

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

Pedro Salinas

## Resumen

En la superficie de la cotidianidad, el juego se nos presenta 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, es cuando emerge la filosofía en plenitud», cosa que acontece en forma de conmoción y asombro, cuando en el análisis del juego —aquello inútil por esencia—, se constata la soberanía de la actividad lúdica en la emergencia de la cultura como aquello que conecta con la otredad, lo separado-inseparable y lo que realiza la irrealidad.

La invitación es, por tanto, a efectuar una relectura del juego como un fenómeno fundamental en un sentido cultural, ontológico y existencial desde la perspectiva de autores como Nietzsche, Fink y Delacroix. Se propone, además, revisar la relación entre juego y arte, como un paso mediado, desde la esfera psicológica, por la facultad de la fantasía y la imaginación.

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

## Abstract

In the surface of the ordinariness, the game it seems to us as a human phenomenon linked to the playtime, expansion, leisure and infancy, and as such, in opposition to the thought of reflexive, mature, rational character and conscious thought. Nevertheless, as Eugen Fink raises, when the obvious thing acquires the character of problematically, is when it emerges the philosophy in fullness, which happens as a commotion and amazement when in the analysis of the game (the useless thing for essence), this one invokes the sovereignty of the playful activity in the emergency of the culture, as that one that connects with the otherness, the separated - inseparable thing and what realizes the unreality.

The invitation it is, therefore, to revisiting the game as a fundamental phenomenon in a cultural, ontologic and existential sense from the authors' perspective as Nietzsche, Delacroix and Fink. This proposal, in addition, invites to check the relation between game and art, as a half-full step from the psychological sphere, along the faculty of the fantasy and imagination.

Key Words

: game, fantasy, imagination, creativity, art.

«*La madurez del hombre es haberse reencontrado, de grande, con la seriedad que de niño tenía al jugar.*»

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

## I.- Introducción:

¿Cuál es el rol que cabe al juego en la conformación de el pensamiento filosófico? ¿Cómo el juego se relaciona con la emergencia del arte y la cultura? ¿Dónde opera el límite entre la imaginación y la fantasía? Algunas de estas interrogantes son las que se intentan proponer como punto de reflexión desde la perspectiva de tres autores fundamentales en torno a la actividad lúdica. En el caso de Nietzsche, se pone en consideración el juego —desde la perspectiva de una ontología negativa—, como un *objeto teórico*, un *esquema crítico-interpretativo* y un *montaje conceptual* destinado a diluir 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.

Eugen Fink, por su parte, quien explícitamente pone el juego en valor al plantearlo como un *Fenómeno Fundamental de la Existencia Humana*<sup>1</sup>, podría ser considerado como un autor que, mediante la perturbación de la obviedad reflexiva en torno al juego, articula un entramado conceptual desde donde se le revisita al juego como uno los *resortes primordiales de la existencia humana* junto al amor, la muerte, el trabajo y el dominio. Juego que en definitiva, según el autor, «penetra la vida real misma y proporciona modelos, configura roles e imprime tensión y movimiento a la existencia».

---

1 En adelante, se utilizará la abreviatura FFEH.

Con Henri Delacroix, finalmente, 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, lugar desde donde se abre un espacio para conceptualizar el juego como una actividad pseudo-deliriosa que propicia la emergencia de una *zona límite* entre realidad y fantasía.

## II.- Consideraciones óntico-ontológicas del juego en torno al pensamiento de Nietzsche

Fink, autor de los *Fenómenos Fundamentales de la Existencia Humana*<sup>2</sup> (Fink, 2009) 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 (Fink, 1987). Y es que la exaltación vital en Nietzsche no debe tomarse de una forma ingenua ni adquirir una significación valorativa, pues la vida como fenómeno existencial, para Nietzsche es considerado como un juego trágico de creación y aniquilación constante, aspecto que hace evidente ya desde sus primeros escritos a los que Dilthey, en su momento, denominó como una «filosofía de la vida» (Vattimo, 1996). Es por ello, que también sería probablemente un error asimilar la 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» (Id, 1996)

