

El juego y lo sagrado. Miradas contrapuestas de significado antropológico del juego y del ritual

Play and the Sacred. Contrasting Views of the Anthropological Meaning of Play and Ritual

Emiliano Aldegani

Universidad Nacional de Mar del Plata

emilianoaldegani@gmail.com

Resumen

El presente trabajo tiene por objeto conjugar dos esferas de la experiencia humana que se han asociado en la tradición de maneras muy diversas. Por un lado, el juego entendido como una constante antropológica y, por el otro, la experiencia de la trascendencia que puede asociarse de manera general a la dimensión religiosa del mundo humano. Para ello, se recuperarán los aportes de autores de referencia en la reflexión sobre el juego tales como Johan Huizinga, Roger Caillois, Eugen Fink, Georges Bataille y Émile Benveniste. La finalidad de volver sobre esta tensión original entre el concepto de juego y el de ritual o acción sagrada, se advierte al repensar el modo en que estas dimensiones se configuran en las sociedades occidentales actuales y el paralelo que ofrecen con diferentes problemáticas que presenta la cultura en su estado actual.

Palabras clave

Juego, Sagrado, Profano, Huizinga, Fink

Abstract

The present work aims to combine two spheres of human experience that have been associated in tradition in very diverse ways. On one hand, play understood as an anthropological constant, and on the other hand, the experience of transcendence that can generally be associated with the religious dimension of the human world. To this end, the contributions of key authors in the reflection on play, such as Johan Huizinga, Roger Caillois, Eugen Fink, Georges Bataille, and Émile Benveniste, will be revisited. The purpose of revisiting this original tension between the concept of play and that of ritual or sacred action becomes apparent when rethinking how these dimensions are configured in contemporary Western societies and the parallels they offer with different issues currently presented by culture.

Keywords

Game, Sacred, Profane, Huizinga, Fink

Introducción

El presente trabajo tiene por objeto conjugar dos esferas de la experiencia humana que se han asociado en la tradición de maneras muy diversas. Por un lado, se propone pensar el juego como una práctica social o una dimensión del hacer social de las comunidades que se presenta como una constante antropológica, aunque asuma diferentes configuraciones en cada tiempo y lugar. Por el otro, se propone pensar la experiencia de la trascendencia que puede asociarse de manera general a la dimensión religiosa del mundo humano, a la postulación de valores o normas trascendentes o al objeto de especulación intelectual.

El vínculo entre estas esferas, o las diferentes formas en las que se han pensado en conjunto, establece un espacio de aparición más cercano cuando el juego se entrelaza con determinadas experiencias extáticas que lo asimilan al éxtasis ritual y a otras prácticas indisociables del mundo religioso. Lo lúdico es entendido en estos casos como una clave o puerta de acceso a distintas formas de trascendencia.

Una formulación concreta de esta característica del juego puede encontrarse en la obra de Johan Huizinga cuando afirma que el juego como tal expresa el contacto del hombre con un elemento inmaterial. En sus palabras:

«Todo juego significa algo. Si designamos al principio activo que compone la esencia del juego “espíritu”, habremos dicho demasiado, pero si le llamamos “instinto”, demasiado poco. Piénsese lo que se quiera, el caso es que por albergar el juego un sentido se revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial»¹.

El juego expresa, en este sentido, un salirse al encuentro con otra cosa que el mundo ordinario en su proceder habitual. Esto es notorio en la idea de desvío que acompaña al concepto a lo largo de las diferentes expresiones con las que es enunciado. Un caso probablemente notorio sea el de la palabra deporte, *sport*, que proviene del término latino *deportare* que significa fundamentalmente desviar o separar, del que derivan términos como *deportar*, conducir a alguien a un lugar. También otros términos asociados al juego como «distracción» participan del campo semántico de la idea de salirse de un curso o exceptuarse del recorrido o el espacio habitual. Las formas que asume este desvío, no obstante, no conservan una acepción común en el pensamiento occidental a lo largo de su historia.² Si se quiere recorrer en forma muy esquemática algunas apreciaciones sobre este

¹ HUIZINGA, J., *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 2012, p. 14.

