

*Cristóbal Holzapfel, El homo ludens visto desde 4 perspectivas, extracto del Programa "Relatos y pensamientos" que se transmite en la Radio UJFISM y en la Radio de la UCH*

746. Jugar es jugarse.

Probablemente lo que más esencialmente caracteriza al juego es la exposición a un ámbito de posibilidades que sólo muy parcialmente se puede dominar. En este sentido jugar es ante todo en términos gramaticales un reflexivo, es decir, jugarse. Jugar es precisamente jugárselas por algo. Es asaz decidir que en ello se dé un nexo muy directo con nuestro modo de ser cotidiano. Así solemos decirnos a nosotros mismos o a alguien que tiene que jugárselas por algo, y en este caso ello está relacionado con ciertos propósitos o finalidades que perseguimos o deberíamos perseguir. Y sucede que en relación con esos propósitos o finalidades corresponde enfrentar un conjunto a veces complejo de posibilidades y el resultado de ello es incierto. Alguien se la puede jugar no sólo por obtener un postgrado, por conquistar una mujer, sino también por lograr la independencia de un país o diseñar un edificio de ciertas características que habrá de revolucionar la arquitectura. En cada caso jugar es jugarse, ponerse uno mismo en juego, jugárselas. Y esto quiere decir - adviértase bien - entrar cada cual en juego y en el mejor de los casos, pero tal vez también en el más peligroso de los casos, entrar en el juego a cabalidad. Las relaciones humanas están profundamente marcadas por esta dimensión lúdica. En una pareja, cada uno de los emparejados espera que el otro, ella o él, se la juegue por la relación, y frecuentemente incluso de por vida, hasta la propia muerte. De un Presidente de la República los ciudadanos esperan que se la juegue por el país y lo mismo esperan académicos, estudiantes y funcionarios que las autoridades universitarias se la jueguen por su universidad, y lo mismo vale de un colegio, de una empresa o de las fuerzas armadas. Si los soldados advierten que el capitán no se la juega por ellos (y especialmente cuando se está en una situación bélica) es frecuente que este pierda la capacidad de mando porque la tropa se ha defraudado con él.

Desde luego el ponerse en juego es algo que no sólo atañe, sino que en cierto modo define al riesgo. Por sobre todo me arriesgo cuando me pongo en juego en algo determinado. Mas, no sólo despunta aquí una relación con el riesgo, sino además con la muerte. Hay ciertamente una posible gradualidad en el ponerse en juego, por cuanto puede suceder en algunas situaciones que nos ponemos de un modo tal en juego, que precisamente ponemos en juego nuestra propia vida. Los actos heroicos tienen este carácter, razón por la cual el héroe suele ser una figura sacrificial: él sacrifica su vida por una causa, que se supone noble y justa. Es tal la admiración y veneración que provoca el héroe que se aprecia y lo respeta como padre de la patria, y en el panteón de los héroes de cualesquiera nación encontramos a personas o personajes que son héroes en el sentido que definimos. Conviene a su vez traer a colación el pensamiento de Kierkegaard de que el héroe es "héroe del instante", porque en un solo instante pone todo en juego, de hecho, su vida entera.

Pero ¿será apropiado, se justificará poner los actos heroicos, todo el heroísmo, a nivel del juego, como que incluso en esos actos, máxime por su carácter inolatorio, estaría el héroe nada más que "jugando"? Pues sí, desde el momento que hay una dimensión lúdica de la existencia humana, en razón de la cual, como decíamos más arriba, usamos habitualmente expresiones referidas a actividades que consideramos serias y en algunos casos extremadamente serias, como el

*Cristóbal Holzapfel, El homo ludens visto desde 4 perspectivas, extracto del Programa "Relatos y pensamientos" que se transmite en la Radio UJFISM y en la Radio de la UCH*

acto heroico, en términos lúdicos, como la expresión "jugárselas", y precisamente también "poner la vida en juego" por algo, lo que implica al mismo tiempo darse, entregarse y al mismo tiempo exponerse a un ámbito de posibilidades extremas que te pueden costar la vida misma.

747. Jugar es jugarse, ponerse uno mismo en juego.

Justamente que usemos expresiones como "jugarse", "jugárselas por algo" y las apliquemos a distintas situaciones, preguntándole a alguien por ejemplo: si se la juega por tal cosa o no se la juega del todo por ella, como también sucede cuando decimos de alguien que es una persona "jugada", todo ello habla de un esencial dimensión lúdica de la existencia humana. A propósito de ello, vale la pena traer a colación la célebre frase de las *Cartas sobre la educación estética del hombre*, publicadas en 1795, de Friedrich Schiller, que en cierta manera viene a zanjar todo lo que venimos diciendo: "El hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra y sólo es enteramente hombre cuando juega".

En términos gramaticales, es decidir que el jugar de la posibilidad del reflexivo jugarse o jugárselas por algo, por cuanto ello muestra precisamente cómo cada cual está ontológicamente determinado por lo lúdico.

Ahora bien, de acuerdo con la clasificación de los juegos que presenta Roger Caillois: juegos de agon (competencia), alea (azar-destino), mimicry (mimetismo, roles) e ilinx (vértigo) son estos últimos los que más en plenitud dan cuenta de nuestro modo de ser lúdico del jugar en tanto jugárselas.

