la unidad y mismidad de una construcción"[9]

El juego, es entonces utilizado como "hilo conductor de la explicación ontológica de la obra de arte", o lo que es lo mismo, como la forma en que se explican los modos de ser propios de la obra de arte. (Gadamer 2001, p167) En este orden de ideas, se trae el concepto como algo que se concibe a sí mismo[10] a modo de persistir como esencia misma de su determinarse, -esto significa permanecer constante a pesar de las diferentes subjetividades que intentan hacerle de un modo distinto del sí mismo, de lo que le hace ser obra- ya no lo entendemos entonces desde el proceso netamente correlativo del que juega a un juego, sino que se le comprende como proceso propio desde el ser del juego mismo, como si dentro de su mismidad mantuviese su forma estructurada para ser puesta en el mundo como un concepto que determina al que participa en él y no a la inversa, se suple a partir de entonces el ideal referencial absoluto sobre el cual se garantizaba la existencia de la obra.

Entender el concepto de juego en Gadamer

Gadamer pone el concepto de juego dentro de la experiencia estética diferenciándolo del carácter analítico de los conceptos clásicos para darle ahora cierta independencia al no referir la significación del juego a una simple forma de comportamiento o estado anímico de quien le experimenta, si no, a una forma de constituirse desde el sí mismo y para sí, en tanto representa y auto representa un sentido propio que permite y sustenta su existencia, es entonces, desde el

[9] [9] H. G. Gadamer (2001), Verdad y Método I. p.167

[10] No apuntando sobre al direccionamiento que Schiller había dado del instinto lúdico que parte en la subjetividad del individuo.

inicio de su sección segunda "la ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico"[11], desde donde se toma y pretende "liberar a este concepto de la significación subjetiva que se presenta en Kant y en Schiller y que domina a toda la nueva estética y antropología"[12]

La consideración, "la significación subjetiva" a la cual Gadamer hace referencia con estos autores, es en razón de que sugieren en gran medida, una relación constante de los estados anímicos del sujeto, desde donde se construye una significación del juego en tanto se experimenta en y desde el sujeto, en Kant, por ejemplo, se encuentra en su "crítica de la capacidad del juicio" diferentes alusiones a la significación del juego de acuerdo a factores que se aplican desde una libertad creativo-subjetiva, y, en este sentido determinación del juego como «imaginación libre», «entretenimiento», «deleite», todas ellas entorno a la interacción subjetiva-sensible de lo que son los juegos en cuanto apelan a la posibilidad de diversión de quien los juega[13]. Además, en Schiller, se podría llegar a identificar el juego desde una convicción subjetiva en tanto persiste como un impulso que suscribe hacia la función de belleza que da significación al sujeto como cosa viva de acuerdo a la activación de su ser.[14]

Con el intento de superar la condición del concepto de juego tratado desde la subjetividad, Gadamer lo trae como concepto que se aplica específicamente al campo de la experiencia estética, pero, tomándolo no desde "el comportamiento ni el estado de ánimo del que crea o del que disfruta, y menos aún a la libertad de una subjetividad que se activa a sí misma en el juego, sino al modo de ser de la propia obra de arte." (Gadamer 2001, p143)

La implementación de dicha nueva noción de juego sobre la consideración de ser este «*el modo de ser de la obra de arte*» se desarrolla bajo la pretensión de hacerle parte de la constitución ontológica de la obra de arte, por ende, la implementación del juego como parte constitutiva de la obra de arte es a razón de reconocerla en sí misma como juego. Ahora bien, el atribuir el carácter de juego y la definición del mismo a la forma en que la obra de arte es, apela a la necesidad de distanciar la caracterización de la obra de arte, en cuanto ser en sí misma, de los juicios de la subjetividad y formas de entender del sujeto, a la vez que se caracteriza el concepto de juego no desde la significación que el sujeto puede dar de este, pues si el concepto de juego se trae plenamente del individuo, las inferencias sobre tal, tendrían tan poca relevancia como lo es evidente de quien dice que el juego es por completo un modo de entretenimiento carente de seriedad.[15]

Si el sujeto que participa del juego es incapaz de determinar la conceptualización del acto lúdico, cabe preguntarse ¿cómo un individuo es capaz de participar de algo que desconoce? Si bien infiere la escaza seriedad con la que aparentemente se dispone en el juego, reconoce que es juego y no una forma cotidiana de vivir su existencia, sin embargo, no sabe que su actuar en el juego se determina bajo la seriedad de este al mantener una sólida ordenanza para funcionar como tal. De esto último podemos entender que para la conceptualización del ser del juego no