La consideración de la vida, entonces aquí referida como juego trágico, se relaciona con una concepción estética particular del arte griego presocrático que en Nietzsche dio lugar a una cosmovisión y una metafísica particulares. Si nos remontamos a la época de *El Nacimiento de la tragedia del espíritu de la música*, se advierte tanto en las biografías del autor (cfr. Safranski, 2001), como en sus escritos, la clara influencia de Wagner, en tanto Nietzsche lo consideraba 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: 32)

Cultura que, por cierto, se había impregnado en el autor, desde la visión de mundo 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,

---

<sup>2</sup> Cfr. Fink, E (a). *Grundphänomene des menschlichen Daseins* (Fenómenos fundamentales de la existencia humana). Traducción en curso, Cristóbal Holzapfel et cols., Santiago, 2009, p.2(14), disponible *online* en [www.cristobalholzapfel.cl](http://www.cristobalholzapfel.cl)

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 pulsiones artísticas (*Kunstrieb*) 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 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 *organon* 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 a modo de un montaje lúdico recurrente entre estas dos pulsiones, instalando, de paso, al juego en 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 como una actividad y movimiento permanente, retirando cualquier esquema teleológico. De aquí podemos entender, la identificación del pensamiento temprano de Nietzsche con el de Heráclito, metaforizado 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, quien se da al juego dramático en un sentido opuesto al platónico, cuando revitaliza el drama, lo extático, la danza, el coro ditirámico y la orgía, por sobre lo apolíneo. Lo que se ha denominado, entonces, como '*la metafísica del artista*' (Fink, 2003), implica que Nietzsche invoca al arte y a la figura del productor a que se rebele contra toda pretensión de un «mundo verdadero», precisamente, por que estima que no hay tal cosa. Una vez corrido el velo de «lo real», solo 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 plenifica el azar. (Ambrosini: 4)

Tal como en un juego de agón o lucha, entre dos fuerzas pulsionales opuestas —Eros y Tánatos, al modo de lo apolíneo y lo dionisiaco— es la forma en que Freud entendió el surgimiento de la cultura y, consecuentemente, del arte, la ciencia y la religión. Todo ello, dicho de forma generalizada, como la producción resultante de un mecanismo de defensa yoico para hacer frente a las pulsiones libidinales irresolutas, las que sublimarían<sup>3</sup> en conductas u objetos socialmente aceptados (cfr. *El Malestar en la cultura.*). Pese a que Nietzsche con el tiempo y tanto en *Ecce Homo* como en sus escritos críticos, se mostraría relucante 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<sup>y</sup> Dionisio la expresión negativa de todo intento de entificación del ser. Apolo, por su parte, sería la visión tradicional de la metafísica establecida desde Parménides en adelante, en tanto ser como presencia permanente «presencia de lo presente», tal cual 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

---

3 La Sublimación, entendida como libido desexualizada, es el nombre que da Freud al mecanismo de defensa que podría considerarse el generador del arte y la cultura, en tanto proceso «transformador» de las pulsiones indeseadas que se abaten permanentemente sobre el yo. Sigmund Freud conceptualizó el término en 1905 para dar cuenta de un tipo particular de actividad humana (creación literaria, artística o intelectual en general) la que no guardaba relación aparente con la sexualidad, pero en la que, sin embargo, se podía advertir como la pulsión sexual había sido desplazada hacia un fin no sexual, invistiendo objetos valorizados socialmente, mediante el impulso a conformar lo que podría entenderse como conductas de tipo «prosocial». En palabras de Fenichel, las personas que desarrollan la sublimación hacen exactamente aquello que el instinto les exige, pero lo hacen luego que el instinto ha sido desexualizado y subordinado a la organización del yo. En lugar de utilizar la noción hegeliana de *Aufhebung* (superación), que designa el movimiento mismo de la dialéctica en su capacidad para convertir en ser lo negativo, Freud adoptó el término más nietzscheano de sublimación proveniente del romanticismo alemán, para definir un principio estético común a todos los hombres, pero del que, a su juicio, sólo estaban plenamente dotados los creadores y los artistas. 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*, Barcelona: Editorial Paidós Ibérica, 1980)

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

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 *Unzeitgemäse 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, aspecto 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 entonces 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 cosas. (Nietzsche, 1996: 3)

Pero es en el diagnóstico metafísico de la «Muerte de Dios», donde dicho montaje conceptual, en Nietzsche, adquiere un peso ontológico particular, sentencia que puede ser tomada en el mismo sentido planteado por Heidegger, o de 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 un Dios (Fink, 2003).