Más decidir es todavía que en la existencia humana donde el jugarse, el jugárselas por algo, el ponerse uno mismo en juego, acontece del modo más extremo en situaciones en que ponemos la vida en juego, y son éstas, y habría que agregar, sólo éstas, las que constituyen el distintivo de un acto que llamamos, reconocemos y admiramos como heroico. En este sentido es perfectamente comprensible que los héroes en cualquier nación, y prácticamente sin excepción, sean siempre venerados como los padres de la patria, y cada nación tenga su panteón de los héroes. Dice mucho también que el Panteón romano esté dedicado a los dioses, y que luego el panteón de distintos países se haya relacionado con los héroes, y ello se explica ciertamente porque a lo largo de la historia se observa reiteradamente la divinización del héroe. En la mitología griega el caso de Aquiles como hijo el mortal Peleo y de la diosa Tetis, la de los pies argénteos, ninfa del mar, una de las 50 Nereidas, hijas del anciano dios de los mares, Nereo.

Amerita aquí una reflexión en torno al vínculo entre lo heroico y la ocasión, atendiendo al dicho de que la ocasión hace al héroe, y la sabiduría que ello esconde. A propósito de esto corresponde distinguir al que diríamos es potencialmente un héroe, y que entonces la ocasión lo convierte en uno tal, y al que, por decirlo así, lo es por naturaleza y que lo que hace a perpetuidad es buscar la ocasión propicia para convertirse en héroe. Tengamos en cuenta a su vez que el héroe suele ser una figura sacrificial y que entonces la mencionada ocasión trae consigo la muerte, al modo de una inmolación por alguien o por algo en lo que él cree.

El segundo caso del héroe, aquél que lo es instintivamente puede dar lugar también a algo ilusorio. El registro 'héroe' es tan fuerte como concepto y como

*Cristóbal Holzapfel, El homo ludens visto desde 4 perspectivas, extracto del Programa "Relatos y pensamientos" que se transmite en la Radio UJFJM y en la Radio de la UCH*

valor, 'lo heroico' que patentemente se presenta como un imaginario a lo largo de la historia. Probablemente Stendhal ha tenido esto en cuenta con su supuesto héroe "Fabrizzio", un chico milanés de 16 años, admirador sin límite del Corso Napoleón, el cual, según leemos en *La Cartuja de Parma* abandona familia y se va a luchar con las tropas de Napoleón, y como ni siquiera tiene el uniforme correspondiente, lo confunden los de un bando y del otro, teniendo al final simplemente que salir arrancando para salvar el pellejo.

#### 748. Jugar a ser otro.

El juego, y junto con ello, nuestra condición como jugadores, es particularmente compleja, por de pronto porque de un lado está nuestro ser intrínsecamente lúdico y del otro lado los juegos específicos que jugamos. Pero luego esta complejidad se manifiesta en que hay varias notas, técnicamente diríamos sememas, distintivos del juego, y que recogen diferentes perspectivas esenciales de lo lúdico. Una de estas perspectivas es la de que jugar es jugarse, ponerse uno mismo en juego, y que, de acuerdo con la clasificación de los juegos de Roger Caillois, los juegos de vértigo son los que mejor la enseñan. Basados en la clasificación mencionada, cada uno de los otros tipos de juego arroja una nueva perspectiva esencial. De este modo podemos decir que el juego, y nuestro modo de ser lúdico, está determinado a la vez por algo o alguien *otro* que nosotros mismos, los jugadores. Me explico: el niño juega a que es otro, que es fuego, viento, huracán, agua, tsunami, un león, un árbol, el sol, la luna, papá o mamá, abuelo o abuela, juega incluso a que él mismo, siendo niño, es niño, y otros. Tal vez uno de los grandes descubrimientos, entre innumerables otros, de Aristóteles, corresponde al razonamiento analógico. Algo es análogo con algo, con otra cosa. En esa analogía está en definitiva el fundamento de la metáfora y del símbolo. El nubarrón es como la angustia, el amanecer como la esperanza, el ocaso como la muerte. Lo que hay aquí, al mismo tiempo, como estructura gramatical es la figura del como-sí. Esto es como-sí fuera esto otro. Los juegos que expresan esto corresponden a los juegos de mimicry, de mimetismo, de simulacro, de roles. Y resulta que llegamos al mundo jugando este tipo de juegos. El niño juega casi exclusivamente estos juegos, de modo completamente espontáneo y natural, y todos hemos sido alguna vez niños. El niño es así la más perfecta encarnación del homo ludens. Si alguien tiene un asomo de duda acerca de nuestro esencial ser lúdico, pues que observe un niño y qué es lo que hace. En esa sola observación experiencial ya está la respuesta. Siguiendo también a Caillois en esto, a través de los juegos de mimicry el niño realiza la primera síntesis analógica del mundo. Advirtamos en ello la relevancia cognitivo-evolutiva que tiene esto, por cuanto significa el reconocimiento, volviendo a Aristóteles, que nuestro primer modo de razonar corresponde al razonamiento analógico, que no sólo sería el fundamento de la metáfora y del símbolo, y junto con ello de la literatura y del arte en general, sino antes que eso, del mito. A partir de los juegos de mimicry se puede reconocer el íntimo parentesco entre juego y arte, como que, podríamos decir, el arte es en esencia lúdico, y justamente porque todo lo que se muestra en la obra de arte, independiente de la forma de arte que se trate, es como-sí fuera otra cosa. El emblemático cuadro de "Napoleón cruzando Los Alpes" que lo muestra sobre un

