Juego y Arte: Consideraciones Ontológico - Existenciales del juego en Nietzsche, Fink y Delacroix.

Doctorado en Filosofía, Mención Estética y Teoría del Arte
Universidad de Chile

Seminario "Fenómenos Fundamentales de la Existencia Humana: La Filosofía de Eugen Fink".

Estudiante : Pedro Salinas Quintana

Profesor : Dr. Cristóbal Holzapfel

Agosto, 2010.

"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:

Mucha de la dignidad devuelta al juego con el renovado interés que el pensamiento contemporáneo ha demostrado sobre la actividad lúdica, se le puede atribuir a Nietzsche. Más allá de la apertura existencial u óntico-ontológica de su obra, ya la lectura de sus aforismos o de su obra más propiamente filológico-filosófica, supone el juego de tener que interpretar, completar e insuflar un intertexto escrito de la mano de lo misterioso y lo cifrado (sobre todo en su denominada etapa "profética" o de "madurez"), o en el carácter negativo de su pensamiento, donde nos obliga a invertir la imagen y romper con la cadena de armónicos establecida entre lo real y lo verdadero, así como con la relación entre las palabras y las cosas.

En el presente texto, se intenta mostrar, por tanto, como el juego, para Nietzsche podría ser visto 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 dionisíaca de construcción y destrucción simultánea, tal como Shiva, que con una mano destruye y con la otra crea. Fink, por su parte, nos revela el juego como un *fenómeno fundamental de la existencia humana*, perturbando la obviedad en torno a éste, juego que lo define como "lo inútil por excelencia", y que sin embargo, logra convertirse en creador, en resorte primordial co-originario, junto al dominio, el amor, el trabajo y la muerte, al impregnar anímicamente la propia existencia material. Juego que penetra la vida real misma y proporciona modelos, roles e imprime tensión y movimiento a la existencia. Con Henri Delacroix, filósofo y psicólogo 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, como mediadores entre juego y arte, donde cabe un espacio para visualizar el juego como un actividad pseudodeliriosa.

Juego y arte, arte y juego. La relación ya sea de causalidad, de simultaneidad o de co-fundación de la cultura como fenómeno esencialmente humano, es algo de lo que Nietzsche, Delacroix, Huizinga, Caillois, Fink y Derrida, entro otros, se han dado a la tarea de re-presentar, cada quien desde su continente particular, en donde la filosofía del juego como rendimiento de aquello "obvio" que en algún momento se transforma en "problemático", también moviliza, estimula, conmueve, perturba y estremece, en tanto nos jalona al fundamento de la existencia, diluyendo el "autoconocimiento" de primera instancia de todo aquello que nos es predado como certeza y virtud. La invitación, por tanto, es a efectuar una revisión breve entre algunos de estos nombres que sondearon en el juego, una actividad, que se crea y recrea desde la inmanencia libre de todo afán trascendente o carácter teleológico, el que justamente por esa cualidad, es capaz de perforar en el tiempo, el espacio y la causalidad Kantiana, para develarse como fundiente de la existencia.

II.- El espíritu lúdico en el pensamiento de F. Nietzsche.

Fink, autor de los *Fenómenos Fundamentales de la Existencia Humana*[1] se interesó particularmente en el legado filosófico de Nietzsche, al punto de generar un bello escrito dedicado a su filosofía, en donde no duda en perfilar al filósofo del martillo como:

> *"una de las grandes personalidades que jalonan el destino espiritual de occidente, un hombre fatal que obliga a tomar decisiones últimas, una tremenda interrogación plantada al borde del camino…".*[2]

Y es que Nietzsche, representa la crítica más extrema y la visión más descarnada de la cultura, capaz de trazar una marca de acero, como un antes y un después en la conciencia epocal de un ser humano, que según el filólogo-filósofo nacido en Röcken, persiste en el error y el extravío de comprender como cierta, una realidad revestida con ropajes de santidad, bondad y tradición:

> *"Nietzsche lucha con una entrega total, pero no realiza una destrucción conceptual del ser, sino que repudia el concepto, lucha contra el racionalismo, se opone a la violación de la realidad por el pensamiento…No polemiza solo contra la moral y la religión tradicionales. Su lucha tiene la forma de una crítica total de la cultura"*[3]

Resulta entonces un tanto paradojal, en apariencia, que el auto denominado "primer filósofo del nihilismo perfecto", aquel que diagnostica la "muerte de Dios", y el que quizás sea el mayor representante contemporáneo de la negatividad, se haya constituido, como plantea Fink, 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. Vida es para Nietzsche, ante todo, juego. Un juego de creación y aniquilación constante, movimiento perpetuo que hace evidente ya desde sus primeros escritos, a los que Dilthey, en su momento denominó como una *"filosofía de la vida"*. Pero también sería un error entender esta categorización desde una perspectiva puramente vitalista y mas 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>>[4] (al menos en el Nietzsche del primer período llamado "juvenil" o "romántico", que abarcaría hasta *Mensch der mensch*, aun cuando Fink es explícito en su negativa a considerar la posibilidad de segmentar en etapas diferenciadas la obra del filósofo).

En la misma línea hermenéutica de Vattimo, anteriormente Dilthey, se refería a Nietzsche como parte de una cofradía de "escritores-filósofos", quienes dieron a la pregunta por el sentido y la existencia matices y colores particulares, tal como en su momento lo hizo Montaigne, Emerson, Ruskin y Tolstoi:

---

[1] Cfr. Fink, E. *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

[2] Fink, E. *La filosofía de Nietzsche.* Trad. Andrés Sánchez-Pascual, Madrid, 1987, p.9.

[3] Op.cit. p.10.

[4] Vattimo, G. *Introducción a Nietzsche.* Trad. Jorge Binaghi, Península, Barcelona, 1996, p.10.