[11] Título del apartado dos de la primera sección "Elucidación de la cuestión de la verdad desde la experiencia del arte". p143.
[12] H. G. Gadamer (2001), Verdad y Método I, Recuperación de la pregunta por la verdad de la obra de arte, p. 143.
[13] Para ampliar lo aquí mencionado, atendamos a la siguiente enunciación de Kant. "Todas nuestras veladas demuestran que gusto deben proporcionarnos los juegos sin necesidad de que tengan por fundamento intenciones interesadas, puesto que nadie puede divertirse sin jugar" tal elemento de diversión que son los juegos, se sigue de la posibilidad de afecciones que estos generan en el sujeto, "Afecciones de esperanza, el temor, la alegría la colera el desdén entran en juego alternando su papel a cada instante, y son tan vivas que por ellas, a modo de moción interior pare fomentar toda la función vital del cuerpo, como lo demuestra la jocundidad del espíritu así lograda, a pesar de que no hayamos ganado ni aprendido nada" -Critica de la capacidad del juicio" I Kant. p184.
[14] Encontramos tal explicación de Schiller en: "cartas sobre la educación estética" decimoquinta carta. p45.
[15] Gadamer lo infiere de la siguiente manera: "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". H. G. Gadamer (2001), Verdad y Método I, La ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico, p144.

es indispensable la postura analítica de un sujeto que le reconozca como tal desde sus propias determinaciones que le hacen percibir lo que es juego, pues el juego se constituye sobre su propia significación lejos de ser a través de la disposición de lo que el jugador diga que es, esto último, se explica de la siguiente manera:

"El modo de ser del juego no permite que el jugador se comporte respecto a él como respecto a un objeto. El jugador sabe bien lo que es el juego y que lo que hace «no es más que juego» lo que no sabe es que «lo sabe»" (Gadamer. 2001. P141)

En este sentido, no puede el sujeto inferir sobre el juego como si estuviese atribuyendo juicios de significación (de acuerdo a su capacidad de juzgar) sobre un objeto cualquiera del mundo sensible, no obstante, a pesar de ser incapaz de dar la constitución determinante de lo que el juego es, sabe reconocer lo que es un juego y en qué momento participa de uno, pero no da cuenta de esa forma aparentemente superior que contiene el juego en tanto se desarrolla.

Si bien hasta el momento el concepto de juego que se aplica en Gadamer solo ha hecho referencia a su modo de ser frente al individuo, y cómo éste (el juego) no se define a partir de su subjetividad, si no como dado por sí mismo; también se busca, dar respuesta a la afirmación del juego desde su modo de ser que se muestra como estructurado, definido y acabado que figura sobre su independencia de lo otro.

El juego entonces se concibe a sí mismo, esto es, permanecer constante a pesar de las diferentes subjetividades que intentan hacerle de un modo distinto de sí mismo, de lo que le hace ser obra, ya no lo entendemos entonces desde el proceso netamente correlativo del que juega a un juego, sino que se le comprende como proceso propio desde el ser del juego mismo, como si dentro de su mismidad mantuviese su forma estructurada para ser puesta en el mundo como un concepto que determina al que participa en él y no a la inversa, esto es, que la persona se sobreponga sobre su propia realidad para pertenecer al juego al parecer como si de una verdad superior se estuviese hablando, por lo cual, al afirmar que el sujeto que se dispone al juego esta predispuesto incondicionalmente a ser superado por la verdad conceptual del juego mismo parece tener sentido de acuerdo al papel que este cumple a la hora de jugar un juego.

¿Qué es entonces lo que parece ponerse desde el concepto de juego para generar la abstracción del jugador y de su mundo? Esta calificación del concepto radica en "Su «estar encerrado en sí mismo» y su limitación." (Huizinga, 2007)[16] frente al mundo como algo distinto en función, además, de desarrollarse estructuralmente bajo su forma de darse, es también en este sentido como el individuo logra diferenciar de lo cotidiano, lo que es juego conforme a que el juego "agota su curso y su sentido dentro de sí mismo" [17] como estructuralmente autoconfigurado, además de hacerle "permanecer y quedar constante."[18] (Gadamer 2001, p145) Mientras el individuo se adentra en el juego a modo de participante que se sustrae de su capacidad determinante para ser en el juego de acuerdo a esa configuración propia del mismo.