*Cristóbal Holzapfel, El homo ludens visto desde 4 perspectivas, extracto del Programa "Relatos y pensamientos" que se transmite en la Radio UJFISM y en la Radio de la UCH*

flamante rocín de Jacques Louis David, en los hechos se sabe que iba sobre un burro, ya que por lo demás éste es un animal mucho más apto para emprender travesía semejante. Tal vez el extremo de los alcances del mencionado como-sí queda expresado en el célebre cuadro de Margritte en que se ve una pipa pintada y con la leyenda abajo: "Esto no es una pipa". Y tiene por supuesto toda la razón, dado que es como- sí fuera una pipa, pero no lo es, porque "realmente" lo que vemos ahí es nada más que la materialidad bruta de tela y tintura.

#### 749. De la analogía al arte.

La analogía como forma de razonamiento tiene sus antecedentes en la filosofía griega y especialmente en Aristóteles. Se trata de la analogía del ente, vale decir, de que todo lo que es, cada ente en particular, está en una relación de similitud, de parentesco, con otros entes. Posteriormente Tomás de Aquino, inspirado en este punto, como prácticamente en todo su pensamiento, en Aristóteles, eleva la analogía incluso a la relación entre Dios y la creaturas. Con ello se expresa la huella de lo divino en cada creatura o criatura, en términos de una participación, la cual a su vez es de raigambre platónica.

A la filosofía del juego del fenomenólogo Eugen Fink le debemos el haber pensado el juego en una íntima relación con la estructura gramatical del como-sí-. Algo es como-sí fuera algo otro. En el caso del juego, el niño juega como-sí fuera viento, fuego, un tigre, papá, hijo, e incluso juega como-sí fuera niño él mismo que es niño. Pues bien, diríamos que el como-sí, concebido de esta forma, está a la base de la analogía.

Es destacable también la analogía en el contexto de lo que Michel Foucault en su obra cúlmine *Las palabras y las cosas*, publicada en 1966, describe como primera episteme, y que equivale a la época de la "prosa del mundo". En aquella época, principalmente de nuestros ancestros, junto con primar lo que con posterioridad los estoicos llamaron la simpatía universal, en esta simpatía las cosas son precisamente unas análogas con otras, y no sólo eso, sino que además cada cosa colabora con otras, incluso los reinos mineral, vegetal, animal y humano colaboran entre sí.

Pues bien, en esta analogía que se apoya en la estructura del como-sí está el fundamento a la vez de la metáfora, del símbolo, y junto con ello del símil, de la alegoría, la parábola, la fábula, y en definitiva del mito. Y si continuamos con esta secuencia, sin duda que al final llegamos a la ficción, a la fantasía y al arte, en cualquiera de sus formas, desde la arquitectura a la poesía y la música, teniendo presente la clasificación de las formas de arte de Arthur Schopenhauer, la cual, podríamos decir, tiene como criterio la inmaterialidad, y agreguemos la ingravidez y la abstracción. Tanto más elevado es un arte, cuanto más inmaterial es, vale decir, cuanto menos elementos materiales requiere.

Y Eugen Fink destaca con razón de que el como-sí es la clave no sólo del juego sino a la vez del arte. En efecto, el *David* de Miguel Ángel es como-sí fuera el bíblico David, pero lo que vemos en el Museo florentino es la materia en mármol de Carrara con la figura de David. Lo mismo podría decirse de una película, una obra de teatro, un cuadro, y otros.

*Cristóbal Holzapfel, El homo ludens visto desde 4 perspectivas, extracto del Programa "Relatos y pensamientos" que se transmite en la Radio UJFISM y en la Radio de la UCH*

Es interesante atender al mismo tiempo a los antecedentes histórico-filosóficos del como-sí. Probablemente el primero en concebirlo es Immanuel Kant, siendo éste clave especialmente para su filosofía práctica. Por ejemplo, en su concepción de la conciencia ética, expuesta en la *Metafísica de las costumbres*, obra publicada en 1785, si la conciencia es representada como un tribunal en el que a la cabeza está el juez, se trata de suponer como-sí este último fuera Dios. Y agreguemos nosotros que esto tendría una justificación, por cuanto si no suponemos que al interior de nuestra conciencia ética hay un poder absoluto divino que nos juzga, no tenemos por qué ceñirnos a ninguno de sus mandatos. Siempre podremos desenfadadamente estipular que aquello que me juzga es tan limitado como yo.

750. A la base del juego y del arte está la estructura del como-sí, esto es como-sí fuera esto otro.

El niño juega como-sí fuera león, cow-boy, un huracán, el sol. Y las artes, especialmente representacionales se apoyan también este como-sí. La "Batalla de Lepanto", pintura de 1580 del pintor Andrea Vicentino, realizada para el Palacio Ducal de Venecia, no es la "Batalla de Lepanto" en que se enfrentaron la Liga Santa compuesta por el Reino de España, los Estados Pontificios, La República de Génova, el Ducado de Saboya y la República de Venecia, contra los turcos otomanos el 7 de Octubre de 1571, y que fue ganada por los cristianos, siendo a su vez la Batalla en que nuestro Miguel de Cervantes perdió un brazo. La pintura de la mencionada batalla es simplemente eso, y sin embargo, es como-sí fuera la tal batalla.