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 entonces, por un lado, el desvanecimiento de toda verdad situada en un mundo aparte, aquel 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), 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 intenta llenar con la mayor diversidad

de fenómenos imaginados para tratar de lograr el aplomo de una existencia que se diluye entre el fluctuante anhelo de singularidad y el deseo de universalidad. Dios, es entonces, lugar deviniente, 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.

### III.- 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, 2003: 115)

Para Fink, en su *Coesistenziale Analytik* («Analítica Co-existencial») de los FFEH (Amor-Eros, Dominio-Lucha, Trabajo, Juego y Muerte), no son sólo modos de ser de la existencia, sino ante todo, 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 sin embargo, posible constituyente del entramado 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». 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 remplaza la verdadera experiencia de la filosofía. La irrupción de la filosofía en nuestra vida acontece como transformación de lo obvio en algo problemático. (Id, 2003: 18)

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 este, 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 mun-

do se nos abre en resplandor fresco, y todas las cosas simples e insignificantes aparecen a la luz. (Id, 2003: 3)

Y es que este asombro, propio de la «sana niñez», ¿no es acaso también propio del juego, donde lo nimio e insignificante logra alcanzar una significación particular aún en ausencia de una finalidad trascendente? Al respecto, Fink nos señala que lo más obvio es considerar al juego como recreo o distensión, tiempo de esparcimiento o 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, es considerado un fenómeno complementario de la existencia. Sin embargo, el aspecto problemático, asoma por cuanto en sus diversas formas, 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 en su *Homo Ludens* (1972), se da a la tarea de demarcar el juego y la soberanía de la actividad lúdica como lugar de la emergencia misma de la cultura, en tanto el juego —como acción libre sometida a reglas—, guarda en su esencia el vínculo con la otredad, lo separado-inseparable, aquello que realiza la irrealidad. Nos enfrentamos, entonces, a lo «*inútil por esencia*», que se convierte en resorte primordial de civilización al impregnar, anímicamente, la propia existencia material. En el juego, penetramos la vida real misma proporcionando modelos, generando roles e imprimiendo 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 aquél proveería de los cimientos iniciales de la infraestructura social.

Así también Caillois<sup>4</sup> (1986), 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 pro-

---

<sup>4</sup> 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, si no 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 mas 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.



pósito de poder caracterizar una época mediante el análisis de la actividad lúdica y la posibilidad de establecer una sociología a partir de aquélla.

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 este:

### 3.1.- 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, 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 es en el caso de los juegos de competencia o *Agón*, en la clasificación que nos presenta Caillois. He aquí el segundo rasgo esencial del juego, el que, a diferencia de otros impulsos vitales:

Cuanto más sin finalidad acontece, tanto más pronto encontraremos en él la felicidad pequeña, mas 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. (Caillois: 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 o 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 aburrimento, «se pasa por alto y omite la significación propia del juego» (Caillois: 1986)

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 su realización 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.<sup>5</sup> (Fink, 2009: 12)

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 desgarramiento de la existencia desde la unidad originaria (Lanceros, 1997).

Pero el juego, también se caracteriza por una *sujeción a una regla*, donde él mismo y no la intervención de sus participantes es lo que establece sus límites y confines, pues es el juego el que se somete a una regla que él mismo impone. El dominio, en este sentido, es ejercido primariamente por la orientación de éste y no por la acción de alguno de sus participantes, que puede representar la regla, sin conformarla.

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: 116)

Pero si bien, es con el hombre con quien el juego 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 estructura social determinada, espacio para el ocio, para el mantenimiento de relaciones sexuales abocadas sólo al placer y no a la reproducción, conductas expresiva 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: 861-870)

### 3.2.- Juego, fantasía e imaginación

Sin embargo, 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 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

---

<sup>5</sup> Op. cit., p.120, 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.

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, 2009: 115)

Facultad fundamental del alma, de la que todos conocemos su capacidad 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—. (Ibid. Cit.)