Hay en Gadamer una forma correlativa a sustentar el modo de ser en sí mismo del juego, esto es haciendo ver en el juego un momento metafórico a la hora de aludir, por ejemplo, "juego de luces, juego de fuerzas, etc."[19]. Si atendemos a este orden de ideas, en cuanto al uso lingüístico del juego, se inscribe a referenciar movimiento acorde a lo que queda y permanece constante que es su modo de determinarse; el juego es entonces en cuanto tal, movimiento, y la realización de ese movimiento según Gadamer no prescinde necesariamente de un factum que

[16] Tomado de: Huizinga, Johan, "Homo Ludens". Primera ed. P23.
[17] Ibid.
[18] Tomado de H. G. Gadamer (2001), Verdad y Método I, La ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico, p145
[19] Ibid. P146

le ocasione, sino que "el movimiento del juego como tal carece en realidad de sustrato"[20] ya que, se configura de acuerdo a que es él mismo el que se juega de tal suerte que se define a sí mismo y se desarrolla como acción o dinamismo a ejercerse como verbo acabado en la exterioridad.

Vemos entonces como el juego se caracteriza como movimiento, como acción al ejercerse como verbo, sin embargo, si atendemos a lo siguiente, se dice que:

"Man spielt ein Spiel, «se juega un juego». En otras palabras, que para expresar el género de actividad hay que repetir el concepto contenido en el sustantivo para calificar el verbo. Esto quiere decir, según todas las apariencias, que la acción es de un género tan particular e independiente que se destaca de todos los modos ordinarios de actividad, y así spielen no es ningún tun, esto es, jugar no es ningún hacer o practicar." (Huizinga, 2007).[21]

Esto se expresa también de acuerdo al modo distintivo en que se presenta el juego y que previamente se mencionó. Ahora bien, el considerarle como movimiento, no es precisamente reconocerle desde el momento en que alguien participa de este, ya que caeríamos en la determinación del concepto como movimiento, solo a partir de la necesidad de un individuo accionante.

El juego como la inferencia a un acontecer-movimiento, es en cuanto a la relación, interacción o dinamismo propios del concepto, no es precisamente bajo condición de que haya alguien que le juegue para que sea movimiento, entonces, no es que tenga que haber un sujeto que le juegue o juzgue como un "hacer o practicar" para que se desarrolle como juego, ni la afirmación de Gadamer: "que algo está en juego"[22], se debe aceptar el juego como movimiento de acuerdo a su moverse como auto-significado, esto sería en el sentido de un movimiento desde el sí mismo a partir del cual se manifiesta como juego, además de ser la disposición de sucesos auto determinantes, (se infiere de nuevo su independencia determinante al eliminar un factum como elemento iniciador para su significación).

Para comprender este factor, recordemos a partir de la mención al ordenamiento propio del juego, una estructura que se desarrolla fuera de la delimitación que el sujeto pueda darle, ahora pues, implementemos dentro de este ordenamiento el carácter de movimiento como <vaivén> en la consideración del sí mismo del juego, haciendo de este "como si marchase solo",[23] dependiendo únicamente de la desviación del punto de equilibrio.

Como si fuera entonces en función de un acto natural al juego el de ponerse como movimiento, Gadamer pone en acotación el juego de los animales (en tanto los participantes se siguen de este movimiento del juego natural[24]) que participan también de este movimiento a causa de su vaivén, vaivén que es recíprocamente necesario para el ser del juego en cuanto se desarrolla, recordemos que "el vaivén pertenece tan esencialmente al juego que en último extremo no existe el juego en solitario",[25] el ejemplo que Gadamer pone es sobre el estímulo y respuesta que debe permanecer dentro del juego en desarrollo a razón de que persiste en ser movimiento de vaivén que se desprende del propio juego, dicho ejemplo nos pone en el papel

[20] Ibid.

[21] Tomado de la traducción al español: Huizinga, Johan, (2007) "Homo Ludens". Primera ed. Alianza editorial. P57.

[22] En "Verdad y Método I", Gadamer, le toma haciendo alusión a Huizinga, p146.

