



EL JUEGO COMO FENÓMENO FUNDAMENTAL EXISTENCIAL HUMANO (CONSIDERACIONES DESDE LA FILOSOFÍA Y LA PSICOLOGÍA DEL ARTE)*

GAME AS ESSENTIAL EXISTENTIAL HUMAN PHENOMENON
(CONSIDERATIONS FROM PHILOSOPHY AND PSYCHOLOGY OF ART)

Pedro Salinas Quintana**

RESUMEN:

En la superficie de la cotidianeidad el juego se nos aparece como un fenómeno humano vinculado al recreo, la distensión, el ocio y la infancia y como tal, opuesto al pensamiento de carácter reflexivo, maduro, racional y consciente. Sin embargo, tal como nos plantea Eugen Fink, cuando lo obvio adquiere el carácter de problemático emerge la filosofía en plenitud, en forma de conmoción y asombro, cuando en el análisis del juego se constata la soberanía de la actividad lúdica en la emergencia de la cultura y que conecta con la otredad, con lo separado-inseparable y con lo que realiza la irrealidad. La invitación es, por tanto, a efectuar una relectura del juego como fenómeno fundamental en un sentido cultural, ontológico y existencial desde la perspectiva de Nietzsche, Fink y Delacroix. Se propone, además, revisar la relación entre juego y arte, como proceso psicológico desarrollado por la facultad de la fantasía y la imaginación

Palabras clave: juego, fantasía, imaginación, creatividad, arte.

ABSTRACT:

In the daily surface, the game it seems a human phenomenon linked to the playtime, leisure and childhood, opposed to reflexive, mature, rational and conscious thought. However, as Eugen Fink raises, when the obvious thing acquires a problematical character, fully emerges philosophy as commotion and amazement, when in the game analysis it verifies the sovereignty of the playful activity, linked with the otherness, the separated - inseparable thing and what unreality is made. The invitation is, therefore, to rereading the game as a fundamental phenomenon in a cultural, ontological and existential sense from Nietzsche, Delacroix and Fink perspective and, also, review relation between game and art as psychological process development by fantasy and imagination faculties..

Key words: game, fantasy, imagination, creativity, art.

* Recibido: 9 de noviembre 2010.

Aceptado: 18 de diciembre 2010.

** Psicólogo Clínico y Docente, estudiante del programa de Doctorado en Filosofía, mención Estética y Teoría del Arte de la Universidad de Chile, Becario Programa MECESUP, proyecto UCH/0705. Universidad de Chile, Escuela de Artes, Las Encinas 3370, Ñuñoa, Santiago de Chile, salinas.pedro@gmail.com
Este trabajo fue presentado en el XIII Congreso Internacional de Humanidades, Santiago, UMCE, octubre 2010, con el título "El juego como fenómeno fundamental existencial (Vínculos con la creatividad y el arte)".

*“La madurez del hombre es haberse reencontrado, de grande,
 con la seriedad que de niño tenía al jugar”*

(Friederich Nietzsche, *Más allá del bien y el mal*, 1886)

INTRODUCCIÓN

En el presente texto se espera exponer, desde la perspectiva de Nietzsche, Fink y Delacroix, cómo es que el juego despliega -desde su aparente obviedad- un entramado de relaciones en la existencia humana, con implicancias tanto para el arte como para la filosofía. En el caso Nietzsche, desde la perspectiva de una ontología negativa, se recrea al juego como un objeto teórico, un esquema crítico-interpretativo y un montaje conceptual destinado a destruir la trascendencia asentada en la díada metáfora-metafísica, donde el lugar del arte ocurre en el ‘develar’ la realidad dionisiaca de construcción y destrucción simultánea. Con Eugen Fink, el autor que quizás pone más explícitamente el juego en valor, se lo plantea como un *Fenómeno Fundamental de la Existencia Humana* (1979, 2009)¹, perturbando, de paso, la obviedad en torno al juego, ‘lo inútil por excelencia’, y que sin embargo, lograría convertirse en uno de los resortes primordiales de la existencia humana, junto al amor, la muerte, el trabajo y el dominio, juego que, según el autor, penetra la vida real misma y proporciona modelos, configura roles e imprime tensión y movimiento a la existencia. Finalmente, con Henri Delacroix, pensador francés de fines del siglo XIX, discípulo de Bergson, se presenta el nexo entre juego y arte, desde una perspectiva psicológico-filosófica, centrada en el rol de la fantasía y la imaginación, donde se abre un espacio para conceptualizar el juego como una actividad ‘pseudodeliriosa’ que establece una particular relación de límite entre realidad y fantasía.

1. CONSIDERACIONES ÓNTICO-ONTOLÓGICAS DEL JUEGO EN TORNO AL PENSAMIENTO DE NIETZSCHE

Fink (1987), autor de los FFEH², se interesó particularmente en el legado del filólogo-filósofo nacido en Röcken, por considerar a Nietzsche como alguien capaz de dar una resonancia áurea a la palabra ‘vida’ y es que la exaltación de la vida en Nietzsche no debe tomarse de una forma ingenua ni adquirir una significación valorativa, pues el fenómeno de la vida para Nietzsche es considerado, en concreto, como un juego. Un juego de características trágicas, de creación y aniquilación constante, que hace evidente ya desde sus primeros escritos a lo que Dilthey, en su momento, denominó como una *filosofía de la vida* (en Vattimo, 1996: 10). Pero sería un error entender esta relación entre vida y juego desde una perspectiva puramente vitalista y más bien, como señala Vattimo, debiera entenderse “en el sentido de una reflexión sobre la existencia que renuncia a toda pretensión ‘científica’ de validez y fundamentación” (op. cit.).

¹ En adelante, se utilizará la abreviatura FFEH.

² Título original, *Grundphänomene des menschlichen Daseins*, traducción en curso por Cristóbal Holzapfel et. al., disponible *online* en www.cristobalholzapfel.cl

Sin embargo, la consideración de la vida como un juego trágico se relaciona con una concepción estética particular del arte griego presocrático: un arte trágico, lo que como se verá, da lugar a una cosmovisión y una metafísica particular. Si nos remontamos a la época de *El Nacimiento de la tragedia del espíritu de la música* (Nietzsche, 2007) se advierte, tanto en las biografías del autor (Safranski, 2004)³ como en sus escritos, la clara influencia de Wagner en tanto Nietzsche lo consideraba como uno de los referentes artísticos capaces de revitalizar la debacle cultural que identificaba en la Alemania de su época. El otro era Schopenhauer, a quien dedica la tercera de las *Unzeitgemäße Betrachtungen*, de 1873 (Nietzsche, 1962). “Quiero conjuntar a Schopenhauer, a Wagner y a la Grecia más antigua: (ambos) proporcionan la visión de una cultura magnífica” (Nietzsche, 2006: 14).

Esta cultura, por cierto, conllevaba una estética particular ante la vida que los griegos supuestamente experimentaron hasta la aparición del socratismo y la comedia. En dicha obra, Nietzsche nos presenta la sabiduría trágica como un juego de *Agón* entre dos principios opuestos, el dionisiaco y el apolíneo, contraposición que vendría a representar la dualidad entre cosa en sí y fenómeno, así como entre embriaguez y sueño.