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.

### 3.3.- ¿Con qué jugamos?

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. Sin embargo, 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. (Fink, 2009: 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» (Delacroix, 1951), acto 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—. (Fink, 2009: 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, entonces, algunos aportes del psicólogo Henri Delacroix y otros exponentes de la psicología y la psiquiatría, donde la relación entre imaginación y juego vincula con otro fenómeno esencialmente humano: también el delirio.

#### IV.- 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 bien, la mencionada facultad humana 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.

#### 4.1.-Fantasía, imaginación y delirio: el juego como actividad *pseudo-deliriosa*

Respecto del delirio, Jaspers nos señala que éste, junto con 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 réel*<sup>6</sup> (Jung, 1996), delirio que para Jaspers constituye una transformación en la vasta conciencia de realidad, caracterizada por un «juicio patológicamente falseado», donde emergen, como características de las ideas delirantes<sup>7</sup>, ciertos rasgos propios e identificativos: en primer lugar, que el sujeto delirioso, no duda de sus ideas; en segundo lugar, que sobre ellas éstas, 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*<sup>8</sup> (Jaspers, 1978). De este modo, en el carácter magnánimo y autosuficiente del delirio, es factible advertir una *lógica del delirio*, como lo plantea Remo Bodei, una especie de *adaequatio forzada* caracterizada por modos concretos, pero anómalos de articular percepciones, imágenes, pensamientos, creencias, afectos y humores, según principios particulares (Bodei, 2006).

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 aquélla 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»<sup>9</sup>(Freud, 1940: 628). 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 Freud, sería siempre inconsciente<sup>10</sup>(Freud, 1938).

6 Janet, P. , citado en Jung, C. *Teoría del psicoanálisis*, Barcelona, Plaza & Janés, 1996.

7 En el presente trabajo, se hablara del Delirio en sus 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, op.cit.,p.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 aún de causalidad imaginativa con la realidad. En un ámbito creciente del compromiso de conciencia de realidad, se puede 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*.

8 Jaspers, K. op.cit. p. 110.

9 Freud, S. «Esquema del psicoanálisis», en *Obras completas*, Vol. XXIII, Madrid, Amorrortu, 1938 (1940), Trad. López Ballesteros, L.

10 Esta afirmación, Freud la explica en función de que, no es la conciencia la que gobierna

En el juego, 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: 25)

Pero, 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 señala del siguiente modo:

Se sabe que cuando juegan, los niños temen la presencia de los escépticos y los malvados. (Delacroix: 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 es vaciado temporal y parcialmente aquello que define la realidad externa y se complementa con nuevos elementos que dan un sentido de organización y contingencia particulares a los objetos del juego y las leyes que los sustentan*.

Es así como el juego, es, para Delacroix, un espacio que yace «en el umbral (o límite) 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, entonces, 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 provisionales.

---

la mente pues «cualquier acto psíquico, comienza como un acto inconsciente y puede permanecer así, o bien, desarrollarse dentro de la conciencia, según se tope o no con resistencia» (Freud, 1938, Vol XII, p. 264).

En el paréntesis del mundo real, éste 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»<sup>11</sup>, 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.

Como se ha visto, entonces - tanto en Fink como en Delacroix-, en el juego, como ilusión consagrada y aceptada por parte de la comunidad de los jugantes, es permisible que se dé una realidad dentro de otra, pues se estima como real, algo que de antemano, se sabe que no es. Delacroix, se pregunta, de este modo, 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, sabiendo aun 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 tal cual lo indica la palabra, debe ser llevado 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 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, generando un espacio y un tiempo particular consagrado fuera del tiempo, logra lo que Freud denominaba una «satisfacción sustitutiva», tal como la que ofrecería el arte o la religión, a modo de un narcótico psíquico eficaz de hacer frente a la realidad y la omnipotencia del destino mediante la imaginación.