> *"…Su mirada* (la de los escritores-filósofos) *está atenta al misterio de la vida, pero desesperan de resolverlo con una metafísica universalmente válida; la vida debe explicarse en base a sí misma: este es el gran principio que une a estos filósofos con la experiencia del mundo y con la poesía. Su explicación de la vida es 'no metódica', sino expresiva y sugerente"*[5]

Y aun cuando Nietzsche estaba lejos de querer dar con la clave de una metafísica universalmente válida, sin duda el Nietzsche del *Nacimiento de la Tragedia* y las *Intempestivas,* se vincula más con el lenguaje sugerente de la poesía, como lo señala Dilthey, que con el del la ciencia. Pero si Nietzsche es poesía, habría que agregar que también es música. Thomas Mann, en su escrito por encargo *"Schopenhauer, Nietzsche, Freud",* señala al respecto, que Nietzsche amó la música como nadie y que ningún otro arte estuvo tan cerca de su corazón, quedando todas las demás artes muy por detrás de ésta (con la arquitectura en las postrimerías), distinguiendo así entre hombres visuales y auditivos, entre los que él, por cierto, se consideraba.

> *"El lenguaje y la música fueron sus campos de vivencias, el campo de sus aventuras de amor y conocimiento y el campo de su productividad. Su lenguaje, su lenguaje mismo, es música y manifiesta una finura de oído interior, una maestría del sentido para la cadencia, para el tempo, para el ritmo de la palabra aparentemente suelta, que carecía de ejemplos hasta entonces, en la prosa alemana y, probablemente también, en la europea".*[6]

De este modo, lenguaje y música, en *El nacimiento de la tragedia,* conformaron el maridaje ideal, para que Nietzsche instalara no sólo una clave poética elegante o sugerente, o una reflexión negativa respecto del estatus de la cultura y de la verdad en la tradición filosófica europea, sino que además, estaba articulando a partir de una reflexión inicialmente estética, un nuevo aparato conceptual con derivadas ontológicas, epistemológicas y psicológicas. De este modo, la pregunta por el ser, el conocimiento y verdad, así como también una psicología del arte centrada en la metafísica del artista, estaban por aparecer en escena para culminar con el carácter deviniente de Dios.

Si nos remontamos a la época de *El Nacimiento de la tragedia del espíritu de la música*[7], era Wagner uno de los referentes con que Nietzsche contaba para revitalizar la debacle cultural que identificaba en la Alemania de su época, el otro era Schopenhauer a quien dedica la tercera de las *Unzeitgemäse Betrachtungen,* de 1873[8]. Es así como en Abril de 1872 supuestamente los Wagner se trasladarían a Bayreuth, para inicial la empresa de la construcción del teatro wagneriano, donde residiría "la música del porvenir", en equivalencia a una "filología del porvenir" Nietzscheana, bautismo sarcástico dado por Ulrich von Wilamowitz-Möllendorf, quien el año anterior había visitado muy respetuosamente a Nietzsche, pero que el

---

[5] Dilthey, W. <<Crítica de la razón pura>>, citado en Vattimo, G. *Introducción a Nietzsche.* Trad. Jorge Binaghi, Península, Barcelona, 1996, p.10-11.
[6] Mann, Th. *Schopenhauer, Nietzsche, Freud*. Trad. Andrés Sánchez Pascual, Alianza Editorial, Madrid, 2000, p.84.
[7] Nietzsche, F. *El nacimiento de la tragedia*. Santiago, Biblioteca Nueva, 2007.
[8] Cfr. Nietzsche, F. "Schopenhauer Educador", 3ª parte de las *Consideraciones Intempestivas* en *Obras completas,* Trad. Eduaro Ovejero y Maury. Buenos Aires, Aguilar, 1962.

año siguiente publicaría un opúsculo contra *El nacimiento de la tragedia,* donde invita a Nietzsche a retirarse de la cátedra[9]. Ese año de 1872, parece haber resultado una año particularmente agitado para Nietzsche, pero no como podría pensarse por los ataques a su persona y su "pseudofilología", sino por que la empresa Wagneriana de Bayreuth, parecía fracasar y era en ella, donde Nietzsche había depositado las esperanzas de una renovación de la cultura alemana.

> *"Quiero conjuntar a Schopenhauer, a Wagner y a la Grecia más antigua: proporcionan la visión de una cultura magnifica"[10].*

En la obra aludida, Nietzsche quien todavía estaba bajo la fuerte influencia de la filosofía de Schopenhauer, además de la música y la persona de Wagner, da una nueva visión de la "Grecia antigua"; una concepción, por cierto, trágica del mundo, una estética particular ante la vida que los griegos supuestamente experimentaron hasta la aparición del socratismo. En dicha obra, Nietzsche nos presenta la sabiduría trágica como la lucha entre dos principios antagónicos: Apolo y Dionisio, 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".[11]*

Al respecto, Fink, nos señala que en el escrito se revela una contextura metódica extraña y difícilmente penetrable: una idea filosófica fundamental, que se oculta bajo una estética psicologizante y mas explícita, por cierto, de ver el mundo como un "juego trágico" entre el espíritu apolíneo y dionisiaco, pero conjuntamente con ello, Nietzsche está alzando a la estética como el *organon* fundamental de la filosofía. Cito a Fink:

> *"Nietzsche…contempla la esencia del mundo con los ojos del trágico. Nietzsche descifra la obra de arte de la tragedia y dice que es la 'llave' que abre, que proporciona la verdadera intelección"[12]*

Es así como Nietzsche en primera instancia, a partir del estudio de carácter filológico de la tragedia, nos presenta esta relectura estética del arte griego presocrático, dando cuenta de una "perspectiva trágica" de la vida, lo que de paso, refiere a una cosmovisión particular (cfr. *Die dionysische Weltanschauung,* 1870) y también una postura tanto estética como psicológica, la que a partir del desciframiento del arte trágico preclásico, tanto la vida, como el mundo, se nos presenta como un montaje lúdico recurrente entre lo apolíneo y lo dionisiaco, instalando de paso con ello, como señala Ambrosini, al juego, como una *clave*

---

[9] Cfr. Vattimo, G. *Introducción a Nietzsche.* Trad. Jorge Binaghi, Península, Barcelona, 1996, p.140.
[10] Nietzsche, F. *Consideraciones intempestivas I,* Trad. Andrés Sánchez-Pascual. Alianza Editorial, Madrid, 2006.
[11] Ambrosini, C. *El juego: paidía y ludus en Nietzsche.* Disponible on-line en *www.pucp.edu.pe/eventos/congresos/.../AmbrosiniCristina.pdf* op.cit p.3
[12] Fink, E. *La filosofia de Nietzsche.*Trad. Andrés Sánchez-Pascual, Madrid, 1987, p.25.