En el como-sí se funda a su vez la ficción. Los entes ficticios del arte (y es muy discutible llamar entes ficticios a las figuras mitológicas) son como-sí fueran lo que están representando. "La balsa de la Medusa" de 1819 de Theodore Gericault no es ni la balsa ni el naufragio de la Medusa, lo que remite a un hecho histórico de un barco que se hundió y ciertos naufragos siguieron navegando en una balsa improvisada.

El como-sí determina a sujeto y objeto (pudiendo ser este último otro sujeto) en el juego. Por el lado del sujeto, en cuanto que el jugador, el niño o quien fuere, puede jugar a que es Dios o el diablo, un caballo, el océano, o lo que sea el caso. Por el lado del objeto, siendo éste principalmente el juguete, éste también está determinado por ser como-sí fuera un oso (el oso peluche), un camión, un médico, un profesor, un juez, como las figuras de Lego.

De acuerdo a la clasificación de las formas de arte de Schopenhauer, en que a la base está la arquitectura, podría decirse que el como-sí y el elemento fictivo y metafórico que le acompaña disminuye. El edificio ante todo es un lugar para habitar, lo que puede incluir diversas actividades humanas como trabajar, investigar, orar, enseñar, gobernar, crear, curar, legislar, hacer justicia, o que conciernen a la disciplina (un edificio castrense) o el castigo (una cárcel). Mas igualmente se justifica plenamente la dimensión artística de la arquitectura desde el momento que la simbolización propia también del como-sí se mantiene e incluso se potencia. Un edificio de gobierno, un parlamento, una institución de enseñanza, una academia de arte, una iglesia, y cómo no, también un hospital o una cárcel simbolizan algo. Desde luego hay en esto también una cuestión de

*Cristóbal Holzapfel, El homo ludens visto desde 4 perspectivas, extracto del Programa "Relatos y pensamientos" que se transmite en la Radio UJFISM y en la Radio de la UCH*

orden gradual, porque, cabe agregar, en principio cualquier ente simboliza algo, mas con la arquitectura nos encontramos con portentosos símbolos que expresan el destino del ser humano en el mundo.

Así como, en términos de Kant, los juicios analíticos expresan simplemente lo que ya está contenido en la definición de un concepto y los juicios sintéticos se abren a lo nuevo, a lo que no está contenido en la definición del concepto, o también, así como en términos de denotación un diccionario dice de cada palabra lo que ésta denota, y la connotación corresponde a las distintas asociaciones que puede evocar cierta palabra, así también el pensar meramente lógico desenvuelve lo que ya está contenido en ciertos conceptos, y el pensar analógico se abre a lo nuevo. Pues bien, el pensar analógico se basa en la estructura del como-sí: esto es como-sí fuera esto otro, la nube la tristeza, la fuente la vida, el muro la muerte. Como humanidad y como seres humanos, individualmente considerados, comenzamos a formarnos ideas sobre el mundo a partir de la analogía.

#### 751.El juego en el juego.

El maridaje entre juego y arte es fuerte. Estamos aquí ante un matrimonio bastante bien avenido y se ve muy difícil e improbable un divorcio entre ellos. Arte y juego son de esos matrimonios, escasos en nuestro tiempo, que duran para toda la vida y siguen más encima perviviendo en otras uniones. Ellos comparten por de pronto la estructura del como-sí: esto es como-sí fuera esto, y así tanto el que juega a que es ladrón como el escultura que es como-sí fuera "La pietá". También expresa el maridaje entre juego y arte el fenómeno que Fink describe como "iteración lúdica", y que alude al "juego en el juego", y que es propio también del arte; dicho más enfáticamente, me atrevería a sostener esto en términos condicionales: porque la "iteración lúdica" es propia del juego, es también propia del arte. Veamos cómo Fink ejemplifica la mencionada iteración en sus *Fenómenos fundamentales de la existencia humana*: "Dicho muy simplemente: niños que juegan el antiquísimo juego de imitación, que en su mundo lúdico son "padre" y "madre" y tienen "niños", pueden enviar a estos niños del mundo lúdico nuevamente fuera de casa al "juego" en la calle, hasta que el bizcocho de arena esté horneado. Pero ya en este ejemplo se puede reconocer algo significativo. El juego no sabe meramente de la iteración de tipos iguales, precisamente de que se presentan juegos en juegos – el juego abarca en su zona imaginaria de la representación justamente el comportamiento humano no lúdico" (Ff, p. 250).

El cuadro de Anselm Feuerbach sobre "El Banquete" platónico, de 1869, tiene el marco dentro del cuadro, y por si esto fuera poco, sobre el marco, que es parte de la pintura cae un paño celeste de uno de los personajes de la escena. Así como hay aquí juego en el juego, hay también arte en el arte.