#### 4.2.- La relación entre arte y juego

Hasta este punto se ha propuesto una delimitación del juego como una actividad pseudodeliriosa voluntaria, temporal y autorregulada; se da la ilusión consagrada y aceptada en la comunión de los jugantes, que permite que se de «una realidad dentro de otra realidad», pues se estima como real, algo que de antemano, se sabe que no es. Nuevamente aparece acá entonces el límite entre juego, delirio y

---

11 Op.cit.

fantasía, donde la imaginación es descrita por Freud en «El malestar en la cultura» como un «relajo» 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, 1938: 45)

¿Es entonces, en algunos casos particulares la imaginación una forma activa de delirio? ¿Podrían ser, tanto el juego, como el arte, manifestaciones de cierta inconformidad con la realidad o una tendencia a «independizarse del mundo exterior» en palabras de Freud? Al respecto, Delacroix sostiene en su obra «Psicología del arte», que es ante el hastío donde surge el 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: 27). 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» (Id: 20). 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-finalidad<sup>12</sup>.

Sino que además, lo ve como la armonización de las facultades, «la armonía interior de las tendencias, la libertad de contemplación» (Delacroix: 19). Pero, históricamente, nos señala Delacroix bajo la palabra juego se han agrupado al menos dos significaciones: desgaste de actividad (Spencer) y actividad total y armoniosa (Kant). Schiller<sup>13</sup> agrupó a ambas bajo la misma palabra, señalando que el juego

---

12 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 a 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.

13 Cfr. Schiller, carta XXVII, sobre la educación estética - *La educación estética del hombre*.



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 vez, desgaste de fuerzas superfluas y reposición de energías perdidas.

Pero juego, para los filósofos románticos alemanes, ante todo 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, de forma predecible y perenne. En este sentido, Delacroix, ve en el hastío como 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: 27), llamado que, por cierto, tendría como respuesta, el arte mismo.

Este fastidio, no tiene otra sustancia sino la vida misma y otro 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 (Valéry: 74)

Pero en este caso, el juego, entendido como un mecanismo de homeostasis, operarían como forma de hacer frente al exceso, ya sea de energía o actividad, como al de hastío y aburrimiento con el que la intuición de negación de la totalidad de lo ente oprime en determinados momento de la vida en forma preponderante como *angustia existencial*. Pero 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.» (Delacroix: 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.» (Id: 28)

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 señala Andrés Ortiz-Osés, 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: 3-18). Pero, ahora y en este caso, cuando hablamos de «lo trágico», como *experiencia*, no aludimos a un «sentimiento trágico» ante la vida, sino a la *percepción de una fisura originaria, que afecta la realidad y 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 viene a significar «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)

Y es que el juego, como lo otro, lo separado, lo inútil, lo que realiza irrealizando, comunica y moviliza, transforma y confronta y, por ello, reúne y conspira en comunidad, por lo que lejos de establecerse como un proceso de anonadamiento, permite el descubrimiento *de lo otro esencial*, dando sentido y develando lo más profundamente real: la fisura óptica. Por ello es que Huizinga, no tardó en ver en el juego un «impulso hacia lo superior» en conexión constante con lo sagrado, en cuanto consagra un tiempo y un espacio absoluto, tal como el mecanismo fundacional de las ciudades descrito por Eliade en *El mito del eterno retorno*.

En definitiva, el juego, en su vínculo con otros fenómenos de la existencia humana tanto con Fink, como con Delacroix, Huizinga y Caillois, emerge como continente problemático, opuesto a la obiedad, desde donde se posibilita la emergencia de sentido, en tanto «todo juego significa algo» (Huizinga:12) aun cuando prescinda de toda pretensión de verdad y finalidad trascendente. Juego que engarza con lo estético, ya que incluso en su forma más primitiva, se provee de la alegría, la gracia y la belleza del cuerpo y la armonía de los movimientos, nutriéndose del ritmo y de la acción constante en la danza, en la lucha y en la competencia. Juego que en definitiva 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.

## Bibliografía:

- AMBROSINI, C. *El juego: paidía y ludus en Nietzsche*. Disponible *on line* en: [www.pucp.edu.pe/eventos/congresos/.../AmbrosiniCristina.pdf](http://www.pucp.edu.pe/eventos/congresos/.../AmbrosiniCristina.pdf)
- AMBROSINI, C. (2008): *El Heráclito de Nietzsche: del país paizon al ludus Dei*. Revista Prometvs, Año 5, N° 27, p. 4.