Nietzsche ve al mundo como un juego trágico ya que la tragedia es quien mejor expresa su modo de ser. Apolo simboliza la forma, la medida, la belleza, mientras que Dionysos es el dios de lo caótico y lo desmesurado, de lo informe, lo exuberante de la vida. Estas dos figuras son tomadas como símbolos para expresar instintos artísticos (Kunsttrieb) contrapuestos (Ambrosini, 2008: 3).

Al respecto, Fink nos señala que en el escrito se revela una contextura metódica extraña y una idea difícilmente penetrable en primera instancia, que se oculta bajo una estética psicologizante y menos explícita, por cierto, de ver el mundo como un “juego trágico” entre las dos fuerzas dominantes. Dicha idea, según Fink, se relacionaría con el intento de Nietzsche de posicionar a la estética como el *órganon* fundamental de la filosofía. “Nietzsche... contempla la esencia del mundo con los ojos del trágico... descifra la obra de arte de la tragedia y nos dice que es la ‘llave’ que abre, que proporciona la verdadera intelección” (Fink, 1987: 25).

Como anteriormente lo había expuesto en su estudio de carácter filológico de la tragedia y la estética del arte griego presocrático (cfr. *Die dionysische Weltanschauung*, 1870), una ‘perspectiva trágica’ de la vida refiere a una cosmovisión particular y también una postura tanto estética como psicológica, donde el mundo se nos presenta como un montaje lúdico recurrente entre estas dos pulsiones, instalando de paso con ello, como señala Ambrosini, al juego como una *clave interpretativa*, la que se podría encontrar con mayor claridad tanto en el comienzo como en el final de su obra:

Por un lado, (el juego) es colocado en el origen del pensamiento filosófico, al identificarlo con la figura de Heráclito, mientras que reserva para sí mismo el lugar de la clausura del pensamiento occidental a la vez que anuncia una nueva experiencia del mundo (Ambrosini, 2008: 4).

En este caso, el carácter lúdico que se da entre estas dos fuerzas dominantes señaladas por Nietzsche descarta toda instancia *a priori*, exterior o trascendente, ya que es considerada

³ Cfr. Safranski, R. *Nietzsche. 2001, Biografía de su pensamiento*. Madrid: Tusquets.

como una actividad y movimiento permanente, retirando cualquier esquema teleológico opuesto a la naturaleza misma del juego. De aquí podemos entender la identificación del pensamiento temprano de Nietzsche con el de Heráclito, sintetizado en la imagen del niño que juega a orillas del mar, construyendo formas de arena, las que luego derriba, sin una mira ulterior y exaltando únicamente el vínculo placentero con la actividad en sí. Niño en la arena, que para Nietzsche es tal como el artista que se entrega al juego dramático, en un sentido opuesto al sentido platónico, donde la creación de mundo y las formas resultantes son producto de la colisión constante entre lo dionisiaco y lo apolíneo. Así el coro extático, así la danza, así la orgía, donde el artista se desprende de la moral y crea como forma de enfrentar la angustia ante la intuición del fundamento sin fundamento de la existencia. Lo que se ha denominado, entonces, como ‘la metafísica del artista’ (cfr. Fink, 2003) implica que Nietzsche invoca al arte y a la figura del artista a que se rebelen contra toda pretensión de un ‘mundo verdadero’, precisamente, porque estima que no hay tal cosa. Una vez corrido el velo de ‘lo real’, sólo quedan las apariencias y el sentimiento trágico consecuente:

Contra las pretensiones del “mundo verdadero”, Nietzsche propone una justificación estética de la existencia al rescatar la euforia de un arte arrogante, vacilante, danzante, burlesco, definitivamente “infantil”. Desaparecidas las esencias y fundamentos, reaparece el elemento trágico: la excitación, la incertidumbre, el vértigo y la ambigüedad recuperan la importancia perdida. ¿De dónde procede el anhelo del mito trágico, de dar imagen a las cosas terribles y enigmáticas que hay en el fondo de la existencia, qué significa desde este punto de vista la moral? El arte y no la moral justifica la existencia, el conocimiento trágico no puede ser mera contemplación indiferente, por el contrario pone en juego nuestro destino y planifica el azar (Ambrosini, *op.cit.*: 3).

A modo de paréntesis, así también, como un juego de *Agón* o lucha entre dos fuerzas pulsionales opuestas, Eros y Tánatos, al modo de Apolo y Dionisio, es como Freud (2000) entendió el surgimiento de la cultura (cfr. *El Malestar en la cultura*) y, consecuentemente, del arte (de la ciencia y la religión) como producción resultante de un mecanismo de defensa yoico para hacer frente a las pulsiones libidinales irresolutas, las que sublimarían⁴ en conductas u objetos socialmente aceptados, aun cuando nunca con un reconocimiento explícito hacia Nietzsche y si bien este, con el tiempo y tanto en “*Ecce Homo*” como en sus escritos críticos, se mostraría reluciente de su punto de partida, la presencia de lo dionisiaco parece no abandonarlo jamás, pues admite su penetrante comprensión del fenómeno artístico entre los griegos. En este sentido, es en Dionisio donde se encuentra el lugar fundamental del pensamiento ontológico de Nietzsche, pues el ser es ser deviniente y Dionisio la expresión negativa de todo intento de entificación del ser. Apolo, en tanto, sería la visión tradicional de la metafísica establecida desde Parménides en adelante, en tanto ser como permanente presencia o “presencia de lo presente”, como lo señala Vattimo en su escrito sobre Heidegger (Vattimo, 1996).

De este modo, Nietzsche inaugura con *El nacimiento de la tragedia* la tradición de la razón lúdica a partir de la exploración de la *inmanencia operatoria* que yace en el juego, entendido

⁴ Sublimación, al igual que Nietzsche, es el nombre que da Freud al mecanismo de defensa generador del arte y la cultura, como destructor a su vez de las pulsiones indeseadas que se abaten permanentemente sobre el yo. Este mecanismo de defensa, corresponde a los llamados mecanismos de defensa “avanzados”, en oposición a los “primitivos”, menos propios de la neurosis y más vinculados con mecanismos de escisión del yo (cfr. Freud, Anna, *El Yo y los mecanismos de defensa*. 1980. Barcelona: Paidós Ibérica).

como el hacer de aquello inútil por excelencia, montaje teórico que según Lenain es “La puesta en obra de una estrategia y un equipo conceptual concebidos para disuadir las figuras de la trascendencia” (Lenain, 1993: 18).

Dicho montaje teórico, que en Nietzsche ha sido relacionado permanentemente con el carácter nihilista de su obra (en todo el amplio sentido del concepto), por ejemplo, en *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*, obra que antecede a las *Unzeitgemäße Betrachtungen* de 1873, es llevado al ámbito de la pregunta por la verdad, la fiabilidad del lenguaje, de la ciencia y la consecuente certidumbre del conocimiento, ámbito en que la lógica para Nietzsche no es más que ‘la esclavitud de las cadenas del lenguaje’, el que de fondo tiene un elemento ilógico, la metáfora, producto de una actividad propia del ser humano: la imaginación. Sobre ella reposaría entonces la existencia de los conceptos y de las formas.