² En su prólogo a *Veinte años de caza mayor*, del conde de Yebes, Ortega sugiere una acepción de *deporte* en la que los marineros oponen su vida de trabajo arduo en el mar, a la vida de recreo y diversión cuando están en puerto a la que refieren como «estar de

desvío podrá corroborarse que este aspecto del juego puede ser señalado en oportunidades como un desvío frente al trabajo y la búsqueda del bienestar o, en ocasiones, como un desvío precisamente por conducir al hombre a lo mundano y alejarlo de la vida espiritual. Estas apreciaciones se apoyan en características diferentes del juego y de su capacidad de generar excepciones al curso vital habitual.

Ahora bien, otro aspecto que vincula al juego con la trascendencia no se produce tanto en la medida en que el juego aparece como una clave de acceso a lo trascendente, es decir, desde el juego hacia el éxtasis religioso sino, en la medida en que las prácticas rituales asumen la forma de un juego, o pueden asimilarse a prácticas lúdicas. En este sentido, el vínculo estrecho que se establece entre el juego y las prácticas rituales o liturgias religiosas es un aspecto que puede corroborarse en las culturas arcaicas, y que en gran medida acompaña el desarrollo de las sociedades occidentales a lo largo de toda su historia reciente. Ya sea por el paralelo o la similitud formal entre las prácticas lúdicas y las prácticas que acompañan el ritual sagrado, por su coincidencia en formas rituales eminentemente ludificadas, o por la oposición entre ambas como esferas excluyentes, el juego se ha establecido en diferentes momentos como una instancia sociocultural que se posiciona en un diálogo estrecho con las formas rituales.

Puede pensarse en los juegos de pelota practicados por diferentes culturas americanas, en las que el *agon* y el ritual emparentado a la divinidad y el sacrificio coinciden ampliamente, o en prácticas asociadas a las culturas arcaicas en el contexto europeo, tales como las prácticas mánticas,³ determinados procesos judiciales o los juegos funerarios, en los que instancias como la adivinación, las prácticas de justicia y la expresión del veredicto divino se entrelazaban con diferentes formas de ritual y de juego.⁴ Incluso las censuras de los Padres de la Iglesia al juego y al teatro romano tienden a apoyarse en una identificación

portu». Esta noción de deporte agregaría a la idea de desvío, la contraposición al trabajo y la pertenencia a un espacio de recreo. ORTEGA y GASSET, J., *La caza y los toros*, España, Ediciones Desusto, 2023, p. 21.

³ El vínculo entre el juego y la adivinación puede corroborarse también en otras culturas. Véase por ejemplo el trabajo de Iwona Kabzińska-Stawarz, «Mongolian Games of Dice: Their Symbolic and Magic Meaning», *Ethnologia Polona*, 11, (1985), pp. 237-263, en el que observa el vínculo entre los dados y las prácticas mánticas en Mongolia.

⁴ COLLI, G., *El nacimiento de la filosofía*, Barcelona, Tusquest, 1977. DETIENNE, M., *Los maestros de verdad en la Grecia arcaica*, Madrid, Taurus, 1986. HUIZINGA, J., *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 2012. LOSYTE, V., *Jouer à l'ombre des dieux*, [Tesis doctoral], Université de Toulouse, 2022.

del juego con prácticas paganas, lo que refuerza el vínculo cultural que se señala entre el juego y el ritual.⁵

Tal como ha señalado Huizinga, el juego y las diferentes formas de ritual sagrado ofrecen un lugar de encuentro privilegiado en las festividades arcaicas, en donde hundirán sus raíces los torneos medievales, celebración en la que se conjugan la ornamentación, lo teatral, la máscara y la competencia. El juego, en conjunción con la festividad, expresará un vínculo particular con el ritual, al constituirse como una instancia originaria de toda expresión cultural.⁶