La iteración lúdica es muy frecuente a su vez en la literatura. *Hamlet* es un gran ejemplo de ello. Con el objetivo de desenmascarar al tío criminal y a su propia madre cómplice del crimen de su padre, otrora el rey, Hamlet organiza una obra de teatro en que se muestra cómo ocurrió el crimen. De similar modo, también *El jugador* de Dostoievsky. Aquí los jugadores de Rullettenburg esperan que muera la Mamushka, la tía rica de San Petersburgo, para poder seguir jugando a la ruleta. Por lo tanto, estamos aquí ante un juego que está dentro del "juego de la vida": si

*Cristóbal Helgaffel, El homo ludens visto desde 4 perspectivas, extracto del Programa "Relatos y pensamientos" que se transmite en la Radio UJFISM y en la Radio de la UCA*

la vieja muere o no. Pero ocurre que de pronto más encima llega ella de sorpresa a la "Ciudad de la Ruleta" y comienza a dilapidar su fortuna en el juego.

En el Cuento "La Pana" de Friedrich Dürrenmatt el vendedor viajero Alfredo Traps, que se ha quedado en pana con su Studebaker en un pueblo alpino, se aloja en una villa en que unos viejos, retirados del sistema judicial, lo invitan a jugar el juego "El Juicio", haciéndole un juicio a él mismo, y de pronto sorpresivamente el juego se convierte en realidad. Traps pretende desde el primer momento que él es absolutamente inocente, que jamás ha cometido ninguna falta seria. Pero estos hombres de la justicia, especialmente el que hace de fiscal en este singular juego, comienzan a desentrañar varios hechos claves: por de pronto que el flamante Studebaker lo tiene desde hace un año y que antes tenía uno más simple y más antiguo, y que esto se debió a un ascenso en vistas de que su jefe murió, el cual había sido un obstáculo en su carrera laboral. Pues bien, Traps en algún momento de ausencia de su jefe inició una relación con su esposa, y luego se ocupó personalmente que él supiera de esto a través de otro empleado que sabía que inmediatamente se lo contaría al jefe. La consecuencia de esto fue un infarto que trajo consigo una muerte inmediata. Es así como con el juego se desenmascara Alfredo Traps como responsable, al menos, en términos morales, de la muerte de su jefe.

752. En el juego se enfrentan unas destrezas contra otras destrezas.

Juego hay a la vez en la medida en que hay algún formato, un diseño, en definitiva un conjunto de reglas que prescriben cómo debe jugarse un juego determinado. A partir de esas reglas se hace posible la "libertad de las movidas". Estos dos componentes del juego, que se traducen en el binomio "regla-libertad" los destaca Roger Caillois y se darían preferentemente en los juegos de agon, de competencia, juegos en los cuales se enfrentan unas competencias, habilidades, destrezas, capacidades con otras. Por de pronto, en atención a nuestro ser lúdicos, lo que más resalta de nuestro modo de ser cotidiano son precisamente los juegos agonales que hay al interior de una empresa, universidad, repartición de gobierno, y entre las empresas, universidades y reparticiones gubernamentales. El agon determina también esencialmente tu ser lúdico sobre todo porque se tiene en cuenta en ello lo que tú mismo eres con tus capacidades y habilidades, y cómo inevitablemente éstas se habrán de enfrentar con otras. Podríamos decir que de por sí cada cual es agonal, y desde temprano comienza a desarrollar sus capacidades y habilidades en los más diversos ámbitos. Mas, ello reviste a la vez un carácter lúdico, puesto que se trata de qué haces con tu agon a la hora de enfrentar un mundo de posibilidades. Pero, a diferencia de los juegos de ilinx, de vértigo, las acrobacias, el agon es acotado, y precisamente por un conjunto muy estricto de reglas a las que hay que someterse, y ello tanto en una empresa, en una universidad como en el gobierno, y otros. Parejamente en los juegos agonales específicos encontramos igualmente la imposición de un conjunto de reglas, las cuales si no se respetaran en absoluto, estos juegos no podrían tener lugar. Según destaca Caillois, en estos juegos destaca un espacio acotado a una mesa, una pista, una cancha, un ring, un tablero, u otro, suponiendo ello cierto espacio (y

*Cristóbal Holzapfel, El homo ludens visto desde 4 perspectivas, extracto del Programa "Relatos y pensamientos" que se transmite en la Radio UJFJM y en la Radio de la UCH*

también tiempo) que se ha aislado del resto, y que tiene que estar especialmente depurado.

En los juegos agonales se hace presente, como en ningún otro, el mundo con todo su ordenamiento, mas habiendo igual una diferencia fundamental. Como dice Caillois, los juegos (y en particular los agonales) constituyen una "isla de claridad y perfección". Por de pronto, ello reviste un componente ético, dado que el juego de agon tiene que asegurar igualdad de oportunidades y por supuesto respeto a la regla. Un partido de fútbol o ajedrez dan cuenta cabal de estos requisitos. En cambio, en el mundo, en la sociedad, el agon que podríamos calificar como "regulado" tiene constantemente que enfrentar al agon desregulado de la mafia, de la delincuencia, del terrorismo, y otros.