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".*[13]

En este caso, el carácter ludico que se da entre estas dos fuerza 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 opuesto a la naturaleza del juego. Al respecto, la identificación del pensamiento temprano de Nietzsche con Heráclito, relaciona precisamente eso. Lo apolíneo y lo dionisiaco, simbolizado en el niño que juega a orillas del mar construyendo formas de arena, las que luego derriba, sin una mira ulterior, prescindiendo de un porqué o un para que, exaltando únicamente el vinculo placentero con la actividad en sí, en cuanto tarea de construcción y destrucción.

El niño en la arena, es entonces tal como el artista, quien se da al juego dramático, en un sentido opuesto al sentido platónico, cuando revitaliza el drama, lo extático, la danza, el coro ditirámbico, y la orgía, por sobre lo apolíneo. La "metafísica del artista"[14] entonces, implica que Nietzsche invoca al arte y a la figura del artista a que se rebele contra todo 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, 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, plenifica el azar>>*[15].

Así también, como el juego o la lucha, entre fuerzas pulsionales opuestas, Eros y Tánatos, al modo de Apolo y Dionisio, es como Freud entendió el surgimiento de la cultura (cfr. *El Malestar de la cultura*[16]) y, consecuentemente, del arte (así también como el 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 sublimarían[17] en conductas u objetos socialmente aceptados, aun cuando nunca,

---

[13] Ambrosini, C. Op.cit.
[14] Cfr. Fink, E. *Nietzsche's philosophy.* Continuum, New York, 2003.
[15] Ambrosini, op.cit. p.3.
[16] Freud, S. "El malestar de la cultura" en Obras Completas. Madrid, Amorrortu, 2000.
[17] 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 la pulsiones indeseadas que se abaten

con un reconocimiento explícito hacia Nietzsche y si bien, éste, con el tiempo y tanto en "*Ecce Homo"* como en sus escritos críticos, se mostraría reluctante 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 y la comprensión del socratismo. En este sentido, es en Dionisio donde se encuentran 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. En palabras de Heidegger, " ser, es el ser de lo ente, no lo ente 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[18].

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 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"* [19]

Dicho montaje teórico, que en Nietzsche ha sido relacionado permanentement 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 de la ciencia y la certidumbre del conocimiento, ambito 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*

---

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 mas vinculados con mecanismos de escisión del yo. (cfr. Freud, Anna, *El Yo y los mecanismos de defensa*, Barcelona: Editorial Paidós Ibérica, 1980)

[18] Cfr.Vattimo, G. *Introducción a Nietzsche.* Trad. Jorge Binaghi, Península, Barcelona, 1996

[19] Lenain, T. *Pour une critique de la raison ludique, Essai sur la problématique nietzschéenne*. Paris, J.Vrin, 1993.

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."[20]

Válido es entonces preguntarse que es ¿Qué es entonces la verdad? La verdad para Nietzsche es:

> *"una hueste en movimiento de metáforas, metonimias, antropomorfismos, en resumidas cuentas, una suma de relaciones humanas que han sido realzadas, extrapoladas y adornadas poética y retóricamente y que, después de un prolongado uso, un pueblo considera firmes, canónicas, vinculantes; las verdades son ilusiones de las que se ha olvidado que lo son."* [21]

Y en el hombre, según Nietzsche, hay una conveniente "capacidad activa de olvido", que es un evidente antecedente de la teoría freudiana de la represión, donde las metáforas utilizadas aluden a elementos mecánicos e hidráulicos para explicar el funcionamiento del aparato psíquico en consonancia con el "espíritu de los tiempo" *(Zeitgeist)*. Pero si en el lenguaje, entonces, donde según Nietzsche, no poseemos más que metáforas, que como representaciones, se alejan de las esencia de las cosas, ¿que pasa entonces con la escritura, que es el medio en el cual el lenguaje viaja y se reproduce prescindiendo de la presencia? Así como el lenguaje, consecuentemente, la escritura aparece como una forma de representación al modo de la pintura, solo que, mucho más perversa, pues es doblemente derivada: significante de significante.

Cito a Andrés Claro:

> *"la primacía del alfabeto fonético es aquí decisiva, pues la letra se comprende como un sistema de representación subordinado a la voz. Lo escrito, no apunta al ser, sino que repite lo que ya es copia, tiende un rendimiento de muerte: aunque en apariencia esta vivo, no responde*[22]*...* Ello explicaría que la consideración de la escritura en *El Fedro* culmina sin vacilación: ésta debe ser excluida del ámbito de la verdad y de la *Polis.* La escritura es entonces condenada por el *Logos".*[23]

Pero la embestida de Nietzsche contra el pensamiento que pervierte la realidad, como mera representación, esta perspectiva trágica, donde Apolo y Dionisio juegan en la arena del mundo, construyendo castillos, con el mismo afán con que son destruidos, prescindiendo de algo que pudiera entenderse como cercano al principio de razón leibnitziano, este ataque de Nietzsche, tanto a la metáfora como a la metafísica, no debiera entenderse como procedente de la esfera prefilosófica del existir. Al respecto, Fink nos señala que es el pensar mismo lo que se rebela en Nietzsche contra la metafísica, donde puede radicar una metafísica invertida de la metafísica tradicional occidental, o bien, una nueva forma originaria del ser.[24] Pero Fink, observa además que la "muerte de Dios" puede ser tomada en el mismo

---

[20] Nietzsche, F. "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

[21] Nietzsche, F. *La genealogía de la moral*, Alianza Editorial, Madrid 1995, p.65-66.

[22] Claro, A. *La inquisición y la cabala. Ontología y escritura.* Vol. 2, Editorial Lom, Santiago, 1996, p.69.