En este marco, en el presente trabajo se recuperarán los aportes de autores de referencia en la reflexión sobre el juego tales como Huizinga, Roger Caillois o Eugen Fink, en diálogo con el aporte de otros pensadores que han retornado sobre el vínculo que se establece entre el juego y lo sagrado tales como Georges Bataille, Giorgio Agamben o Émile Benveniste. La finalidad de volver sobre esta tensión original entre el concepto de juego y el de ritual o acción sagrada, se advierte al repensar el modo en que estas dimensiones se configuran en las sociedades occidentales actuales y el paralelo que ofrecen con diferentes problemáticas que presenta la cultura en su estado actual.

En consecuencia, el trabajo iniciará con la reconstrucción de algunos planteamientos fundamentales de Huizinga, para entrar en diálogo, en un segundo apartado, con perspectivas teóricas que ponen el acento en la propiedad trascendente del juego. Seguidamente, se recuperarán los aportes de Caillois a la comprensión del juego y la oposición que establece Bataille entre el juego y las actividades productivas. Esta perspectiva busca caracterizar la actitud lúdica en el marco como una acción soberana que se desprende del cálculo y el resguardo de lo material para acceder a una instancia en la que el hombre se aproxima a una libertad trascendente.

A continuación, se observará la oposición entre juego y ritual que se desprende de la perspectiva formalista de Benveniste y el modo en que esta concepción es recuperada por el pensamiento de Agamben. Esta oposición entre ambas esferas, inspirada en las tesis de Caillois, incorporan la idea de un desvío intrínsecamente asociado al juego, en la medida en que observan en el mundo lúdico la incorporación en una realidad que se desliga del mundo habitual.

⁵ MARTÍNEZ SÁEZ, N., «La eutrapelia. Recepción en los primeros cristianos y en los Padres de la Iglesia», en *Las emociones en la Edad Media*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2021, pp. 20-32.

⁶ HUIZINGA, *Homo ludens*, op. cit., p. 34.

En este marco, se rescatarán las líneas generales de la concepción del juego que presenta Fink y su caracterización como clave de acceso para la concepción de la totalidad y lo trascendente. Fink busca, en este contexto, recobrar una perspectiva que reconoce al juego un rol relevante en su relación con la trascendencia, aunque muy diferente a la noción utilizada por los otros pensadores en relación con lo sagrado. La distinción entre un *juego cósmico* y un *juego humano* tenderá a pensar al juego como símbolo que permite remitir al hombre a la totalidad y, en tal sentido, observarlo como una clave de acceso, como una práctica en la que el hombre se abre a la concepción especulativa de lo trascendente.

Finalmente se ofrecerán algunos contrapuntos entre estos autores al observar cómo se presentan algunas líneas problemáticas comunes en sus diferentes propuestas. En particular se destacará en la mayor parte de estos abordajes (a) la ubicuidad de la idea de un *desvío* asociada al juego, (b) la caracterización de un ámbito especial al que el juego nos transporta, (c) la oposición entre el juego y el trabajo, (d) la distinción de una forma esencial y genuina de juego frente a otras formas derivadas o secundarias, (e) el diagnóstico de una crisis cultural en Occidente derivada de diversas formas de secularización de las prácticas lúdicas, (f) el potencial estetizante del juego para revitalizar y reordenar la esfera social y (g) la evolución de un debate en torno al vínculo entre el juego y lo sagrado que surge de la contraposición de los argumentos de Caillois a las consideraciones iniciales de Huizinga.