Respecto de la fiabilidad del conocimiento, Nietzsche da cuenta en los siguientes términos:

Creemos saber algo de las cosas mismas cuando hablamos de árboles, de colores, de nieve y de flores, y, sin embargo, no poseemos más que metáforas de las cosas, que no corresponden en nada a las entidades originarias. Así como se toma el sonido por figura de arena, así también la X enigmática de la cosa en sí es tomada una vez por excitación nerviosa, luego como imagen, y finalmente por sonido articulado. En ningún caso se procede lógicamente, pues, en la génesis del lenguaje, y todo el material en donde y con el cual trabaja y construye más tarde el hombre de la verdad, el investigador, el filósofo, si no proviene del reino ilusorio de las nubes, tampoco proviene de la esencia de las cosas⁵ (Nietzsche, 1996: 3).

Pero es en la expresión referida a “La muerte de Dios” donde dicho montaje conceptual en Nietzsche adquiere un peso ontológico particular, expresión que puede ser tomada en el mismo sentido planteado por Heidegger, como también en una forma más literal, como la de Fink, en cuanto relacionada con la dominancia del *sin-sentido* del hombre de la segunda mitad del siglo XIX en adelante, el que ha traspasado su fe a la ciencia y la técnica, prescindiendo de la idea o creencia de Dios (Fink, 2003, op. cit.).

Cierto es que para Heidegger, así como para Lenain, quien critica explícitamente un supuesto “carácter ingenuo” en la interpretación de Nietzsche por parte de Fink, “La muerte de Dios” significa, por una lado, el desvanecimiento de toda verdad situada en un mundo aparte, el mundo de las esencias platónicas o de las entelequias aristotélicas, del símbolo trascendente y aun de la palabra misma, pero además si como aclara Heidegger, ‘Valer es un modo de Ser’ (Heidegger, 2000: 43), afirmar la negación de sentido de todos los valores tradicionales, es también una afirmación de orden metafísico, que es el conocimiento o pensamiento acerca del sentido de la totalidad de lo ente. Entonces el proceso develado y augurado por Nietzsche de una cultura occidental, en el que Dios ha devenido ‘el lugar de Dios’, podría considerarse como un hecho sin parangón en la historia de la humanidad. El lugar de Dios ha quedado vacante y el vacío se trata de llenar con la mayor diversidad de fenómenos imaginados para tratar de lograr el aplomo de

⁵ Nietzsche, F (d). “Über Wahrheit und Lüge im außermoralischen Sinn” (*Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*), en: *Werke in drei Bänden* (ed. Schlechta), III, 309-322, München: Hanser, 1966. Trad. Pablo Oyarzún, p.3, disponible *online* en www.cfg.uchile.cl

una existencia que se diluye entre el fluctuante anhelo de singularidad y el deseo de universalidad. Dios es lugar deviniendo, pero, como tal, deja el sentido abierto erotizando la realidad, permitiendo el juego, retirando su autoridad y su dominio del orden fenoménico del mundo. Dios que se crea y se recrea por tanto ya desde la inmanencia.

2. EL JUEGO COMO FENÓMENO FUNDAMENTAL DE LA EXISTENCIA HUMANA (FFEH)

[El Juego] impera y gobierna de punta a cabo la entera existencia humana, y determina esencialmente su modo de ser— y también el modo del comprender humano del ser. Atraviesa los otros fenómenos fundamentales de la existencia humana y está con ellos indisolublemente trabado y entrelazado (Fink, 1979, 2009: 115).

Para Fink, en su *Coexistenziale Analytik* (Analítica Co-existencial) de los FFEH (Amor-Eros, Dominio-Lucha, Trabajo, Juego y Muerte), éstos no son sólo modos de ser de la existencia, sino que ante todo son fuentes referenciales del sentido, en tanto el ser humano se aprehende a sí-mismo como ser-humano amante, mortal, trabajador, luchador y jugador. En este sentido, el último de los FFEH presentado por Fink, el juego, es el que en mayor medida tiende a ser considerado como un “epifenómeno” más de nuestra vida, actividad nimia despojada de toda significación existencial y posible constituyente del entremado social y cultural.

Pero esta resignificación existencial del juego requiere de una aproximación filosófica particular, la que Holzapfel interpreta como un mirar los fenómenos *desde dentro* y no *desde arriba* (Holzapfel, 2005). Ello nos obligaría a experimentar la interioridad de los FFEH desde una suerte de ‘intro-interpretación’, conscientes de que estamos atrapados en un círculo de fuentes referenciales y programáticas de sentido. “Un tal conocimiento de carácter externo más o menos culto, no reemplaza la verdadera experiencia de la filosofía. La irrupción de la filosofía en nuestra vida acontece como transformación de lo obvio en algo problemático” (Fink, 1979, 2009: 14).

Es, entonces, en la experiencia de dicha transformación de donde emergen con propiedad los cinco Fenómenos Fundamentales, los que, según Fink, convergen desde la co-originariedad -al modo de los *existenciales* Heideggerianos- hacia el sentido, al mismo tiempo que en el sentido radicaría la totalidad de los FFEH interrelacionados, lugar donde acontece el develarse de la existencia en forma de una interrogante que nos deja pasmados, absortos y enmudecidos:

[...] sin embargo, lo más importante es la conmoción que nos acontece como destino, la conmoción por medio de un asombro abismante. Este asombro es la mejor parte del hombre. Inocente acontece en la sana niñez, cuando el mundo se nos abre en resplandor fresco, y todas las cosas simples e insignificantes aparecen a la luz (op.cit., p.15).

Este asombro, propio de la ‘sana niñez’, ¿no es acaso también propio del juego, donde lo nimio e insignificante logran alcanzar una significación particular aun en ausencia de una finalidad trascendente? Al respecto, Fink (1979, 2009) nos señala que lo más obvio es considerar al juego como ‘recreo’ o ‘distensión’, como ‘tiempo de esparcimiento’ o como manifestación del ocio, contrapuesto al trabajo o a cualquier esfuerzo por una realización significativa de la vida. Esta primera aproximación superficial al juego, como aquello propio de la cotidianidad, lo considera como un fenómeno complementario de la existencia. Sin embargo, el aspecto problemático

asoma en sus diversas formas, pues el juego cuenta con un carácter atrayente, estimulante y vital que podría distar de una mera actividad intermediaria entre los impulsos serios de realización del adulto y el sueño, el descanso o actividades de tipo terapéutico.