[23] Respecto del estatuto epistemológico de la escritura en el análisis de El Fedro, ver Claro, A., op.cit., p.66-70.

[24] Cfr. Fink, E. *La filosofía de Nietzsche.* Trad. Andrés Sánchez-Pascual, Madrid, 1987, p.15.

sentido planteado por Heidegger, como también en una forma más literal, como 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.[25]

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, dicha lectura existencial podría ser limitada, en tanto el pensador de Friburgo, lo considera a aquél como el último pensador de la historia de la metafísica, por lo que su lectura debe hacerse esencialmente en relación con el problema del ser, problema reflejado sobre todo en su tercer período, (denominada como la etapa "profética" o de madurez filosófica propiamente tal – *Así hablo Zarathustra, Mas allá del bien y del mal, genealogía de la moral, el anticristo*), pues es ahí donde para Heidegger se hace patente el nihilismo ontológico de Nietzsche. Desde Heidegger entonces, la «La muerte de Dios», significa entonces, 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»[26], afirmar la negación de sentido de todos los valores tradicionales, es una 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 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 desde la inmanencia.

III.- El juego como Fenómeno Fundamental de la Existencia Humana (FFEH). Sentido de ser y estructura de ser del juego humano en Fink.

2.1.-La filosofía como conmoción y asombro.

> *"Filosofía, en el sentido vago y corriente de la palabra, acontece, donde quiera que el ser humano, medita sobre sí, donde quiera quede este consternado ante su estar-aquí, donde quiera las preguntas por el sentido de la vida, emergen desde su corazón, acongojado y trémulo"*[27].
>
> (Eugen Fink)

---

[25] Cfr. Fink, E. *Nietzsche's philosophy.* Continuum, New York, 2003.
[26] Cfr. Heidegger, M. *Nietzsche.* Barcelona, Destino, 2000, p. 43 (escritos publicados por Heidegger en 1961 aún cuando originales del periodo entre 1936-1940 en Friburgo)
[27] Cfr. Fink, E. *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

Para Fink, prácticamente a cualquier hombre, se le ha cruzado la filosofía, "como una sombra oscura" en el paisaje vital "como una aflicción y melancolía sin fundamente aparente", como "rostros y máscaras conocidas e inquietantes", como "voces que llaman". Pero también, la filosofía tienen un carácter de fugacidad y tal como la existencia humana en el tiempo del universo, es metaforizada por Fink como un "relampagueo", un "destello de la posibilidad fundamental de nuestra existencia, encubierta y por lo general, adormecida por la serie de anestesiantes existenciales que alejan al ser humano de aquella experiencia íntima en donde re-conoce algo que le sea propio.

> *<<El torbellino de las ocupaciones, de los intereses y pasiones, las actividades cotidianas, las preocupaciones, necesidades, las alegrías y placeres nos apresan, y no dejan espacio para una reflexión meditativa que vaya a lo profundo, "que se dirija al fundamento">>*[28]

De este modo, sostiene Fink, la vida se va moviendo acorde al mundo cultural organizado socialmente, donde cada cosa tiene su lugar y la finalidad de la vida, acaso también, como la finalidad de la ciencia positiva, se define en términos de predicción y control. Pero no todo esta perdido, pues la filosofía ya está en nosotros, aun cuando "duerma" la mayor parte del tiempo, nos señala Fink, por lo que puede ser "despertada", pues cada enseñanza filosófica es primariamente siempre un despertar. Lo fue para el Nietzsche de la tercera intempestiva con Schopenhauer, tal como para Fink, lo puede haber sido con la filosofía de Nietzsche, la que cuando no despierta, remece, estremece o angustia, pero nunca deja en la indiferencia, pues ante todo, es un experiencia vital y nunca letra muerta.

Cito a Fink:

> *"Platón sabía por eso, que sus pensamientos quedarían insustanciales, si no conseguía grabarlos de modo más duradero que en bronce, más duradero que en escrituras: en hombres vivaces, en los refulgentes jóvenes de Atenas – o mejor, ser capaz de despertar estos mismos pensamientos en sus almas"*. [29]

Y es que en la filosofía de Fink, se devela el espíritu dionisiaco en cada uno de sus fenómenos fundamentales, desde el dominio a la muerte, pues en cada uno de ellos, se pueden advertir los restantes de manera sutil, armoniosa y entrelazada, en un juego permanente de co-creación y anulación, de sentido y movimiento, alternado con la aniquilación y la finitud. En medio de la huida del sentido como síntoma epocal, la filosofía es entonces para Fink una posibilidad y una necesidad del vivir humano, la que no estaría determinada, en su relación con la realidad, por ciencia alguna con pretensiones de verdad.

Pero el pensamiento por si mismo para Fink, al igual que para Nietzsche, no es el lugar donde se puede alojar el sentido de forma segura y esencial. Al respecto, señala el autor de los *Fenómenos Fundamentales*, Nietzsche ya se había percatado del carácter peligroso ambivalente e inquietante del pensamiento, personificado por el filósofo en Sócrates, advirtiendo que desde los griegos, como tradición

---

[28] Op.cit.
[29] Op.cit.

cultural, se ha perpetuado, cierto carácter "reverencial" hacia el pensamiento, aspecto al que la filosofía, restándose a su carácter temerario ha contribuido, dando un carácter de obviedad a ello.

Así visto, el pensamiento aislado, sujeto del sujeto, es luz que hace emerger sólo formas ignotas en su contenido, incapaz de traspasar aquello que se presenta como materia sólida e impenetrable ante los ojos y que sólo arrastran hasta sí la superficie .

> *"De los libros le queda lo que deja la memoria, esa forma de olvido que retiene el formato y no el sentido"*[30] .

De aquí que el filosofar, como nos señala Fink, no es un acto aislado que acontece en la particularidad del experiencia individual, pues ante todo, es comunicación colaboración, co-participación, así mismo, es como un consentir, comprender y como un conspirar tal como lo apunta el sentido etimológico de la palabra: un respirar juntos.