La aproximación de Johan Huizinga al juego: lo lúdico comprendido como la dimensión originaria de las formas culturales

Probablemente la tesis más inquietante con la que Huizinga se propone comprender el fenómeno lúdico, más allá de ofrecer una caracterización formal y de sus elementos principales, puede resumirse de la siguiente manera: el juego es anterior a la cultura, porque la cultura al principio tiene la forma del juego. Lo lúdico es una forma originaria de producción cultural, y este elemento lúdico luego se desplaza hacia el fondo de las instituciones sociales, pero permanece siempre como un aspecto estructural dispuesto a ser reabierto y reformulado.⁷ Sin embargo, una de sus características principales es la de ofrecer una demarcación entre el espacio propio, el lugar en el que se desarrollan las prácticas lúdicas y las formas de la vida habitual. Todo contexto en el que el juego se desarrolla entre un grupo de individuos pertenecientes a una comunidad aparece como una forma de excepción y de extravagancia con respecto a sus quehaceres habituales. En

⁷ *Ibidem*, pp. 8082.

particular, frente al desarrollo serio de su vida orientada hacia el bienestar, o la obtención de sus medios materiales.

Otras prácticas, *a priori* no asociadas al universo de lo lúdico compartirán esta capacidad de exceptuar el flujo de actividades habituales para proponer un escenario simbólico-práctico diferente en el que los individuos ingresan al incorporarse a ellas. Y en tal sentido Huizinga buscará desandar la apariencia externa de estas prácticas para mostrar su vínculo conceptual estrecho y su similitud formal con el juego. Entre estas prácticas se encuentran la guerra, como una forma de ordenación que establece formas excepcionales de interacción por un tiempo y en un espacio determinado, las prácticas judiciales, la poesía, diferentes formas de producción artística y científica, entre otras. A cada una de estas esferas, Huizinga dedicará un capítulo de su libro *Homo ludens* analizando sus vínculos con lo lúdico y con una potencia estetizante de los fenómenos culturales.

Esta característica del fenómeno lúdico es señalada por el autor a partir de la capacidad del juego para crear orden, y para presentarse como una forma de orden. El juego esquematiza la complejidad de la experiencia del mundo permitiendo al hombre acceder a «una forma parcial de perfección». Este orden interno del juego, que delimita un conjunto de prácticas que permanecen separadas del entorno habitual, forman un mundo dentro del mundo que refuerza la idea de *desvío* consustancial al fenómeno lúdico. El espacio de juego inaugura así una esfera que se encierra sobre sí misma. Esta característica le permite asociar la acción llevada dentro del entorno de juego con una acción sagrada. En sus palabras:

«No existe diferencia alguna entre un juego y una acción sagrada, es decir, que esta se desarrolla con las mismas formas que aquel, tampoco el lugar sagrado se puede diferenciar formalmente del campo de juego. El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas. Mundos temporales dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma»⁸.

El *desvío*, o el acto excepcional que comporta el juego, se constituye de manera primaria por la construcción de un entorno excepcional en el que las acciones y existencias cobran significados diversos. Este espacio, tan propio del juego como de la liturgia, se demarca del mundo habitual y otorga valor y significado a lo que define como propio. En tal sentido, el entorno ritual posee lo que autores como Cornelius Castoriadis denominan el carácter

⁸ *Ibíd.*, p. 28.

saturante de la institución social, que consiste en anticipar un sentido y un valor a todo aquello que acontece, ha acontecido o acontecerá en un entorno determinado.⁹ Parfraseando a Castoriadis podríamos decir que el juego no admite ruidos. Todo lo que acontece en su interior debe estar contemplado o el *círculo mágico* se disuelve. La cristalización de este sentido otorgado a la *praxis* es una de las formas principales que remiten a lo sagrado, es decir, a la fijación del marco de sentido en el que la sociedad se estructura.¹⁰

Sin embargo, la relación entre el juego y el ritual no será abordada de manera separada en un apartado del *Homo ludens*, sino que se constituirá en un eje transversal del libro, consustancial al análisis del elemento lúdico en la cultura. El ritual aparece como juego festivo, como una dinámica propia de la fiesta arcaica, y se tornará en una práctica seria hasta asumir, a veces, la forma de lo sagrado, pero incluso en estos casos se puede retornar desde la forma sagrada hasta el juego libre.¹¹ En sus palabras:

«La representación sacra es algo más que una realización aparente, y también algo más que una realización simbólica, porque es mística. En ella algo invisible e inexpressado reviste una forma bella, esencial y sagrada. [...] Sin embargo, la realización mediante representación lleva también, en todos sus aspectos, los caracteres formales del juego. Se “juega”, se lleva a cabo la representación, dentro de un campo de juego propio, efectivamente delimitado como fiesta, es decir, con alegría y libertad. Para ello se ha creado un mundo de temporada. Su efecto no cesa con el término del juego, sino que su esplendor ilumina el mundo todos los días y proporciona al grupo que ha celebrado la fiesta seguridad, orden y bienestar, hasta que vuelve de nuevo la temporada de los juegos sagrados»¹².

7

El espacio de lo sagrado comparte con el juego la capacidad de establecer aquello que Fink ha denominado la «distinción»¹³, es decir, aquella disposición que se expresa en el juego y en el templo, mediante la que se delimita un espacio y un tiempo determinados que se separan del resto de lo accesible, para constituirse como un espacio excepcional.¹⁴ El orden divergente propuesto por este nuevo ámbito se identifica con lo que Huizinga expresara en

⁹ CASTORIADIS, C., *La institución imaginaria de la sociedad*, Buenos Aires, Tusquets, 2010, pp. 148-150.

¹⁰ CASTORIADIS, C., «La institución de la sociedad y de la religión», en *Los dominios del hombre*, Barcelona, Gedisa, 2005.

¹¹ HUIZINGA, *Homo ludens*, op. cit., pp. 198-199.

¹² *Ibidem*, p. 34

¹³ FINK, E., *Le jeu comme symbole du monde*, Francia, Éditions de Minut, 2021, p. 131.

¹⁴ «Un bosque, una zona boscosa como cualquier otra, una colina o un recinto especial en la ciudad se delimita, se separa por fronteras sagradas del resto del suelo, se considera suelo consagrado, un lugar para la aparición y la automanifestación de los dioses. En ese terreno se erige un templo. Y se organiza en la alineación adecuada con las direcciones cardinales de los cielos: la salida y la puesta del sol, la bóveda estrellada y mucho de este tipo de cosas encuentra su contrapartida en las medidas de los templos más antiguos». (*Ibidem*, p. 131)

la noción de *círculo mágico*, por medio del cual los jugadores ingresan en un espacio de excepcionalidad y extravagancia en el que se sumergen en el mundo del juego.¹⁵

Ahora bien, el juego coincide con lo sacro no solo desde una perspectiva formal sino desde una perspectiva anímica. Lo que caracteriza al juego no es la falta de seriedad o la liviandad sino, por el contrario, el abandono y la exaltación. El ánimo lúdico se caracteriza por la más ferviente gravedad. Aquí la conexión entre el juego y lo sagrado se hace más explícita pues el espacio del juego abre la posibilidad de expresión de la divinidad y de sus designios. Ello se expresa de manera paradigmática en la comprensión de la victoria o del resultado de un juego agonal como la manifestación del veredicto divino en la resolución de un conflicto o de un litigio.

Desde la perspectiva de Huizinga la conexión entre el derecho, la suerte y el juego de azar puede rastrearse en múltiples culturas, pero este vínculo se expresa también en otras esferas como la guerra y la adivinación. Tal como lo señala al observar los vínculos entre el juego y el derecho: «La palabra de Dios habla por el resultado de una prueba de fuerza o de lucha por armas del mismo modo que por los dados. [...] El resultado del juego de azar es ya, por sí, una decisión sagrada»¹⁶. La conexión entre el azar y la expresión de la voluntad divina, que ya puede encontrarse en el pensamiento griego,¹⁷ se incorpora en el espacio de juego, en el espacio festivo o en el ámbito de lo sagrado y el culto, para dirimir aquello que el juicio de los hombres no puede determinar de un modo inequívoco. Ejemplo de esto pueden constituir prácticas como el juicio por combate durante la Edad Media, pero también la batalla campal en el marco de una guerra sucesoria, o las prácticas mánticas que recurren mediante el procedimiento del juego-ritual a la divinidad para ampliar la visión mundana del hombre.