[23] "El juego representa claramente una ordenación en a que el vaivén del movimiento lúdico aparece como por sí mismo. Es parte del juego que este movimiento tenga lugar no solo sin objeto ni intención, sino también sin esfuerzo, es como si marchase solo". Verdad y método I. p147.

[24] Ibid. P148

[25] Tomado de H. G. Gadamer (2001), Verdad y Método I, La ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico, p148

del juego de un pequeño felino, que a pesar de encontrarse en solitario, decide jugar con una bola de estambre; este juega por el hecho de que la bola de estambre responde a sus estímulos, continuando así el movimiento de vaivén al mismo sentido en que un niño juega solo en su habitación junto con sus figurillas de acción, cumpliéndose el ciclo del vaivén al recibir respuesta de sus estímulos desde su imaginación que responde a través de la vos interna puesta en la figurilla. Con esto se asegura que el juego en cuanto es juego, también guarda relación con el movimiento de vaivén, que oscila necesariamente sobre la disposición de una respuesta para continuarse en el juego.

Atendemos nuevamente al caso en que el juego se concibe a sí mismo dentro de su propia estructuración al inferir su movimiento, en cuanto se juega a sí mismo para ser juego o lo que es lo mismo, el juego dado en sí mismo es libre de ser distinto de las consideraciones del participante en tanto es estructura de orden, reglas, sentido y puesto para un fin, sin embargo, diremos que para que el juego obtenga la completa manifestación de su ser si debe contener un sujeto que participe de él y le haga juego en cuanto hecho expresado en la práctica y que manifieste el determinismo del mismo en cuanto estructura de significación, pero ¿en qué medida el juego requiere de otro que le haga manifestación?, pregunta tal, que ayudara a continuar la significación del concepto de juego.

El participante del juego y el desciframiento para el reconocimiento del yo y el no-yo que es yo, en el juego

El verdadero ser del juego en cuanto ser constituido por sí mismo, requiere de un sujeto, pero no para hacerle juego como tal, sino para conseguir a través de este su manifestación, hacerse exterior y reconocible, a razón de que por cuenta propia solo puede referírsele como consideración conceptual en sí mismo determinada. El sujeto que participa del juego hace del mismo algo representado, trayendo a flote la significación contenedora de un fin como sentido. Ahora bien, quien participa del juego, se dispone incondicionalmente a la organización interna del juego, esto es, a su estructura y forma de funcionar en condición de que el participante se disponga a ser enteramente en el juego, por tanto, quien participa del juego se somete a la verdad de este y queda como lo dice Gadamer, hechizado por y para el cumplimiento (de ser en cuanto estar-ahí[26]) y pertenencia en el juego. Gadamer considera:

"La atracción del juego, la fascinación que ejerce, consiste precisamente en que el juego se hace dueño de los jugadores"[27] por ende, la persona que ingresa en el juego, llega gracias a una fascinación que se guarda sobre la disposición de las posibilidades que este alberga, posibilidades que, en cierta medida son serias y no ajenas a la totalidad del juego como estructura, pero que, sin embargo, causan en el sujeto una liberación de la toma de decisiones; dichas posibilidades giran en torno a objetivos que dan el carácter estructurador de su sistema, objetivos qué si se evitan, se incumplen o irrumpen, rompen con el dinamismo del proceso lúdico, "quien no sigue la seriedad del juego es un aguafiestas"[28]

El jugador entonces se mueve entre la diversidad de posibilidades serias que en éste hay bajo su capacidad de representarse a través de ellas solo si se rige sobre el cumplimiento de dichos objetivos o la forma de moverse entre tales posibilidades.

Es pertinente aclarar en primera instancia que la intención del juego no está puesta sobre el sujeto que participa de él, pues "el verdadero sujeto del juego no es el jugador, sino el juego

[26] Referente tomado de: "Ser y Tiempo" M. Heidegger.
[27] H. G. Gadamer (2001), Verdad y Método I, La ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico, p149.
[28] Ibid. p144.

mismo"[29] Es por esto que su atención se dirige solamente a la propia forma constituyente de ser, pero, la consideración de un otro que participe del juego es a razón de que a través de ellos (los jugadores), se accede a su manifestación en función de la culminación de su ordenamiento como manifestación representada.