> *"Pero 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"*.[31]

El paso de la transformación de lo obvio en lo problemático, parece ser entonces, el carácter distintivo de aquello que se plantea como esencial y preconocido en el laberinto de la existencia. Fenómenos Fundamentales establecidos por Fink (amor-eros, dominio-lucha, trabajo, juego y muerte) los que convergen desde la co-originareidad -al modo de los *existenciales* Heideggerianos- hacia el sentido, al mismo tiempo que en el sentido, radicaría la totalidad de los fenómenos humanos existenciales interrelacionados donde acontece el develarse de la existencia en forma de interrogante, la 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."* [32]

Y es que este asombro, propio de la "sana niñez", ¿no es acaso es también propio del juego?, juego que es presentado por Fink como uno de los Fenómenos Existenciales Fundamentales y que también con Johan Huizinga y su *Homo Ludens*[33], lleva a constatar la soberanía de la actividad lúdica en la emergencia misma de la cultura, en donde el juego, como acción libre sometida a reglas, guarda en su esencial el vínculo con la otredad, lo separado e inseparable, lo que realiza la irrealidad; Lo inútil por esencia, que se convierte en creador, en resorte primordial de civilización al impregnar anímicamente la propia existencia material. El juego que penetra la vida real misma proporcionándole modelos, roles e imprimiéndole tensión y movimiento a la existencia. Juego que ante todo, entonces, moviliza,

---

[30] Del poema *"el ciego",* de Jorge Luis Borges.
[31] Op.cit. p. 4.(18)
[32] Fink, E. Op.cit., p.3 (15).
[33] Cfr. Huizinga, J. *Homo Ludens,* Madrid, Alianza Editorial, 1972.

transforma, enfrenta y reúne: características propias de lo vivo, convirtiéndose así en una auténtica infraestructura social.

También Caillois[34], en su clasificación de los juegos, y en alguna medida en respuesta a la indefinición de Huizinga, sostiene que los juegos tienen una estructura propia y que su fin, es en sí mismo, el juego, pero mantiene junto con Huizinga la idea central de que el juego es cosubstancial a la cultura, y manifiesta su propósito de poder caracterizar una época por sus juegos y de establecer una sociología a partir de los juegos.

2.2.- El Juego como Fenómeno Fundamental Existencial en Fink

> *<<¿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>>*[35].

Es con esta interrogante y con una respuesta singular, con lo cual Fink nos introduce en el último de sus FFEH. Y para ello, se sirve de una facultad fundamental del alma, de la cual, sostiene, todos conocemos su capacidad y sus manifestaciones más propias: el sueño nocturno, el sueño lúcido, las representaciones desiderativas de nuestra vida instintiva, en el devenir de una conversación, en la expectativas ante la vida y en la existencia conciente de lo no-sido. Pero la fantasía puede ser un terreno ambiguo y dual, zona de promesas vanas, donde luz y sombra se confundan y fusionan, y con la que en alguna instancia cercana a la locura y el delirio, se corre el riesgo de gane autonomía plena, pero en cuanto se transforma en *imaginación creadora*, tal como Baudelaire, entendía una imaginación que se diferenciaba, en cuanto más elevada, del simple "fantasear", es aquella, con que emerge una de las manifestaciones más nobles del ser humano, capaz de elevar el espíritu humano a las más altas cumbres, actuando

---

[34] Cfr. Caillios, R. *Los juegos y los hombres: la mascara 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.

[35] Fink, Op.cit., p.115.

de paso,como pensaba Freud, como sedante y anestésico ante el aplastante peso de la existencia humana y del tiempo absoluto.

Si bien, nos dice Fink, la imaginación atraviesa todos los ámbitos de la vida humana, está alojada de modo muy destacado en el *juego*, quinto y último de los FFEH presentado por Fink, el que sería tan originario como los otros cuatro fenomenos y el que:

> *"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"*[36]

El juego, de este modo, nos señala Fink, es una posibilidad exclusiva de la existencia humana.

> *"...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".* [37]

Aspecto, en el que se equivoca, pues si bien, es con el hombre con quien alcanza su mayor grado de expresión, amplitud y complejidad la actual etologia ha respaldado con suficiente validez como, 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, espacio para el ocio, para el mantenimiento de relaciones sexuales abocadas sólo al placer y no a la reproduccion, conductas expresiva de alegria y juego colectivo (saltos desde el agua), entendida como una actividad que no tiene finalidad mas que en sí misma y que no se asocia a una conducta de orden nutricia o de supervivencia de la especie.[38] Pero los FFE, nos señala Fink, no son sólo modos de ser de la existencia humana, son ante todo modos de comprender, en tanto el ser humano se aprehende como mortal, trabajador, luchador, amante y jugador, pero el juego, nos alerta el filósofo, tiende a considerarse como un "epifenómeno" de nuestra vida, despojándolo de toda significación como constituyente del nuecleo existencial, social y cultural, significacion comun del juego como lo nimio de la que también Caillois, y Huizinga dan cuenta.

Desde la obviedad, entonces, se tiende a considerar el juego como "recreo" o "distensión", como "tiempo de esparcimiento" o como manifestación del ocio, contrapuesto por tanto, al trabajo o a cualquier esfuerzo por realización significativa de la vida. Ésta señala Fink, es la aproximacion más superficial al juego como propio de la cotidianeidad. Desde esta perspectiva, entonce, el juego sería fenómeno complementario, sin embargo, el carácter problemático, asoma en cuanto, en su diversas formas, el juego cuenta con un carácter atrayente, estimulante y vital que podría distar como mera actividad intermediaria entre los impulsos serios de realización del adulto y el sueño, el descanso o actividades de tipo terapéutico. Pero ¿sólo al niño entonces, le sería permitido jugar y ejercer con

---

[36] Op.cit., p.115.
[37] Op.cit., p.116.
[38] Bekoff, M. "Animal Emotions: Exploring Passionate Natures", en *Bioscience,* Octubre, 2000, Vol. 50, No. 10, p. 861–870.

propiedad y derecho el juego como manifestación social o de estímulo para la imaginación?.