Es particularmente destacable que el juego ante todo apele a tus capacidades, tus destrezas, tus habilidades, tu competencia, tu dotación, aquello que en parte es genético y en parte adquirido, dependiendo esa graduación de uno u otro factor de cada cual. Y claro está esas destrezas al enfrentarse con otras originan el juego agon, puesto que en ello hay la incertidumbre propia de lo lúdico. Justamente lo estrictamente lúdico está muy sutilmente relacionado con una delgada línea roja, con un borde, con la cuerda floja, símiles que procuran mostrarnos que el resultado está flotando en un punto de ingravidez en que se puede inclinar en definitiva por uno u otro lado.

753. ¿Acaso no nos damos cuenta de que jugamos porque de por sí estamos puestos en juego?

Lo que mejor expresa el ámbito de posibilidades propio de lo lúdico lo muestra el juego de alea, de azar o destino, dependiendo como cada cual lo vivencia. La exposición, el estar expuestos, se da especialmente en este juego. Es más, en este caso hay una exposición total, dado que si contrastamos el juego de alea con el agon, nuestras destrezas o habilidades cuentan mínimamente en el alea. Entre los distintos tipos de juego, el de alea es el único que en lo primordial es más bien extra-humano, y da lugar a que se pueda hablar de un cosmos lúdico, como lo hace Heráclito, probablemente el primer filósofo del juego en Occidente. Fragmento 52 de Heráclito: "La eternidad es un niño que juega a las tablas: de un niño es el poder real". Y justamente porque es así resalta en este juego ante todo más que el jugar, el estar puesto en juego. Heidegger nos hace ver que, si hemos de pensar a fondo el juego, en primer lugar lo que prevalece es que jugamos porque somos puestos en juego. Leemos en *La proposición del fundamento*: "El pensamiento alcanza por medio de ese salto en la amplitud de aquel juego, en el que es puesta nuestra esencia humana. Sólo en tanto el hombre es traído a este juego y con ello es puesto en juego, puede él verdaderamente jugar y permanecer en el juego" (SvG, p. 186). Distingue al pensamiento heideggeriano el ontocentrismo. Es un pensamiento centrado en el ser de la plenitud y el modo cómo entiende al ser humano, en tanto Dasein, expresa esto: somos el "ahí del ser", Da-sein, el espacio abierto, la apertura donde se puede revelar u ocultar el ser y todo lo que es. El ontocentrismo se expresa prácticamente en todos los temas abordados por Heidegger: el lenguaje, la historia, el arte, y también por cierto el juego. Esta concepción filosófico-ontocéntrica se patentiza en lo que ya



*Cristóbal Holzapfel, El homo ludens visto desde 4 perspectivas, extracto del Programa "Relatos y pensamientos" que se transmite en la Radio UJFSM y en la Radio de la UCH*

adelantábamos: jugamos porque somos (o estamos) puestos en el juego del ser. ¿Y qué juego es éste? Pues el juego de haber nacido, tener que hacer un conjunto de figuras en la vida, y luego tener que morir. En este "juego" somos, o estamos, puestos en juego. ¿Qué o quién nos puso en ello? No lo sabemos: tal vez el cosmos o el propio Dios. Pero no se trata en este juego sólo de nacimiento, vida y muerte, sino de todo lo azaroso o destinal que se nos presenta, razón por la cual cabe agregar que aquello que Heidegger pensó como juego del ser se acerca a lo que Caillois consideró como juego de alea. Se desprende de lo dicho más arriba que todos los juegos se explayan en el juego de alea. ¿Y qué es lo más inquietante que revela el alea? Pues en primer lugar lo incierto, y ello se debe a que estamos íntegramente expuestos a lo que sobrevenga, dado que aquello escapa completamente a nuestro dominio y queda fuera de nuestro control. El ser o estar puestos en el juego del ser trae a luz lo mismo que se destaca con la yección (Geworfenheit) de *Ser y tiempo*. Relativamente a ella hay que decir que proyectamos nuestro ser porque, antes que ello, estamos desde ya y desde siempre arrojados, yectos en el ser. La posibilidad de haber nacido no la hemos elegido, lo mismo el cuerpo que tenemos o que hayamos nacido en un hogar de tales características socio-económico-político-culturales. Se justifica incluso relevar al juego de alea como el "Gran Juego" en el cual se despliegan todos los otros juegos. Los juegos específicos de alea vendrían nuevamente a ser una suerte de celebración del Gran Juego en el que de por sí y desde que nacemos hasta que morimos nos encontramos, a saber: la ruleta, la lotería, los juegos de naipes, de dados, y otros.

754.El Gran Juego es el de Azar o Destino, y en este nos encontramos desde la cuna a la sepultura.

Hay algo particularmente cautivador en el hecho de que salga o no salga el pleno que apostaste "ocho el negro", como lo hay en la apuesta de cierta combinación de números en la lotería, en el mazo que te tocó en el juego naipes, o los números que te salieron en la tirada de dados. En cada caso, se supone que damos cabida al azar o destino para que salga esto o lo otro, y nuestro ganar o perder dependerá de la combinación que resultó.