El sujeto que participa del juego se condiciona entonces a ser parte de un juego, para representarle como algo peculiar a lo común, en cierto modo por el distanciamiento que se hace en la determinación del saber distinguirse el modo de ser del juego (como algo cerrado en sí mismo y limitado «espacialmente») de todo lo que le rodea, este disponerse al ordenamiento estructural del juego es incondicional al sujeto que no sabe que sabe que el juego es serio, por lo cual, la persona no sabe que sabe que se predispone a entregarse al condicionamiento del juego en la medida en que: "La estructura ordenada del juego permite al jugador abandonarse a él y le libra del orden de la iniciativa, que es lo que constituye el verdadero esfuerzo de la existencia" (Gadamer 2001, p148)

Al referirse a un «abandonarse a él» afirmamos que el jugador se cancela frente a sus modos naturales de ser en su entorno, esto es dejar a un lado lo que le constituye para hacerse nuevamente en el juego, esto es yo y el no yo de Fichte que a consideración de este texto, le presento como la diferencia de un modo distinto del yo originario, pero que hace parte aún de su estructura como algo distinto que se evidencia en el momento en que el sujeto se predispone a -veremos más adelante como el jugador se hace nuevamente en el juego como auto representarse- aceptar el papel que se le determina a la hora de jugar, por ejemplo el niño que juega a ser un personaje de su serie favorita, se abandona enteramente para pasar a representar dicho papel en lo referencial del juego, si no acepta tal condición y su entramado de objetivos, normas y reglas, el juego no podría continuar. Es sobre las posibilidades serias donde se puede jugar y Gadamer reconoce tal caracterización sobre la imposición de objetivos que, si bien no están establecidos en el juego como tal, si ésta condicionado a tenerles para desarrollarse de acuerdo a las posibilidades que en este hay.

Cuando el juego se complementa a razón de objetivos, es sobre la forma de ser del juego como estructura ordenada, esto de acuerdo a que, si el sujeto que participa del juego no se dispone a una estructura ordenada en el marco de unos requerimientos no puede jugar, por ende, el adentrase en el juego es darse a la resolución de ser de acuerdo a una forma de pertenecer a este en cuanto "se demarca, material o idealmente, un espacio cerrado, separado del ambiente cotidiano"[30] en el que "se desarrolla el juego y en él valen las reglas"[31] sobre las cuales el jugador se ve puesto a cumplir.

Gadamer pone al sujeto frente al juego como cohibido de no poder afirmar la disposición de unas posibilidades o planes que no sean fijas y por las cuales pueda abrirse a elegir que cumplir o no, por ejemplo, el grupo de niños que juega a policías y ladrones pone como posibilidad sería la de capturar al individuo si se le ha puesto esposas imaginarias, si en determinado caso el niño que fue imaginariamente capturado irrumpe en su papel de preso y hace lo que le plazca, irrumpe con la continuidad del juego, haciendo del mismo algo desordenado y para nada juego mismo. Esto es "se disfruta de una libertad de decisión que sin embargo, NO carece de peligros y que se va estrechando inapelablemente." (Gadamer 2001, p149) Esto en razón de que, al iniciar el juego informal, los jugadores tienen la libre decisión de poner el ordenamiento del juego de acuerdo a unas posibilidades, objetivos o normas, sin

[29] Ibid. P149-150.
[30] Tomado de la traducción al español: Huizinga, Johan, (2007) "Homo Ludens". Primera ed. Alianza editorial. P35.
[31] Ibid.

embargo, tal libertad no se muestra sobre el actuar precedente en el mismo, sino sobre la normatividad singular del juego.

El sujeto se pone ante el juego en la condición de efectuar en él lo determinado a ser el sentido del juego, es decir su única iniciativa radica en el impulso inicial a participar, posteriormente su productividad en el juego radica en el cumplimiento de unos objetivos que le impulsan a seguir en él. tomemos el ejemplo del niño que se pone como objetivo llegar a cierto porcentaje de puntos en su juego de basquetbol para considerarse su jugador favorito de la NBA, o supongamos el joven que deba cumplir los objetivos de acuerdo a la trama del juego de rol, sea el caso de los juegos de mesa de rol en los que el cumplimiento de objetivos radica en el incremento de habilidades de su papel.

El juego por ende atrapa al jugador bajo los objetivos que se ponen en él, a consideración de que el jugador se los pone a sí mismo sobre la estructura original del juego que se rige sobre normas y reglas de pertenencia en estáticas.