Lo cierto es que no sólo el niño juega, sino que también el adulto y el anciano, el de ahora y el de siempre, el de aquí y el de allá. Por ello es que Fink nos introduce al problema de considerar al juego como una estructura ontológica del hombre y una vía de ontología humana, donde, en conjunto con lo otros FFE de forma interrelacionada, se encuentra, acaso, una comprensión del ser en comunión con el sentido de lo que significa Ser-humano y si bien su análisis renuncia a la "contemplacion poetizante", el vinculo entre juego, arte y creatividad, si bien pudieran no resultar sorprendentes, en algún momento, en el silencio de la palabra o cuando el "sentido se torna huidizo"[39] puede señalar que nuevas lecturas en torno a su relación, pueden dar nuevas notas en la maridaje de dichas expresiones de la existencia humana.

2.3.- Rasgos esenciales del juego humano:

> *"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"*[40]

El primer rasgo esencial que nos refiere Fink respecto del juego, es el *movimiento*, pero un movimiento de carácter vital, expresivo y sugerente, el que a diferencia de otras formas de movimiento humano, no tienen un sentido ulterior, sino que es sentido y fin en sí mismo, no es felicidad a plazo, es felicidad y experimentacion 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 *agon* en la clasificación que no presenta Caillois. He allí el segundo rasgo esencial del juego, el que a diferencia de otros impulsos vitales, en tanto que:

> *"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"*[41]

Es por ello que el acto lúdico, no tiene carácter trascendente, sólo tiene una finalidad inmanente, es inútil por esencia y no sirve otros fines que no sean lo del mismo juego. El juego, nos señala Fink, 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, ausencia de finalidad, sentido inmanente y experimentación de placer y felicidad, podrían acuñarse entonces como rasgos iniciales propios del juego. Pero en la realización del juego, nos señala Fink, se presenta además un "talante

---

[39] Expresión tomada de Barthes, en SZ.
[40] Fink, E, op.cit, p.118.
[41] Fink, E, op.cit, p.118.

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 irrealidad. 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"*[42].

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, pues es el juego el que se somete a una regla que él mismo impone. El dominio en este sentido es ejercido primariamente por el sentido del juego y no por la acción de alguno de sus participantes el que puede representar la regla, pero que no la conforma.

2.4.- ¿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 juego 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".*[43]

La niña entonces, jugando con su muñeca, juega en dos ámbitos, el de la realidad ordinaria y en la esfera real e imaginaria. El poder constitutivo de la fantasía y la imaginación al respecto, es algo que se hace innegable. Y es que la designación de juguete del objeto lúdico**,** conlleva que este 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 "la producción creadora de fantasías del mundo lúdico imaginario", acto que por lo general, corresponde a un acto colectivo de la comunidad lúdica la que se organiza en torno a roles.

---

[42] 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.

[43] Op.cit.

> *"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".*[44]

Revisemos ahora entonces, algunos aportes del psicólogo Henri Delacroix, donde la relación entre imaginación y juego, con la que Fink introduce al quinto FFEH, se vincula con otro fenómeno esencialmente humano: el arte.

2.5.- Fantasía e Imaginación: del Juego al Arte.

Ciertamente nos dice Fink, la facultad de la fantasía, opera casi por doquier actuando engañosamente contra nuestra tendencia al autoconocimiento despiadado. La fantasía de este modo:

> *"…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".*

Del mismo modo en la fantasía, nos señala Fink, nos desligamos de la facticidad, <<del inexorable 'tener-que-ser-así">>, aun cuando no de un modo real, por lo que puede llegar a constituirse en el "opio del alma". Visto así, si bien la fantasía nos provee de una apertura de enorme signficacion, también, en potencia, puede servirse a sí misma sin contar con un objeto donde proyectar su quehacer, en lo que se constituiría como actividad deliriosa, ya desligada del juego.

Respecto del delirio, Jaspers nos señala la siguiente:

> *"Lo que en cada instante suele ser para nosotros perfectamente evidente, suele ser también enigmático; así el tiempo, el yo, así también la realidad"* [45]

Y es que el delirio junto con las alucinaciones, invocan de manera irrestricta algún grado de correlación con la alteración de la conciencia en lo que Pierre Janet

---

[44] Fink, op.cit. p.128.

[45] Las alucinaciones a diferencia del delirio que es una alteración del juicio, son según Jaspers, percepciones corporales engañosas que no han surgido de percepciones reales por transformación, sino que son completamente nuevas y se presentan junto y simultáneamente a las percepciones reales. Jaspers, K. , *Psicopatología General,* México, Fondo de Cultura Económico,1978, p. 78.

denominaba como la *fonction du reel*[46], delirio que para Jaspers constituye una transformación en la vasta conciencia de realidad, caracterizada por un "juicio patológicamente falseado", donde emergen como características de la ideas delirantes[47], 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[48]. 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 *adaeaquatio forzada* caracterizada por modos concretos, pero anómalos de articular percepciones, imágenes, pensamientos, creencias, afectos y humores, según principios particulares[49].

De esta manera, en su sentido más obvio y casi tautológico, el delirio es la alteración o perdida parcial de la *conciencia de realidad*, definida ésta por Freud, como <<un órgano de los sentidos para la apreciación de cualidades psíquicas mediante el cual el individuo es "conciente" de la entrada sensorial y también de experiencias placenteras y dolorosas>>[50]. En términos propios, es lo que experimentamos a diario con requisito de contingencia, entre mente y mundo en una relación reciproca 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 es siempre inconsciente[51].

¿Es entonces, en algunos casos particulares la imaginación una forma de delirio? ¿Podrian ser la ilusión, el juego y la creatividad, manifestaciones de una cierta inconformidad con la realidad, una tendencia a "independizarse del mundo exterior" en palabras de Freud?

Delacroix, sostiene en su "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

---

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

[47] 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*.

[48] Jaspers, K. op.cit. p. 110.

[49] Bodei, R., << Las lógicas del delirio>>, en Leyra, A., *De Cervantes a Dalí: escritura, imagen y paranoia,* Caracas, Editorial Fundamentos, 2006.

[50] Freud, S. <<Esquema del psicoanálisis>>, en *Obras completas,* Vol. XXIII, Madrid, Amorrortu, 1938 (1940), Trad. López Ballesteros, L.