Al respecto, Huizinga (1979) en su *Homo Ludens* se da a la tarea de demostrar cómo se constataría en el juego la soberanía de la actividad lúdica en la emergencia misma de la cultura, en cuanto el juego, como acción libre sometida a reglas, guarda en su esencia el vínculo con la otredad, lo separado e inseparable, aquello que realiza la irrealidad; lo inútil por esencia, que se convierte en resorte primordial de civilización al impregnar anímicamente la propia existencia material. Juego, además, que penetra la vida real misma proporcionando modelos, generando roles e imprimiéndole tensión y movimiento a la existencia. Juego que, ante todo, moviliza, transforma, enfrenta y reúne, características propias de la vida como fenómeno inserto en la cultura, donde el juego proveería de los cimientos iniciales de la infraestructura social. Así también Caillois (1986)⁶, en su clasificación de los juegos sostiene que éstos tienen una estructura propia y que su fin se cierra sobre sí mismo, coincidiendo con Huizinga en que el juego es co-substancial a la cultura, manifestando su propósito de poder caracterizar una época mediante el análisis de la actividad lúdica y la posibilidad de establecer una sociología a partir de aquella. Ahora bien, sin pretender ahondar en los caracteres de una filosofía cultural del juego, la lectura de los FFEH nos plantea la interrogante respecto de si es posible definir ciertos rasgos propios de éste:

2.1. RASGOS PRINCIPALES DEL JUEGO COMO FFEH

Jugar es un hacer impulsivo, espontáneo-fluyente, acción animada. Es, en cierto modo, en sí misma existencia móvil. Pero la movilidad lúdica no coincide con las otras formas de movimiento de la vida humana (Fink, 1979, 2009: 118).

El primer rasgo esencial que podríamos advertir respecto del juego, es su cualidad de *movimiento*, pero un movimiento de carácter vital, expresivo y sugerente, el que a diferencia de otras formas de movimiento humano, no tiene un sentido ulterior, sino que es sentido y fin en sí mismo, no es felicidad a plazo, es felicidad y experimentación del placer en un aquí y un ahora, el cual no carece, sin embargo, de momentos de tensión, como en el caso de los juegos de competencia o *Agón*, en la clasificación que no presenta Caillois. He aquí el segundo rasgo esencial del juego, el que a diferencia de otros impulsos vitales:

⁶ Cfr. Caillois, R. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México, Fondo de Cultura Económica, 1986, p.43-58. En la obra referida, Caillois nos presenta la siguiente clasificación de los juegos. De *Agón*: juegos de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad (deportes, juegos de salón, etc.); de *Alea*: basados en una decisión que no depende del jugador. No se trata de vencer al adversario sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino (juegos de azar); juegos de *Mimicry*: Todo juego supone la aceptación temporal, sino de una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. Aquí no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz. Son los juegos esencialmente de representación, por lo que son los que más se conectan con el arte y la expresividad de la cultura como manifestación artística. Juegos de *Ilinx*: se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de aniquilar por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la alteración de la realidad con una brusquedad soberana. El movimiento rápido de rotación o caída provoca un estado orgánico de confusión y de desconcierto.

cuanto más sin finalidad acontece, tanto más pronto encontraremos en él la felicidad pequeña, más plena en sí misma ...El juego no tiene una "finalidad", no sirve para nada. Es inútil e inservible –no está relacionado por anticipado con la finalidad última, con cualesquiera finalidad última de la vida humana, propuesta o creída–. El jugador genuino juega sólo para jugar. El juego es para sí y yace en sí mismo; en más de un sentido, es una excepción (op. cit., p.120).

Es por ello que el acto lúdico no tiene carácter trascendente; es inmanencia pura y no sirve otros fines que no sean lo del juego mismo y si se ejerce en búsqueda de una ganancia secundaria u ulterior, es decir, si se juega con la finalidad de fortalecer el cuerpo, mejorar la salud, fomentar algún tipo de formación bélica o bien para evitar el aburrimiento, 'se pasa por alto y omite la significación propia del juego'.

Movimiento lúdico, ausencia de finalidad, inmanencia operatoria y experimentación de placer y felicidad *per se* podrían acuñarse, entonces, como rasgos iniciales propios del juego. Pero en la realización del juego, nos señala Fink, se presenta además un 'talante peculiar', el 'temple de un placer alado', que va más allá de la alegría y la realización espontánea que puede acompañar a otras expresiones del carácter humano.

El placer de jugar no es sólo placer en el jugar, sino placer del juego, placer de la mezcla extraña de realidad e irrealdad. El placer lúdico abarca también la tristeza, el espanto, el terror; el placer lúdico de la antigua tragedia comprende también los sufrimientos de Edipo, y el sufrimiento-del-juego que es vivenciado placenteramente ocasiona una catarsis del alma, que es algo mucho más esencial que la descarga de afectos atascados (Fink, op. cit., p.120)⁷.

En este caso, el juego parece emerger en parte como contradicción y en parte como remembranza de la herida trágica, sutura y cicatriz óptica que remite al desgarrar de la existencia desde la unidad originaria (cfr. Lanceros, 1997). Pero el juego también se caracteriza por una sujeción a una regla, donde el juego mismo y no la intervención de sus participantes es lo que establece sus límites y confines, ya que es el juego el que se somete a una regla que él mismo impone. El dominio en este aspecto es ejercido primariamente por el sentido del juego y no por la acción de alguno de sus participantes, quien puede representar la regla, pero que no la conforma.

También el juego se nos presenta en Fink como una posibilidad exclusiva de la existencia humana, en tanto que

[...] jugar puede sólo el hombre, ni el animal ni Dios pueden jugar. Sólo el ente que se conduce de modo finito con respecto al universo que lo rodea, sosteniéndose siempre en el espacio intermedio entre realidad y posibilidad, existe en el juego (Fink, 1979, 2009: 116).

Este aspecto, desde mi perspectiva, resulta equívoco, pues si bien es con el hombre con quien alcanza su mayor grado de expresión, amplitud y complejidad, la actual etología ha respaldado con suficiente validez cómo, por ejemplo, en el caso de los delfines, animales provistos de una gran corteza cerebral, se puede identificar en el seguimiento de su actividad diaria, una

⁷ Nota de los traductores: "*Die Spiellust ist nicht nur Lust im Spielen, sondern Lust am Spiel...*". Spiel-Leid. En alemán, el verbo *spielen*, 'jugar', significa también 'representar una pieza teatral'.

estructura social determinada, espacio para el ocio, para el mantenimiento de relaciones sexuales abocadas sólo al placer y no a la reproducción, conductas expresivas de alegría y juego colectivo (saltos desde el agua), entendida como una actividad que no tiene finalidad más que en sí misma y que no se asocia a una conducta de orden nutricia o de supervivencia de la especie (Bekoff, 2000).

2.2. JUEGO, FANTASÍA E IMAGINACIÓN

Más allá de esta consideración usual respecto de la pertinencia de clasificar la actividad lúdica como exclusivamente humana, también se suele pensar que sólo al niño le es permitido jugar y ejercer con propiedad y derecho el juego como manifestación social o de estímulo para la imaginación, pero lo cierto es que no sólo el niño juega e imagina, sino que también el adulto y el anciano, el de aquí y el de allá, el de ahora y el de siempre.

¿Pero cuál es el fundamento humano de que el hombre sobrepase una y otra vez la 'condition humaine', parezca poder arrojar de sí su finitud, pueda transponerse en posibilidades supra-humanas, soñar con una razón absoluta o un poder absoluto, pueda pensar excluyendo lo real e incluyendo lo irreal, pueda desligarse del peso de nuestra vida: de la carga del trabajo, de la dureza de la lucha, de las sombras de la muerte y del indigente anhelo del amor? Quizás se tenga premura de dar a ello una explicación psicológica con relación a una capacidad especial del alma, precisamente la facultad de la fantasía (Fink, op. cit.: 115).