Como los juegos se pueden amalgamar, sucede por ejemplo que en los juegos de naipes, lo que corresponde al juego de alea, de azar o destino, dependiendo de cómo cada cual lo vivencia, es el mazo que te tocó, pero el carteo que sigue tiene características agónicas. En el whist te toca tal mazo de cartas y luego tienes que elucubrar el número de basas que harás, declararlas y por último hacerlas efectivamente con el carteo. Con el ser humano sucede del mismo modo. A partir de las destrezas de las que se te dotó desde el nacimiento, tendrás que hacer algo con ello, trazar ciertas finalidades, y luego procurar cumplirlas, en todo lo cual tendrás que jugártelas por aquello.

Por otra parte, el juego de alea, por estar abierto a un ámbito inconmensurable extra-humano es el único juego que da lugar a teorías científicas matemáticas o físicas, teniendo en cuenta algunas que ya se han desarrollado. Es más, el alea permite también la posibilidad teológico-filosófica de pensar al propio Dios como jugador. En este sentido, la afirmación de que "Dios no juega a los dados", por

*Cristóbal Helgappfel, El homo ludens visto desde 4 perspectivas, extracto del Programa "Relatos y pensamientos" que se transmite en la Radio UJFISM y en la Radio de la UCA*

muy venerable que sea su autor, Albert Einstein, suscita la duda: ¿y por qué no? De hecho es lo que Heidegger plantea respecto del Dios de Leibniz como suprema razón suficiente de cuanto hay, al sostener que probablemente un Dios jugador sería "más divino".

Pero así como el alea nos puede elevar a la divinidad, también nos puede hacer descender a lo más bajo, a los lugares de vicio y corrupción, como muchos casinos del mundo en que se juega a la ruleta. De hecho la "ciudad de la ruleta", podríamos decir, la irónicamente llamada por Dostoievsky "Rullettenburg", respecto de la cual él seguramente la asociaba con la ciudad alemana de los casinos en la Selva Negra, Baden-Baden, donde el propio escritor fue un asiduo visitante, en el caso de EEUU es Las Vegas, y el origen de esa ciudad está en la mafia. El asunto es que el juego de alea incluye la posibilidad de apuestas, y desde el momento que éstas son monetarias, ya con ello está dada la posibilidad de corrupción.

Es particularmente relevante que el juego arroja también componentes éticos. Por de pronto el juego de agón, que apela a nuestras destrezas que se enfrentan con otras, arroja 3 de estos componentes ético-lúdicos: la igualdad de oportunidades y el apego a la regla y el fair play, el juego limpio. Pero el componente ético-lúdico, a mi modo de ver, decisivo, lo arroja el juego de alea, el juego del azar o destino. Éste se refiere a la consideración, que deberíamos tener presente a perpetuidad, que el agón es siempre e inequívocamente alea del agón, esto es, que la competencia, la habilidad que te tocó ha sido por azar o destino, consideración que en principio te puede inducir a sensibilizarte respecto del que tiene una menor dotación de destrezas y habilidades, e incluso del retrasado o discapacitado.

#### 755. Lo que te incita a jugar es el goce.

Es notable que lo que te incita a jugar sea el goce, la alegría y que puede ascender hasta el éxtasis. Esto lo reconocen Johan Huizinga, Roger Caillois y Eugen Fink de distinto modo. En el caso de Fink él titula por lo mismo su obra principal sobre el juego *Oasis de la felicidad*. Él nos hace caer en cuenta con respecto a la insensatez que nos acompaña en nuestra empecinada búsqueda de la felicidad (teniendo presente en ello la concepción aristotélica de la *eudaimonía*, felicidad) cuando con el juego, en cualquier momento la podríamos vivenciar. Al mismo tiempo, y como lo ponen de relieve los más destacados filósofos del juego, el juego es sin- finalidad, o como dice Heidegger, *sin por qué*. Ello se debe, como apunta Fink, a que la finalidad está en él mismo y la inmersión en el oasis de la felicidad está ligada también a esta sin-finalidad. Fink: "Buscamos granjearnos la felicidad y la realización vital, conquistarla mediante la lucha y el amor, y somos impulsados una y otra vez más allá de todo lo alcanzado, sacrificando cada buen presente por un incierto futuro "mejor". Si bien el juego en tanto jugar es existencia impulsivamente móvil, con todo, está sustraído a todo anhelo inquieto que surge de la impronta de la tarea del existir; el juego no tiene finalidades a las que sirva; tiene su finalidad y su sentido en sí mismo. El juego no es por mor de una felicidad futura; ya en sí es "felicidad", está sustraído a todo futurismo general, es un presente que hace feliz, realización sin finalidad" (Gph, p.361-362).

Atendiendo a los distintos tipos de juego, a diferencia de Caillois, que habla de la alegría y Fink, que habla de la felicidad en el juego, prefiero usar el término goce,

*Cristóbal Holzapfel, El homo ludens visto desde 4 perspectivas, extracto del Programa "Relatos y pensamientos" que se transmite en la Radio UJFISM y en la Radio de la UCAH*

ya que en los juegos de ilinx, los juegos extremos, las acrobacias, por ejemplo, se trata precisamente del goce que puede provocar el vértigo, a propósito de lo cual corresponde aclarar que tanto la alegría, la felicidad, como el vértigo e incluso el horror o el terror te pueden hacer gozar. Tengamos en cuenta nada más el comportamiento de quienes se suben a una montaña rusa.