[51] 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 conciencia, según se tope o no con resistencia" (Freud, 1938, Vol XII, p. 264).

opresor y hueco en busca de momentos vividos de plenitud" [52]. Sostiene al respecto, que una tesis confusa, remontaría el arte al juego[53], de cuya evolución habría surgido este último, 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"[54].

En el juego, de este modo tanto el niño como el adulto, al margen de sus juegos libres e irregulares, poseen jugos 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 el juego es ante todo expresión de movimiento. Movimiento acción y sueño, 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"[55].*

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 el juego lo señala del siguiente modo:

> *"Se sabe que cuando juegan, los niños temen la presencia de los escépticos y los malvados"[56].*

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 vacia 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.

Es 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

---

[52] Delacroix, H., *Psicología del Arte*, Editorial Paidós, Madrid, 1951, p. 27.

[53] 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.

[54] Op. cit. , p.20.

[55] Op.cit. p.25.

[56] Op.cit. p. 39.

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 un *pseudodelirio*, regulado, actico, colectivo y voluntario, se diferencia con claridad de estados mentales con presuntas patologías mayores, por una suerte de entrega de los jugantes al *nóumeno volente* que constituye el juego, en cuento carece de fin y por la instauración de leyes que se saben provisorias, el mundo real, se hace invisible momentáneamente por el mandato poiético 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"[57], 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 volcado completamente en pos de lo ilusorio.

¿Pero es el juego solo un ejercicio voluntario de *pseudodelirio* puramente lúdico para el niño? Si pensamos que aún en el más remoto e inconsciente acto delirioso, se hace patente el carácter teleológico del inconsciente, entonces es factible de advertir que el juego, como espacio abierto de la fantasía y la imaginación, también y contrariamente a lo que se pudiera pensar, es un ejercicio de dominio y control sobre el medio, en este espacio virtual donde las reglas no operan sino en la sincronicidad y el acuerdo con la disposición mental del jugante a dejarse llevar por la ensoñación de un rol que configura, en la sumatoria de estos, un modo particular de organización psíquica, como ejercicio de la fantasía y la imaginación como forma de afrontar el mundo. Así lo ejemplifica Borel en la representación del adolescente sumido en su sueño, quien contesta ante el llamado de la realidad demandate que lo quiere sacar del ensueño con un *"déjadme! que estoy en el encantamiento".* El encantamiento de ser lo que se desea y manipular las cosas a voluntad, sostiene Delacroix.

En el juego entonces, como actividad pseudodeliriosa voluntaria, temporal y funcional se da la ilusión consagrada y aceptada en la comunión de los jugantes, 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 limite entre juego, delirio y fantasía, donde la imaginacion es descrita por Freud en "El malestar de 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.*[58]

---

[57] Op.cit.

[58] Freud, S., <<El porvenir de una ilusión, el malestar en la cultura, y otras obras>>, en *Obras completas,* Vol. XXI, Madrid, Amorrortu, 1927-1931.

III.- Psicología del juego, psicología del arte. Introducción a una postura filosófico – evolutiva de la formación del arte.

> *<<Nada es más necesario que el despilfarro, nada necesita más el hombre que una "finalidad" para su hacer sin-finalidad>>.*[59]

Tal como se señaló con anterioridad, Delacroix sostiene que una tesis confusa, remonta el arte al juego, de cuya evolución habría surgido aquél, entendiendo como elemento en común el que ambos buscan escapar de la sujeción de lo real y de la vida cotidiana. Schiller quien se refiere al arte como juego, no lo ve sólo como exceso de energía que se "dilapida en una actividad superflua", sino que además, lo ve como la armonización de las facultades, "la armonía interior de las tendencias, la libertad de contemplación" [60]. 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[61] 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".

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 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".[62]

En este caso el juego, como mecanismo de homeostasis, operarían 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 la totalidad de lo ente oprime en determinados momento de la vida en forma preponderante como angustia existencial.

> *"Este fastidio, no tiene otras 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"*[63]

---

[59] Fink, E. Op.cit. p.151
[60] Op.cit, p.19.
[61] Cfr. Schiller, carta XXVII, sobre la educación estética – La educación estética del hombre
[62] Op.cit. p.27.
[63] Valery, P. "El alma y la danza", *Eupalinos, el arquitecto*. Editorial Losada, s/a.

Es en este hastío, que puede verse como la falta de deseo, el hastío, puede crear la ilusión del deseo insatisfecho, o bien la blandura y confusión de los deseos, hace que estos se tornen confusos y sin límites, destruyéndose entre sí. En este estado de confusión los deseos: "se asemejan a esas oleadas de aspiraciones al infinito de las cuales la literatura de ciertas épocas ha abusado" [64].

> *<<Se buscan ciertos venenos psíquicos en pos de la euforia y el sueño beatifico, como los excitantes del sueño y evitar el automatismo o lo que Baudelaire llama la "depravación del sentido del infinito.">>* [65]

Arte y Juego, creatividad e imaginación, podrian figurar todos como *antídoto* para el veneno doloroso de la verdad, la realidad última y objetiva, donde lo bello y lo grotesco pueden confluir sin contradicción, tal como lo testifica Rimbaud:

> *"Una noche senté a la belleza sobre mis piernas y la encontré amarga y la injurié…"*

o como lo plantea Bergson en el siguiente fragmento:

> *"Si la realidad hiriera directamente nuestros sentidos y nuestra conciencia, si pudiésemos entrar en comunicación (comunión) inmediata con las cosas, el arte seria nulo o mejor, todos seriamos artistas, porque nuestra alma vibraría entonces al unísono con la naturaleza. Nuestros ojos ayudados por nuestra memoria recortarían en el espacio y fijarían en el tiempo cuadros inimitables. Nuestra memoria captaría al pasar, esculpidos en el mármol vivo del cuerpo humano, fragmentos de estatuas tan bellos como los de la estatuaria antigua"*[66]