Postulados de Fichte del yo y el no-yo para la síntesis de un yo, en el autorreconocimiento del que participa en el juego

Ahora bien, se ha dicho que el jugador se cancela frente a sus modos naturales de ser para hacerse nuevamente en el juego, esto es el “yo” y el “no yo” que es “yo”, en donde se atiende hacia una negación como modo distinto del yo originario, pero que aún hace parte de su estructura presente como algo distinto que se evidencia en el momento en que el sujeto se predispone a aceptar el papel que se le determina a la hora de jugar, pero que eminentemente, pertenece al mismo sujeto. En este sentido, el "no yo" no se presenta como un mundo independiente de objetos y fenómenos o como algo distinto en la exterioridad del yo inicial, sino sobre la convicción de una extensión del "yo" a través de la actividad de la conciencia que se posa en su entera participación del juego.

Ahora bien, Fichte postula que el "yo" es el núcleo esencial del cual brotan la percepción y el entendimiento, desde la conciencia que experimenta y comprende el entorno. Este "yo" hace la función de vínculo entre el individuo y su mundo, siendo la fuente de reflexión de todas las impresiones y discernimientos de la exterioridad. De igual forma introduce el concepto del "no yo" que se muestra como todo lo ajeno a la conciencia, abarcando el mundo exterior, como objetos y fenómenos independientes. El "no yo" contrasta con el "yo" y se convierte en una especie de entidad separada, enriqueciendo la vivencia de la realidad. Sin embargo, Fichte introduce una síntesis crucial entre ambos conceptos, donde el "no yo" cobra significada solo en relación con el "yo", explicando así que este último otorgue un sentido y permita la experiencia con lo exterior.

Tal síntesis se sostiene en tanto el "no yo" es en última instancia una proyección o creación del "yo". A medida que el "yo" interactúa con el "no yo", no solo interpreta y da sentido al mundo externo, sino que también influye en cómo se desarrolla la percepción de sí mismo y de su identidad. En este proceso de interacción, el "yo" no solo se limita a ser un observador pasivo, sino que también se convierte en un agente activo que contribuye a la formación de la realidad.

Habiendo tenido en cuenta la proyección inicial de Fichte podemos prestar la debida atención a los enunciados gadamerianos que de una u otra forma llevan a considerar tal reconocimiento del “yo” y el “no yo” que a la vez es “yo” a través del papel que cumple el participante en su interacción con el(a) juego (obra de arte).

Relación lógica sobre el principio de no contradicción (para la consideración del absoluto explicada desde si y que es desde sí) A=A frente la necesariedad de oposición -A no= A y la actividad de lo puesto desde A través de un X, Abordar además el fundamento de una

síntesis entre lo que es A dada en la relación A=A y lo -A que se sustenta con oposición -A no = A, tal síntesis gira sobre la necesariedad de un principio que fundamente la posibilidad de relación de ambos conceptos sin caer en la negación del mismo principio absoluto y de su oposición, se requiere entonces de una síntesis. Tal principio es el de DIVISIÓN, aparece entonces una división en A puesta como oposición a la misma A en tanto es inferior y guarda en si parte del -A, esta es (a) la cual pone un -a y este se justifica en tanto existe un (a). ambas partes se concilian en sí.

Lo que es a y -a es en tanto guardan relación entre sí y son puestos como cosa:

"El yo debe ser idéntico a sí mismo, y no obstante opuesto a sí mismo. Sin embargo. es idéntico a sí mismo con relación a la conciencia, la conciencia es unitaria: pero en esta conciencia el yo absoluto es puesto como indivisible; por el contrario, el yo al que se opone el no-yo, es puesto como divisible. Por consiguiente, el yo, en la medida en que se le opone un no-yo, es él mismo opuesto al yo absoluto."[32]

Recordemos que para la consideración de lo opuesto se debe en primera instancia reconocer la necesariedad de la unidad de la conciencia, esto, siguiendo el principio de identidad que guarda consigo el A inicial, en tanto es absoluto y se reconoce sobre el presupuesto A=A, en esta medida, lo opuesto es a lo puesto, es decir, lo opuesto es en tanto contra-puesto. Ahora bien, lo opuesto no se dirige hacia lo absoluto, en este caso A, pues este es indivisible, por ende, se dirige a lo que es divisible, este es el caso del a.