Todos conocemos la capacidad de esta facultad fundamental del alma y sus manifestaciones más propias, sostiene Fink: el sueño nocturno, el sueño lúcido, las representaciones desiderativas de nuestra vida instintiva, en el devenir de una conversación, en las expectativas ante la vida y en la existencia consciente de lo 'no-sido'. Pero la fantasía puede ser un terreno ambiguo y dual, zona de promesas vanas, donde luz y sombra se confunden y fusionan, y con la que, como veremos en Delacroix, en alguna instancia cercana a la locura y el delirio, se corre el riesgo de que aquélla gane autonomía plena.

Sin embargo, la fantasía, aun cuando se podría suponer como fundamento esencial del juego, también actúa engañosamente en relación con los otros FFEH, contra nuestra tendencia al autoconocimiento despiadado. En dichos casos, la fantasía

adorna o desfigura la imagen de los otros para nosotros, actúa en la relación humana con la muerte, nos llena de espanto o de visiones esperanzadoras, conduce y da alas al trabajo como ocurrencia creadora, abre posibilidades de la acción política y transfigura a los amantes uno para otro. De mil maneras atraviesa la fantasía la realización vital humana. Su espíritu se manifiesta en cada proyecto de futuro, en cada ideal y en cada ídolo, empuja las necesidades humanas, más allá de su estado elemental, por la vía del lujo; ella está en obra en cada invento, inflama la guerra y juega en torno a la cintura de Afrodita (op. cit.: 124).

Pero en cuanto se transforma en *imaginación creadora* (tal como Baudelaire entendía una imaginación que se diferenciaba, en cuanto más elevada, del simple 'fantasear'), emerge una de las manifestaciones más nobles del ser humano, capaz de elevar el espíritu humano a las más altas

cumbres, mediante el surgimiento de la expresión artística y la apreciación estética, aun cuando Freud considere dicha resultante, más bien como un sedante o anestésico existencial para hacer frente a la angustia y la ansiedad derivada de experimentar el aplastante peso de la existencia humana y del tiempo absoluto.

2.3. ¿CON QUÉ JUGAMOS? LA MATERIALIDAD DEL JUEGO

Es imposible, nos dice Fink, responder a esta pregunta de manera completamente inequívoca. Cada jugador juega ya consigo mismo cuando ha asumido una determinada función de sentido en el engranaje total del juego social. Se juega un rol (*juego de mimicry*), pero también se juega con medios lúdicos que se consideran apropiados o no para el acto lúdico. Tales medios pueden constituirse como trazados de límites, demarcaciones, objetos y medios de apoyo concreto. El juguete es, en este sentido, el objeto más propio del juego, pero también el más obvio. No obstante, se puede llamar 'juguete' a cualquier cosa, si es que ésta cumple con la función asignada para el juego con ayuda de la imaginación.

El juguete –visto así– es un objeto en el contexto general de la única realidad mundanal, es ontológicamente distinto, aunque no menos real que, acaso, el niño que juega. La muñeca es un pellejo hecho masa artificial que se puede adquirir comercialmente por determinado precio. Para la pequeña niña que juega con esta muñeca, la muñeca es una "niña", y ella misma es su "madre". Ciertamente la pequeña niña no cae en una confusión, no confunde erróneamente la cosa muñeca con una niña viviente (op. cit., p.125).

El poder constitutivo de la fantasía y la imaginación al respecto es algo que se hace innegable. Y es que la designación de juguete de un objeto cualquiera, conlleva que éste tenga un carácter mágico. Fantasía e imaginación dan pie entonces a lo que Fink refiere como la productividad propia del juego de representación, en lo que el autor considera como "la producción creadora de fantasías del mundo lúdico imaginario", que, por lo general, corresponde a un acto colectivo de la comunidad lúdica, la que se organiza en torno a roles.

En el juego producimos el mundo imaginario lúdico. En las acciones reales, que empero están atravesadas por la producción mágica y la potencia de sentido de la fantasía, configuramos en comunidad lúdica con otros (o también de vez en cuando en una coexistencia imaginaria propia con compañeros imaginados) el mundo lúdico delimitado a través de reglas de juego y un sentido de la representación. Sin embargo, no permanecemos en frente de ella como el espectador del cuadro respecto al cuadro, sino que ingresamos nosotros mismos en el mundo lúdico y tenemos en ello un rol (op. cit.:128).

Una vez llegados al terreno de la fantasía y la imaginación, y ya efectuada una breve definición y caracterización del juego como FFEH, revisemos ahora, algunos aportes del psicólogo Henri Delacroix y otros exponentes de la Psicología y la Psiquiatría, donde la relación entre imaginación y juego se vincula con otro fenómeno esencialmente humano, el arte, como así también con el delirio.

3. VÍNCULOS ENTRE LA PSICOLOGÍA DEL JUEGO Y LA PSICOLOGÍA DEL ARTE

Como nos apuntaba Fink, con la fantasía nos desligamos de la facticidad, “del inexorable ‘tener-que-ser-así’”, aun cuando no de un modo real, motivo por el cual la fantasía, vista como pura ensoñación, puede llegar a constituirse en el ‘opio del alma’. Pero si la mencionada facultad humana si bien nos provee de una apertura de enorme significación experiencial, también, en potencia, puede cerrarse sobre sí, sin contar con un objeto donde proyectar su quehacer, en lo que se constituiría como actividad deliriosa, ya desligada del juego.

3.1. FANTASÍA, IMAGINACIÓN Y DELIRIO: EL JUEGO COMO ACTIVIDAD PSEUDODELIRIOSA

Jaspers señala que el delirio y las alucinaciones invocan de manera irrestricta algún grado de correlación con la alteración de la conciencia en lo que Pierre Janet denominaba como la *fonction du reel* (Janet citado en Jung, 1996). El delirio constituye para Jaspers (1978) una transformación en la vasta conciencia de realidad, caracterizada por un ‘juicio patológicamente falseado’, donde emergen como características de la ideas delirantes⁸, ciertos rasgos propios e identificativos: en primer lugar, que el sujeto delirioso no duda de sus ideas; en segundo lugar, que sobre ellas (las ideas) recae una certeza subjetiva que hace innecesaria la comparación; en tercer lugar, que las ideas del sujeto delirante son refractarias a las experiencias, es decir, no son influidas por el juicio de otros ni por conclusiones irrefutables y, finalmente, que se da en ellas una imposibilidad de contenido (Jaspers, 1978: 110). De este modo, en el carácter magnánimo y autosuficiente del delirio, es factible advertir una *lógica del delirio*, como lo plantea Remo Bodei (en Leyra, 2006), una especie de *adaequatio forzada* caracterizada por modos concretos, pero anómalos de articular percepciones, imágenes, pensamientos, creencias, afectos y humores, según principios particulares.