Se agrega todavía al goce, asociado con la sin-finalidad un nuevo elemento crucial que se lo debemos nuevamente a Fink: el tiempo libre. Especialmente a diferencia de otros fenómenos existenciales fundamentales que nos determinan, como especialmente el trabajo y la lucha, y lo vinculado con ésta última, el dominio y el poder, el juego brinda la posibilidad de un tiempo libre. A propósito de esto consideremos a la vez que su contraparte, el tiempo ocupado, de inmediato se ajusta al tiempo lineal, a la flecha del tiempo pasado-presente-futuro, ya que en este tiempo regular y cotidiano nos trazamos objetivos, finalidades que requieren precisamente de ese ordenamiento. En cambio, el juego es tiempo libre, el cual al estar sustraído al tiempo lineal nos abre, invita e incita a sumergirnos en el eterno presente. ¿Cuándo gozamos, cuándo damos rienda suelta a nuestro carácter exultante, entusiasta, a nuestra alegría tal vez aprisionada, a nuestra risa e incluso nuestras lágrimas, ya que podemos reír hasta llorar de la risa? La respuesta es: cuando hay tiempo libre y junto con él nos encontramos inmersos en el eterno presente.

Esta vivencia con las características descritas la comparte el juego, y de muy distinto modo, con la fiesta, el erotismo (como lo concibe Georges Bataille), la mística, la meditación, la creatividad, y otros.

#### 756. Tiempo libre versus ocupado.

El fenomenólogo Eugen Fink propone esta inquietante dupla - tiempo ocupado - tiempo libre. Por su parte, Hans-Georg Gadamer presenta una dupla similar en su obra *La actualidad de lo bello*. Por de pronto corresponde reconocer - cómo no - que esta dupla - tiempo ocupado - tiempo libre - concierne a cada cual, en cierto es una dupla con la que nos las tenemos que ver - y agregaría, penosamente - a diario. Es más, hay que decir cómo en ella se hace cabalmente presente el ser humano en su enlace con el mundo. Trabajamos, anhelamos el poder en diversas formas (coincidiendo esto con el pensamiento de los sofistas, Maquiavelo o Nietzsche), vale decir estamos bajo la imposición del tiempo ocupado para luego distendernos en el tiempo libre festivo, lúdico, artístico, místico, erótico. Es como el respirar: inhalamos, lo que semeja al tiempo ocupado, ya que con él nos cargamos de energía, y es lo que necesitamos para vivir, para luego exhalar, es decir, distendernos, relajarnos, lo que semeja al tiempo libre. Como podemos observar, cuando pensamos la respiración, el inhalar y exhalar, descubrimos un trasfondo filosófico en ella, ya que es capaz de dar cuenta de las vivencias más profundas del ser humano, precisamente porque nuestra existencia se debate entre ocupación y recreación, entre trabajo y vacación, entre tensión y distensión, y en cierto modo, incluso ente atención y olvido.

Por otro lado, cabe destacar a la vez que hay un perfecto complemento entre estas dos vivencias de tensión y distensión; en otras palabras la tensión que exige

*Cristóbal Helgaffel, El homo ludens visto desde 4 perspectivas, extracto del Programa "Relatos y pensamientos" que se transmite en la Radio UJFISM y en la Radio de la UCH*

el trabajo, nuestras respectivas ocupaciones, únicamente es posible si previamente hemos distendido, hemos gozado con antelación del tiempo libre.

Mas, hoy por hoy en nuestra sociedad el tiempo ocupado ha llegado a imponerse hasta un punto tal sobre nosotros que acabamos por asistir a una suerte de anulación del tiempo, a un no haber tiempo. Ahora bien, el no haber tiempo nos deja en ascuas porque implica un tiempo ocupado en grado tal que el tiempo que resta es casi exclusivamente para descansar, pero no para jugar, crear, orar, celebrar, amar, y entonces ocurre que más encima aquella complementación, aquella sinergia entre tiempo ocupado y tiempo libre, entre tensión y distensión, entre negocio y ocio, se disipa.

Así pues, estamos presos en una dicotomía insalvable que reviste un desafío no sólo individual, la lucha que cada cual está llamado a emprender para salir de esa situación y, por decirlo así, *ganar* tiempo libre, sino que también por cierto atañe a una lucha política. Lo que está en juego aquí es, entre otros, todo el amplio espectro de los derechos laborales, en especial en lo que concierne a algo que en los últimos años, cuando no decenios, ha dejado significativamente de respetarse en nuestro país: el horario laboral. En otras palabras, obviamente para quien trabaja 12 horas diarias no hay tiempo libre, y ni siquiera el fin de semana, puesto que ese espacio queda casi exclusivamente para el descanso. Como ya decíamos, el tiempo libre no es únicamente para dormir.

Eugen Flnk se preocupa además, en lo relativo al tiempo libre, de rescatarlo filosóficamente como tal, teniendo en cuenta un punto muy inquietante, cual es que en nuestro tiempo, el mercado tiende por supuesto a hacer negocios con el tiempo libre para vender por ejemplo un viaje, vale decir lo que se conoce como algún paquete turístico o combo de avión más hotel más auto, etc. A través de ello el tiempo libre queda al menos amenazado, ya que se transforma en mero esparcimiento, entretención.