Surge la problemática de oposición del a que es divisible y el A absoluto, esto en tanto a acepta en si lo opuesto -A, según la premisa -A = a y a = -A, y en tanto A=a. pero en tanto el A absoluto es de acuerdo a A no puede negarse la relación de conciliación entre ambos.

Para que esta negación del A absoluto se dé, tendría que existir un -A absoluto que se contenga en el mismo A y por tanto sea negado absolutamente y por ende no exista como principio lógico A=A en tanto este sería -A. y por el principio de no contradicción seria lógicamente incorrecto.

Para que exista la relación de lo puesto de a en -a, debe existir un X que, contenido en a, debe en cierto modo estar en el -A, por tanto, es posible la relación de ambos, Ahora bien, debemos reconocer también que el a como el -a (yo y el no-yo) son producto de una acción originaria del A (YO). Fichte lo dirá así: "Tanto el yo como el no-yo son productos de una acción originaria del yo; y la conciencia misma es un tal producto de la primera acción originaria del yo, de la posición del yo por sí mismo"[33] por ende el X debe igualmente hacer parte de la conciencia misma como producto de A absoluto.

¿Como es que la acción que da como resultado un -A es posible? Esta es en tanto esta X, sin X la acción de oposición -A se imposibilita, por ende, la acción de x debe ser de una u otra forma producto y como ya vimos, producto de la acción originaria del A, en este mismo sentido debe haber una acción del espíritu humano esta es =Y cuyo producto debe ser en este sentido =X (resultado de la acción de y). sobre esta premisa se explica la conciliación de a y -a sin anularse mutuamente. "Los que eran contrarios, deben ser acogidos en la identidad de la conciencia única A."[34]

¿Como es que puede pensarse juntos realidad y negación, ser y no ser, yo y no yo?

Esto es a través de una limitación mutua, la acción de Y es limitación de ambos opuestos y X, como producto de Y, designaría los límites. En el concepto de limite están contenidos los

[32] Fichte "FUNDAMENTO DE TODA LA DOCTRINA DE LA CIENCIA" p59 (fundamento c de la explicación del tercer principio, la síntesis)
[33] Ibidem. p56, (fundamento b de la explicación del tercer principio, la síntesis).
[34] Ibidem.

conceptos de realidad – negación que están conciliados, la limitación no es negación, sino anulación parcialmente aplicada, es por tanto división. X se fundamenta sobre esta premisa, X es como acción del Y, División (limite). En este sentido A y -A son divisibles en cuanto la acción Y no puede seguir lo referente a la acción de oponer.

Debe existir la división de A en tanto hay un a en el que persisten las partes de la realidad con las que es puesto el no-A tomando a la inversa, una parte de la realidad, del -A es cancelada en el A, es decir un parte del no-yo es anulado en el yo, en tanto solo afecta a la parte divisible de A y no a la parte indivisible en tanto esta no es algo (no tiene predicado y no puede tenerlo, es dado por si A=A es absolutamente lo que es, por ende, el no-yo no es nada para este, es solo magnitud negativa, para el yo limitable) gracias a toda esta reflexión, toda la realidad está en la conciencia.

Conclusión

Habiendo tenido en cuenta la proyección inicial de Fichte podemos prestar la debida atención a los enunciados gadamerianos que de una u otra forma llevan a considerar tal reconocimiento del “yo” y el “no yo” que a la vez es “yo” a través del papel que cumple el participante del juego (obra de arte). La relación de síntesis del yo y no yo se sostiene en tanto el "no yo" es en última instancia una proyección o creación del "yo". En la medida en que el "yo" interactúa con el "no yo", no solo interpreta y da sentido al no-yo sino que también influye en cómo se desarrolla la percepción de sí mismo y de su identidad. En este proceso de interacción, el "yo" no solo se limita a ser un observador pasivo, sino que también se convierte en un agente activo que contribuye a la formación de la realidad.

Ahora bien, explorando la intersección entre la obra de arte como juego, la síntesis fichteana del Yo y el No Yo, y las reflexiones gadamerianas, hemos descubierto un tejido complejo donde la identidad y la percepción se entrelazan en una danza constante. La proyección inicial de Fichte, que considera el reconocimiento del "yo" y el "no yo" que a la vez es "yo", encuentra resonancia en las profundidades del juego propuesto por Gadamer.