De esta manera, en su sentido más obvio y casi tautológico, el delirio es la alteración o pérdida parcial de la *conciencia de realidad*, definida aquella por Freud como un órgano de los sentidos para la apreciación de cualidades psíquicas mediante el cual el individuo es ‘consciente’ de la entrada sensorial y también de experiencias placenteras y dolorosas (Freud, 1938, 1940). En términos propios, es lo que experimentamos a diario con requisito de contingencia, entre mente y mundo en una relación recíproca y recursiva de causalidad (y por tanto de témporo-espacialidad), la que, sin embargo, no alude necesariamente a la “realidad psíquica objetiva”, la que en últimas instancias, según el padre del psicoanálisis, sería siempre inconsciente⁹.

⁸ En el presente trabajo, se hablará del Delirio en su concepción general, sin embargo para Jaspers, cabe distinguir entre las “ideas deliroides”, en las que se puede rastrear cierta causa: “afectos, experiencias traumáticas o humillantes, capaces de despertar sentimientos de culpa y otras experiencias de falsas percepciones y extrañamiento de mundo de las percepciones” (Jaspers, 1978: 108) y que emergen bajo una lógica peculiar factible de aprehender, y las “ideas delirantes”, las que no pueden ser seguidas psicológicamente y que funcionan fenomenológicamente como expresión de “algo último”, quebrando todo vínculo aun de causalidad imaginativa con la realidad. En un ámbito creciente del compromiso de conciencia de realidad, se pueden distinguir entonces los: *juicios deliriosos*, los *juicios delirantes*, presentes en psicosis afectivas, los *juicios cognitivos unitarios*, en las psicosis puramente delirantes, y los *juicios cognitivos escindidos*.

⁹ Esta afirmación, Freud la explica en función de que no es la conciencia la que gobierna la mente pues “cualquier acto psíquico, comienza como un acto inconsciente y puede permanecer así, o bien, desarrollarse dentro de la con-

De este modo, tanto el niño como el adulto -al margen de sus juegos libres e irregulares- poseen juegos regulares y aprendidos (“que la tradición enseña y la disciplina mantiene”), donde el mantenimiento en el juego, de leyes propias y pautas de relación constantes de forma independiente del mundo real, es lo que garantiza la existencia del mismo, para no quebrar el encanto. En coincidencia con Fink, Delacroix planteaba algunas décadas antes que aquél, que el juego es ante todo expresión de movimiento. Movimiento, acción y ensoñamiento, donde el niño se crea un mundo paralelo, se da a su obra y los juguetes pueden pasar a representar lo que son o aquello en que pueden convertirse: “Todo puede convertirse en juguete y un juguete puede convertirse en cualquier cosa” (Delacroix, 1951: 37).

Para que ello ocurra debe existir un acuerdo entre los jugantes, para que ese mundo representado, en cuanto ordenación de micromundo y objetos que los constituyen, pueda autovalidarse. Para ello sirven las leyes de implicancia o exclusión, donde, al igual que el caso del pensamiento delirante, cualquier juicio externo que introduzca la duda de la representación del objeto o de las leyes establecidas en el juego bajo propiedad de clausura operacional, es visto como amenaza y alerta. Delacroix, en relación con la legalidad del juego, lo explica del siguiente modo: “Se sabe que cuando juegan, los niños temen la presencia de los escépticos y los malvados” (op. cit., p.39).

Y es que la comparación con el mundo real y el juicio externo carecen de sentido para los jugantes y aquello que pudiera parecer válido en el mundo “real”, en el espacio del lúdico material colectivo del soñante funciona con la misma eficacia que el delirio para el individuo, cumpliendo, al menos, con los tres primeros designios que Jaspers planteaba como rasgos distintivos del delirio (dejando de lado la falta de contenido), en cuanto en el juego se vacía temporalmente aquello que define la realidad externa y se completa con nuevos elementos que dan un sentido de orden y contingencia particulares entre los objetos del juego y las leyes que los sustentan. Así como el juego es para Delacroix un espacio que yace ‘en el umbral de la mitomanía y el delirio de imaginación’ y tal como la psicosis, la ensoñación del jugante genera otro mundo y hace vivir al margen de la realidad, en la *lateralidad* del mundo real, difiriendo de la confusión, el estado esquizoide y la mitomanía.

En el juego, como acto de delirio temporal o más bien un *pseudodelirio*, regulado, activo, colectivo y voluntario, se diferencia con claridad de presuntas patologías mayores por una suerte de entrega de los jugantes a una actividad que si bien carece de finalidad, considera el accionar de leyes objetivas que se saben provisorias. En el paréntesis del mundo real, este se hace invisible momentáneamente por el mandato poético que nos señala Delacroix, en similitud con Fink, del ‘*como si*’ o el ‘*se dice*’ como propiedad autorreferencial y cerrada del espacio de juego. De igual modo y a diferencia de la psicosis deliriosa, “la ilusión consagrada y aceptada del espacio de juego” (op. cit.) evidencia, según Delacroix, un movimiento sutil de la conciencia, donde la ilusión de juego se desarrolla estructuralmente ligada por algún medio al mundo real (el ropero de Alicia, la puerta del jardín secreto, el espejo, etc.), como un viaje de ida y vuelta donde la conciencia no se ha vaciado completamente en el continente de lo ilusorio.

Tal como ya observáramos, de acuerdo con Fink y Delacroix, en el juego -como ilusión consagrada y aceptada por parte de la comunión de los jugantes- se da una realidad dentro de otra

ciencia, según se tope o no con resistencia” (Freud, 1938: 264, Vol XII).

realidad (*lateralidad del juego*), pues se estima como real, algo que, de antemano, se sabe que no es. Delacroix se pregunta si acaso no es esto el mismo mecanismo que se da en el fenómeno religioso cuando el creyente reza y ruega frente a una imagen de devoción, aun sabiendo que la imagen no es el objeto mismo de adoración, tal como la niña que le habla a su muñeca, aun sabiendo que ésta no escucha.

Desde este punto de vista, en todo fenómeno donde se implica la fantasía y la imaginación, como en el caso del juego o creencia religiosa, se manifiesta un mecanismo de *economía* provista por el yo para dar cuenta de aquellos aspectos que dado lo limitado del entendimiento humano, no son factibles de aprehender de forma puramente racional, por lo que la aprehensión del *μυστήριον* (*mysterion, myein*), etimológicamente como lo indica la palabra, debe ser llevada a cabo ‘con los ojos y la boca cerrados’. Es decir, como un salto de fe y sin cuestionamiento del *ainigma* o de la intuición de la totalidad de lo ente, o de su negación: la nada. En coincidencia con Montaigne sostiene que “el hombre no puede ser más de lo que es, ni imaginar más que según su alcance” (II 183 / II 236), por lo que en definitiva todo conocimiento (racional) es esencial y condenadamente humano (Oyarzún, 2009), surgiendo en un paisaje de la apología de Raimundo Sabunde, la interrogante al hombre respecto de:

¿Quién le ha hecho creer que este admirable movimiento de la bóveda celeste, la luz eterna de esas luminarias que giran tan por encima de su cabeza, los movimientos terribles y admirables del océano infinito, han sido establecidos y se prosiguen a través de tantas edades para su servicio y conveniencia? Se puede imaginar algo más ridículo que esta frágil criatura, quien, lejos de ser dueña de sí misma, se halla sometida a la injuria de todas las cosas, se llame a sí misma dueña y emperatriz del mundo, cuando carece de poder para conocer la parte más ínfima y no digamos para gobernar el mundo (*Essais*, II, Cap. XII).