- BEKOFF, M. (2000): «Animal Emotions: Exploring Passionate Natures», en *Bioscience*, Octubre, Vol. 50, No. 10, p. 861-870.
- BERGSON, H. (1930): *La risa*. Trad. Amalia Haydée Raggio, Buenos Aires, Losada.
- CAILLIOS, R. (1986): *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México, Fondo de Cultura Económica.
- CLARO, A. (1996): *La inquisición y la cabala. Ontología y escritura*. Vol. 2, Editorial Lom, Santiago.
- DELACROIX, H. (1951): *Psicología del Arte*, Editorial Paidós, Madrid.
- ELIADE, M. (1995): *El mito del eterno retorno*. Madrid, Emecé.
- FINK, E (a). (2009): *Grundphänomene des menschlichen Daseins* (Fenómenos fundamentales de la existencia humana). Traducción en curso, Cristóbal Holzapfel et cols., Santiago, p.2(14), disponible *online* en [www.cristobalholzapfel.cl](http://www.cristobalholzapfel.cl) Fink, E. *Nietzsche's philosophy*. Continuum, New York, 2003.
- FINK, E (b). (1987): *La filosofía de Nietzsche*. Trad. Andrés Sánchez-Pascual, Madrid (b).
- FREUD, Anna (1980): *El Yo y los mecanismos de defensa*, Barcelona: Editorial Paidós Ibérica.
- FREUD, S. (1940): <<Esquema del psicoanálisis>>, en *Obras completas*, Trad. López Ballesteros, L., Vol. XXIII, Madrid, Amorrortu, 1938.
- FREUD, S. (1927-1931): <<El porvenir de una ilusión, el malestar en la cultura, y otras obras>>, en *Obras completas*, Vol. XXI, Madrid, Amorrortu.
- HEIDEGGER, M. (2000): *Nietzsche*. Barcelona, Destino.
- HUIZINGA, J. (1972): *Homo Ludens*, Madrid, Alianza Editorial.
- HOLZAPFEL C. (2005): *A la búsqueda del sentido*. Santiago, Edit. Sudamericana.
- JASPERS, K. (1978): *Psicopatología General*, México, Fondo de Cultura Económica.
- JUNG, C. (1996): *Teoría del psicoanálisis*, Barcelona, Plaza & Janés.
- LANCEROS, P. (1997): *La herida trágica. El pensamiento simbólico tras Hölderlin, Nietzsche, Goya y Rilke*. Barcelona, Anthropos.
- LENAIN, T. (1993): *Pour une critique de la raison ludique, Essai sur la problématique nietzscheenne*. Paris, Librairie Philosophique J.Vrin.
- LEYRA, A. (2006): *De Cervantes a Dalí: escritura, imagen y paranoia*, Caracas, Editorial Fundamentos.
- MANN, Th. (2000): *Schopenhauer, Nietzsche, Freud*. Trad. Andrés Sánchez Pascual, Alianza Editorial, Madrid.

- NIETZSCHE, F (a). (2007): *El nacimiento de la tragedia*. Santiago, Biblioteca Nueva.
- NIETZSCHE, F (b). (2006): *Consideraciones intempestivas I*, Trad. Andrés Sánchez-Pascual. Alianza Editorial, Madrid.
- NIETZSCHE, F (c). (1962): «Schopenhauer Educador», 3ª parte de las *Consideraciones Intempestivas en Obras completas*, Trad. Eduardo Ovejero y Maury. Buenos Aires, Aguilar.
- NIETZSCHE, F (d).(1966): «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. Trad. Pablo Oyarzún, p.3, disponible *online* en [www.cfg.uchile.cl](http://www.cfg.uchile.cl)
- NIETZSCHE, F (e). (1995): *La genealogía de la moral*, Alianza Editorial, Madrid, p.65-66.
- SAFRANSKI, R. (2001): *Nietzsche. Biografía de su pensamiento*. Madrid, Tusquets.
- VALERY, P. (s/a): «El alma y la danza», *Eupalinos, el arquitecto*. Editorial Losada.
- VATTIMO, G. (1996): *Introducción a Heidegger*. Trad. Jorge Binaghi, Península, Barcelona.