En este contexto, las palabras de Gadamer nos guían hacia una comprensión más profunda de la síntesis entre el "yo" y el "no yo" que acontece en el juego de la obra de arte. El participante, al sumergirse en este juego, se convierte en un actor crucial en la creación de la realidad. La síntesis se sostiene en la idea de que el "no yo" es, en última instancia, una proyección o creación del "yo". La interacción entre estos polos no es meramente un acto de interpretación, sino una influencia mutua que va más allá de la esfera de la observación pasiva.

Así, en el proceso de participación activa, el "yo" no solo otorga sentido al "no yo", sino que también se moldea a sí mismo. La percepción de la identidad se convierte en un acto dinámico y bidireccional, donde el individuo, al abandonarse al juego, contribuye a la formación de su realidad. Este diálogo constante entre el "yo" y el "no yo" dentro del marco del juego ontológico de la obra de arte revela la profundidad de la alteridad y la riqueza del autorreconocimiento en la diferencia de lo aparentemente "unitario".

En última instancia, la obra de arte, vista como un espacio donde se entrelazan la síntesis fichteana y el juego gadameriano, se revela como un espejo reflectante donde el "yo" se descubre a sí mismo en la creación y re-creación constante de su identidad, desafiando así las fronteras preestablecidas entre el observador y lo observado, entre el "yo" y el "no yo". Este diálogo sin fin nos recuerda que, en la experiencia estética, la búsqueda de la verdad y la comprensión de la realidad no son simples espectáculos, sino una participación activa que da forma y significado a la esencia misma de nuestra existencia.

Bibliografía citadas y consultadas

Gadamer, H.-G. (1999). Verdad y Método I (Octava edición). Editorial Sígueme.
Fichte, F. (2005). Fundamentos de toda la doctrina de la ciencia 1794. Pamplona.
Fichte, F. ÉTICA o El sistema de la doctrina de las costumbres según los principios de la Doctrina de la Ciencia. AKAL.
Grondin Jein. (2003). Introducción a la hermenéutica filosófica (versión castellana 1991). Editorial Herder.
Freud, S. (1976). Obras completas: V. 18, "Más allá del principio de placer".
Gadamer, H. G. (1991). La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta (1st ed.). Paidos.
Heidegger, M. (1996). Caminos de bosque: el origen de la obra de arte. (1st ed.). Alianza Editorial Sa.
D Valdenebro, X. (2001). El Arte y el Juego. Educación Y Educadores, 4(4), 61–70. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2041592.pdf
Renero, A. (2007). María Antonia González Valerio, El arte develado. Consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer, Herder, México.
Ricoeur, P. (2002). Del texto a la acción. (Segunda ed, Vol. 1). Fondo de cultura económica México.
Huizinga, Johan. (2007) Homo ludens. (primera ed). Alianza.
Díaz, S. C. (2011). Juego, Arte y Belleza. Deleuze y la "Ludosofía." A Parte Rei: Revista De Filosofía, 75(75), 11. http://serbal.pntic.mec.es/AParteRei/diaz75.pdf
Renero, A. (2007). María Antonia González Valerio, El arte develado. Consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer, Herder, México,2005, 170 pp. Diánoia, 59, 232–241. http://www.redalyc.org/pdf/584/58433531017.pdf
Schopenhauer, A. (2009b). El mundo como voluntad y representación I. Trotta Editorial S A.
Kant, I (1961). Critica del juicio, (kritik der Urteilskraft). Losada S.A. Buenos Aires.
Husserl, E. (1996). Meditaciones cartesianas. Fondo de cultura económica. México.
Heidegger, M. (1996). Caminos de bosque: el origen de la obra de arte. (1st ed.). Alianza Editorial Sa.
J. Bruner (1986) juego, pensamiento y lenguaje. Perspectivas: Revista Trimestral De Educación Comparada, 1, 79–85.
Ricoeur, P. (2006). Sí mismo como otro (3rd ed.). Siglo XXI editores S.A.
Párraga, T. G. (2009). El juego en el arte moderno y contemporáneo. Arte Individuo Y Sociedad, 21(21), 51–72. https://doi.org/10.5209/aris.6601.
Dilthey, W. (1963). Introducción a las ciencias del espíritu: en la que se trata de fundamentar el estudio de la sociedad y de la historia (2nd ed.). Fondo de cultura económica.
D Valdenebro, X. (2001). El Arte y el Juego. Educación Y Educadores, 4(4), 61–70. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2041592.pdf