En este caso, el carácter pseudodelirioso de la existencia humana presente en el juego, el que se lanza en la búsqueda de la trascendencia, desde la inmanencia, al generar un espacio y un tiempo particular, espacio consagrado fuera del tiempo, el espacio y la causalidad kantiana logra lo que Freud denominaba como una ‘satisfacción sustitutiva’, tal como la que ofrecería el arte o la religión, como un narcótico psíquico eficaz de hacer frente a la realidad y la omnipotencia del destino mediante la imaginación.

3.2. LA RELACIÓN ENTRE ARTE Y JUEGO

Hasta este punto se ha propuesto una delimitación del juego como una actividad pseudodeliriosa voluntaria, temporal y autorregulada, donde se da la ilusión consagrada y aceptada en la comunión de los jugantes, que permite que se dé “una realidad dentro de otra realidad”, pues se estima como real algo que, de antemano, se sabe que no lo es. Nuevamente aparece aquí el límite entre juego, delirio y fantasía, donde la imaginación es descrita por Freud, en “El malestar en la cultura”, como un relajamiento placentero en el que:

La satisfacción se obtiene en ilusiones que son reconocidas como tales, sin que su discrepancia con el mundo real impida gozarlas. El terreno del que proceden estas ilusiones, es el de la imaginación, terreno que otrora, al desarrollarse el sentido de la realidad, fue sustraído expresamente a las exigencias del juicio de realidad, reservándolo para la

satisfacción de los deseos difícilmente realizables. A la cabeza de estas satisfacciones imaginativas encuentra el goce de la obra de arte, accesible aun al carente de dotes creadoras, gracias a la mediación del artista. Quien sea sensible a la influencia del arte no podrá estimarla en demasía como fuente de placer y como consuelo para las congojas de la vida. Mas la ligera narcosis en que nos sumerge el arte, sólo proporciona un refugio fugaz ante los azares de la existencia y carece de poderío suficiente como para hacernos olvidar la miseria real (Freud, 1937: 658).

¿Es, entonces, en algunos casos particulares la imaginación una forma activa de delirio? ¿Podrían ser tanto el juego, como el arte, manifestaciones de una cierta inconformidad con la realidad o una tendencia a ‘independizarse del mundo exterior’ en palabras de Freud? Sostiene al respecto que una tesis confusa explicaría el arte como derivado evolutivo del juego, trazando como elemento común, el que ambos buscan escapar de la sujeción de lo real y de la vida cotidiana. En este caso, el artista “se crearía un mundo y lo dominaría como el niño que juega” (op. cit.:19). Schiller, por ejemplo, quien se refiere al arte como juego, no lo ve sólo como exceso de energía que se “dilapida en una actividad superflua”. “Nada es más necesario que el despilfarro, nada necesita más el hombre que una ‘finalidad’ para su hacer sin-finalidad¹⁰” (op. cit.: 20), sino que, además, lo ve como la armonización de las facultades, “la armonía interior de las tendencias, la libertad de contemplación”. Pero, históricamente, Delacroix nos informa que, bajo la palabra juego, se han agrupado al menos dos significaciones: desgaste de actividad (Spencer) y actividad total y armoniosa (Kant). Schiller agrupó a ambas bajo la misma palabra, señalando que el juego físico de las fuerzas, el desgaste de energía superflua, nos permite comprender el pasaje del estado físico al *estado estético*, por lo cual la palabra juego debe a este último la plenitud y pluralidad de sentidos que la torna capaz de definir al arte, como condición de que no intervenga únicamente la significación interior. Delacroix coincide así con Spencer y Schiller en que el juego es exceso de energía, fluctuando entre la superabundancia y el desinterés por la actividad (Spencer), pero advierte, que dado que el organismo es un sistema complejo, el juego es, a la misma vez, “desgaste de fuerzas superfluas y reposición de energías perdidas”.

Para los filósofos románticos alemanes, el *juego* es libertad de espíritu, poder creador y genialidad como actitud contrapuesta al hastío experimentado ante un tiempo imperturbable, esfuerzo por salirse del círculo perfecto donde un punto sigue al otro y al otro y al otro, de forma predecible y perenne. En este sentido, Delacroix ve en el hastío a un poderoso llamado “a la agitación y a los sueños, donde se busca escapar del tiempo opresor y hueco, en busca de momentos vividos de plenitud” (Delacroix, 1951: 27), llamado que, por cierto, tendría como respuesta al arte.

Este fastidio no tiene otra sustancia sino la vida misma y otra segunda causa sino la clarividencia de lo vivo. Este hastío absoluto no es en sí, sino la vida desnuda por completo, cuando se la mira claramente (Valery, s/a: 78).

¹⁰ Al respecto Delacroix se basa en los escritos de Schiller (carta XXVII “sobre la educación estética”, en *La educación estética en el hombre...*), quien ve en el juego, no sólo el exceso de energía que se dilapida en una actividad superflua, sino que además lo ve como la armonización de las facultades, que permitiría comprender el pasaje del estado físico al estado estético “la armonía interior de las tendencias y la libertad de contemplación”, integrando así la visión de Spencer y Kant, respecto del juego.

En este caso el juego, entendido como un mecanismo de homeostasis, operaría como forma de hacer frente al exceso, ya sea al exceso de energía o de actividad como al exceso de hastío y aburrimiento con el que la intuición de negación de la totalidad de lo ente, oprime en determinados momentos de la vida en forma preponderante como angustia existencial. No obstante, este hastío o exceso de sentido puede crear la ilusión del deseo insatisfecho, o bien la blandura y confusión de los deseos, lo que hace que éstos se tornen confusos y sin límites, destruyéndose entre sí. En este estado de confusión, los deseos -nos señala Delacroix- se asemejarían a esas “oleadas de aspiraciones al infinito de las cuales el arte y en particular la literatura de ciertas épocas ha abusado” (op. cit., p. 28).

Se buscan ciertos venenos psíquicos en pos de la euforia y el sueño beatífico, como los excitantes del sueño y evitar el automatismo o lo que Baudelaire llama la “depravación del sentido del infinito”¹¹.

Este abuso, que en el arte romántico aludido o al menos en el arte de carácter trágico del siglo XIX, es el que deja en evidencia la brecha o hendidura, “que se entreabre a la luz cansina de nuestra modernidad despistada”, como apunta Andrés Ortiz-Osés en Lanceros, donde el rol del arte y particularmente el de la elaboración simbólica implicada, considera actuar como sutura, ligazón o implicancia, ante la fractura ontológica que afecta a la totalidad desde el inicio, en donde ‘lo real’ se da como fisura o partición *originaria (Ur-trennung)*, que divide el todo, definiendo ámbitos susceptibles de conflicto: el mundo, los hombres, los dioses; la paz, la guerra; la verdad y el ocultamiento (Lanceros, op. cit.: 3-18). Pero, en este caso, cuando hablamos de ‘lo trágico’, como experiencia, no aludimos a un ‘sentimiento trágico’ ante la vida, sino de la percepción, de una fisura originaria, que afecta la realidad que se resuelve de diversas formas, entre ellas, el arte, la ciencia o la religión. La palabra ‘arte’, de hecho, proviene del griego *artao*, que significa ‘aquello que debe ser juntado, unido’ o ‘algo que une’. De esta manera, en sus orígenes, el arte sería todo aquello que tiende a unir partes separadas.