Tal como vimos, entonces, tanto en Fink como en Delacroix, en el juego, como ilusión consagrada y aceptada por parte de la comunión de los jugantes, permite que se de una realidad dentro de otra realidad *(lateralidad del delirio)*, 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, aún 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. Esta paradojal funcionalidad pseudodeliriosa de la imaginación en la construcción de la realidad a partir de una representación religiosa, Freud la reflejaba en el carácter contradictorio de la creencia religiosa, como medio para mantener el vínculo con el mundo real, afirmando que:

> *"La idea de que el hombre pueda intuir su relación con el mundo exterior a través de un sentimiento directo, orientado desde un principio a este fin, parece tan extraña y es tan incongruente como la estructura de nuestra psicología".*

Desde este punto de vista, en todo fenómeno donde se implica la fantasia 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,*

---

[64] Delacroix, H. Op.cit., p.28.
[65] Op.cit.
[66] Bergson, H., *La risa,* Trad. Amalia Haydée Raggio. Buenos Aires, Losada, 1930,

myein) etimológicamente como 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 intuicion de la totalidad de lo ente, o de su megacion: la nada. Y es que en coincidencia con Montaigne en cuanto que 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[67], 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 mas 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 si misma dueña y emperatriz del mundo, cuando carece de poder para conocer la parte mas 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.

Y es que el juego, como lo otro, 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, sirviéndose de la imaginación y la creatividad penetrando la vida misma, imprimiéndole tensión y movimiento, aportando estilo, y forma. 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 de acá que Huizinga considere el juego como "impulso hacia lo superior" [68]y aparezca en conexión constante con lo sagrado, en cuanto consagra un tiempo y un espacio absoluto, tal como el descrito en el mecanismo fundacional de las ciudades descrito por Eliade[69].

En definitiva, el juego, en su vinculo 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, como con Huizinga y Caillois, emerge como continente problemático, opuesto a la costa conocida de la obviedad, terreno fértil y brumoso para quien quiera adentrarse en la incesante búsqueda de sentido.

---

[67] Oyarzún, P., <<Montaigne: Escritura y escepticismo>>, en *La letra Volada,* Santiago, Ediciones Universidad Diego Portales, 2009.
[68] Cfr. Huizinga, op. cit y Morillas, op. cit.
[69] Eliade, M. *El mito del eterno retorno.* Madrid, Emecé, 1995.

BIBLIOGRAFIA:

1. Ambrosini, C. *El juego: paidía y ludus en Nietzsche.* Disponible *on line* en: *www.pucp.edu.pe/eventos/congresos/.../AmbrosiniCristina.pdf*
2. Bekoff, M. "Animal Emotions: Exploring Passionate Natures", en *Bioscience,* Octubre, 2000, Vol. 50, No. 10, p. 861–870.
3. Bergson, H., *La risa.* Trad. Amalia Haydée Raggio, Buenos Aires, Losada, 1930.
4. Caillios, R. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo.* México, Fondo de Cultura Económica, 1986.
5. Claro, A. *La inquisición y la cabala. Ontología y escritura.* Vol. 2, Editorial Lom, Santiago, 1996
6. Delacroix, H., *Psicología del Arte*, Editorial Paidós, Madrid, 1951.
7. Eliade, M. *El mito del eterno retorno.* Madrid, Emecé, 1995.
8. Fink, E. *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.clFink, E. *Nietzsche's philosophy.* Continuum, New York, 2003.
9. Fink, E. La filosofía de Nietzsche. Trad. Andrés Sánchez-Pascual, Madrid, 1987.
10. Freud, Anna, *El Yo y los mecanismos de defensa*, Barcelona: Editorial Paidós Ibérica, 1980
11. Freud, S. <<Esquema del psicoanálisis>>, en *Obras completas,*Trad. López Ballesteros, L., Vol. XXIII, Madrid, Amorrortu, 1938 (1940).
12. Freud, S., <<El porvenir de una ilusión, el malestar en la cultura, y otras obras>>, en *Obras completas,* Vol. XXI, Madrid, Amorrortu, 1927-1931.
13. Heidegger, M. *Nietzsche.* Barcelona, Destino, 2000.
14. Huizinga, J. *Homo Ludens,* Madrid, Alianza Editorial, 1972.
15. Jaspers, K. , *Psicopatología General,* México, Fondo de Cultura Económica, 1978.
16. Jung, C. *Teoría del psicoanálisis,* Barcelona, Plaza & Janés, 1996.
17. Lenain, T. *Pour une critique de la raison ludique, Essai sur la problématique nietzschéenne*. Paris, Librairie Philosophique J.Vrin, 1993
18. Leyra, A., *De Cervantes a Dalí: escritura, imagen y paranoia,* Caracas, Editorial Fundamentos, 2006.
19. Mann, Th. *Schopenhauer, Nietzsche, Freud*. Trad. Andrés Sánchez Pascual, Alianza Editorial, Madrid, 2000
20. Nietzsche, F. *El nacimiento de la tragedia*. Santiago, Biblioteca Nueva, 2007.
21. Nietzsche, F. *Consideraciones intempestivas I,* Trad. Andrés Sánchez-Pascual. Alianza Editorial, Madrid, 2006.

22. Nietzsche, F. “Schopenhauer Educador”, 3ª parte de las *Consideraciones Intempestivas* en *Obras completas,* Trad. Eduaro Ovejero y Maury. Buenos Aires, Aguilar, 1962

23. Nietzsche, F. “Schopenhauer Educador”, 3ª parte de las *Consideraciones Intempestivas* en *Obras completas,* Trad. Eduaro Ovejero y Maury. Buenos Aires, Aguilar, 1962.

24. Nietzsche, F. “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

25. Nietzsche, F. *La genealogía de la moral*, Alianza Editorial, Madrid 1995, p.65-66.

26. Oyarzún, P., <<Montaigne: Escritura y escepticismo>>, en *La letra Volada,* Santiago, Ediciones Universidad Diego Portales, 2009.

27. Valery, P. “El alma y la danza”, *Eupalinos, el arquitecto*. Editorial Losada, (s/a).

28. Vattimo, G. *Introducción a Nietzsche.* Trad. Jorge Binaghi, Península, Barcelona, 1996.