Si la realidad hiriera directamente nuestros sentidos y nuestra conciencia, si pudiésemos entrar en comunicación (comunidad) inmediata con las cosas, el arte sería nulo o mejor, todos seríamos artistas, porque nuestra alma vibraría entonces al unísono con la naturaleza (Bergson, 1930).

El juego, como lo otro, es lo separado, lo inútil, lo que realiza irrealizando con la fe de un creyente, de forma obediente y sobrecogedora como quien ‘se juega la vida’ o en la simple simulación representacional de aquello que ‘sólo es un juego’. El juego, así como el arte, se sirve de la imaginación y de la creatividad, penetrando la vida misma, imprimiéndole tensión y movimiento, aportando estilo y forma. El juego comunica y moviliza, transforma, enfrenta y por ello mismo reúne e inspira comunidad y, lejos de establecerse como un proceso de anonadamiento, permite el descubrimiento de lo otro y esencial, da sentido y devela lo más profundamente real. Por ello Hui-zinga define al juego como “impulso hacia lo superior” (op. cit.) y aparece en conexión constante con lo sagrado, en cuanto consagra un tiempo y un espacio absoluto, tal como en el mecanismo fundacional de las ciudades descrito por Eliade (1995)¹².

¹¹ Baudelaire en “Les paradis artificiels”.

¹² Ver Eliade, M. *El mito del eterno retorno*. Madrid, Emecé, 1995.

CONCLUSIÓN

En definitiva, el juego, en su vínculo con otros fenómenos de la existencia humana y con las cualidades propias que proveen de significación a su manifestación, tanto con Fink como con Delacroix y como con Huizinga o Caillois, emerge como continente problemático, opuesto a la costa conocida de la obiedad, pero que, como tal, se encuentra lleno de sentido, en tanto “todo juego significa algo” (Huizonga, 1978: 12), aun cuando prescinda de toda pretensión de verdad y finalidad trascendente, pero que como tal, se engarza con lo estético, ya que hasta en su forma más primitiva, el juego se provee de la alegría, la gracia, la belleza del cuerpo y la armonía de los movimientos. Se nutre del ritmo y de la acción constante en la danza, en la lucha y en la competencia. Se alza como libertad de expresión, independiente del dominio de la palabra, tornándose terreno fértil y brumoso para quien quiera adentrarse en la existencia como un buscador lúdico del sentido.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ambrosini, Cristina.** 2004. *El juego: paidía y ludus en Nietzsche*. [en línea]. Disponible en www.pucp.edu.pe/eventos/congresos/.../AmbrosiniCristina.pdf
- _____ 2008. El Heráclito de Nietzsche: del pais paizon al ludus Dei. *Revista Prometvs*, Año 5, N° 27.
- Bekoff, Marc.** 2000. Animal Emotions: Exploring Passionate Natures. *Bioscience*, Octubre 2000, Vol. 50, No. 10: 861–870.
- Bergson, Henry.** 1930. *La risa*. Trad. Amalia Haydée Raggio. Buenos Aires: Losada.
- Caillois, Roger.** 1986. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Claro, Andrés.** 1996. *La inquisición y la cábala. Ontología y escritura*. (Vol. 2). Santiago: Editorial Lom.
- Delacroix, Henry.** 1951. *Psicología del Arte*. Madrid: Paidós.
- Eliade, Mircea.** 1995. *El mito del eterno retorno*. Madrid: Emecé.
- Fink, Eugen.** 1979. *Grundphänomene des menschlichen Daseins* (Fenómenos fundamentales de la existencia humana). Traducción en curso, Cristóbal Holzapfel *et al.* 2009. [en línea] Disponible en www.cristobalholzapfel.cl
- _____ 1987. *La filosofía de Nietzsche*. Trad. Andrés Sánchez-Pascual. Madrid: Alianza.
- _____ 2003. *Nietzsche's philosophy*. New York: Continuum.
- Freud, Anna.** 1980. *El Yo y los mecanismos de defensa*, Barcelona: Paidós Ibérica.
- Freud, Sigmund.** 1931. El porvenir de una ilusión, el malestar en la cultura, y otras obras. *Obras completas*, Vol. XXI. Madrid: Amorrortu.

- _____ 1940. Esquema del psicoanálisis. *Obras completas*. Trad. López Ballesteros. Vol. XXIII. Madrid: Amorrortu.
- Heidegger, Martin.** 2000. *Nietzsche*. Barcelona: Destino.
- Huizinga, Johan.** 1978. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Holzapfel, Cristóbal.** 2005. *A la búsqueda del sentido*. Santiago: Editorial Sudamericana.
- Jaspers, Karl.** 1978. *Psicopatología General*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Jung, Carl.** 1996. *Teoría del psicoanálisis*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Lanceros, Patxi.** 1997. *La herida trágica. El pensamiento simbólico tras Hölderlin, Nietzsche, Goya y Rilke*. Barcelona: Anthropos.
- Lenain, Thierry.** 1993. *Pour une critique de la raison ludique, Essai sur la problématique nietzschéenne*. Paris: Librairie Philosophique J. Vrin.
- Leyra, Ana María.** 2006. *De Cervantes a Dalí: escritura, imagen y paranoia*. Caracas: Editorial Fundamentos.
- Mann, Thomas.** 2000. *Schopenhauer, Nietzsche, Freud*. Trad. Andrés Sánchez Pascual. Madrid: Alianza Editorial.
- Nietzsche, Friedrich.** 1962. Schopenhauer Educador. *Consideraciones Intempestivas en Obras completas*, Trad. Eduardo Ovejero y Maury. Buenos Aires: Aguilar.
- _____ 1966. Über Wahrheit und Lüge im außermoralischen Sinn (*Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*). *Werke in drei Bänden* (Ed. Schlechta), III, 309-322. München: Hanser. Trad. Pablo Oyarzún. Disponible *online* en www.cfg.uchile.cl.
- _____ 1995. *La genealogía de la moral*. Madrid: Alianza Editorial.
- _____ 2006. *Consideraciones intempestivas I*, Trad. Andrés Sánchez-Pascual. Madrid: Alianza Editorial.
- _____ 2007. *El nacimiento de la tragedia*. Santiago, Biblioteca Nueva.
- Oyarzún, Pablo.** 2009. Montaigne: Escritura y escepticismo. *La letra Volada*. Santiago: Ediciones Universidad Diego Portales.
- Safranski, Rudiger.** 2001. *Nietzsche. Biografía de su pensamiento*. Madrid: Tusquets.
- Valery, Paul.** 1944. El alma y la danza. *Eupalinos, el arquitecto*. Buenos Aires: Editorial Losada.
- Vattimo, Gianni.** 1996. *Introducción a Heidegger*. Trad. Jorge Binaghi. Barcelona: Península.