La tesis de Huizinga se precipita al mundo cultural en su conjunto cuando señala que este vínculo latente entre lo lúdico y la creación cultural comienza a atravesar, a lo largo del

¹⁵ La noción de *playworld* ha tomado una enorme popularidad en las últimas décadas en el ámbito de los *Game Studies* y tiene una fuerte connotación semiótica al comprenderse como el marco ficcional en el que los símbolos y normas del juego operan. Sin embargo, al referir al mundo de juego, tal como lo entiende Fink o el círculo mágico en los términos de Huizinga, se hace referencia a un horizonte conceptual más amplio que el de ser un escenario simbólico, en tanto que se constituye como un espacio de emergencia, de formas culturales, para Huizinga, y en el pensamiento de Fink de lo que llamará apariencias ontológicas, es decir, de órdenes divergentes que mediante la conformación de imágenes y escenarios imaginarios poseen un carácter performático en la conducta de los individuos que se incorporan a su influjo y permiten una captación especulativa diferente del tiempo y del espacio.

¹⁶ HUIZINGA, *Homo ludens*, op. cit., p. 130.

¹⁷ Véase por ejemplo Aristóteles en relación con la fortuna *EN*, 1099b - 1100a, 9; *EE*, 1247a-1248b, 6.

siglo XVIII, un cierto declive. Desde la perspectiva del autor, el elemento lúdico que subyace a las prácticas culturales de las sociedades occidentales decae a partir del siglo XVIII, en parte como un efecto del proceso de secularización que se expresa en estas culturas. El vínculo inicial entre la poesía y la libertad imaginaria del juego asume formas serias al tornarse en literatura sagrada, pero esta seriedad no restaba carácter lúdico al ritual y al juego-cúltico, mientras que la asimilación del juego al trabajo, y a otras esferas de la vida práctica tornan a las prácticas lúdicas hacia una esfera cada vez más estéril para la cultura. A partir del siglo XVIII y marcadamente en el siglo XIX «el trabajo y la producción se convirtieron en ideales y pronto en ídolos. Europa se viste la ropa de trabajo. El sentido social, el afán de instrucción y la estimación económica fueron dominantes del proceso cultural»¹⁸. En mayor medida, el vínculo originario entre lo lúdico y la creación cultural, así como entre el juego y lo sagrado, se diluye para el autor a partir de un proceso cultural en el que la esfera de lo práctico se dirige bajo la noción performativa de la utilidad y el interés¹⁹.

Es entonces el trabajo como noción secular que apunta a la consideración sobre las condiciones materiales de existencia, aquella esfera que termina por desdibujar el vínculo estrecho que la dimensión lúdica de las sociedades arcaicas estableciese entre el juego ritual, las festividades y el desenvolvimiento del mundo de la cultura.

Las lecturas de Roger Caillois y Georges Bataille

El abordaje de Bataille del juego y su vínculo con lo sagrado también destaca una tensión conceptual entre lo lúdico como tal y la utilidad. Pero en un sentido más amplio se distingue en el pensamiento del autor una tensión entre lo sagrado y lo profano, en la que la utilidad y el cálculo material parecen ser aquello que se opone de manera más clara a lo sagrado. En sus comentarios sobre la obra de Caillois²⁰ destaca que el diagnóstico del antropólogo francés sobre el declive de lo sagrado en la actualidad europea y su inclinación por el

¹⁸ HUIZINGA, *Homo ludens*, op. cit., p. 289.

¹⁹ Las censuras medievales al juego orientadas a la perversión moral recriminan ahora, desde una perspectiva propiamente moderna, el desgaste gratuito de tiempo, recursos y energía. El juego se halla por fuera de los cálculos de costo y beneficio, por consiguiente, merece y debe ser limitado. El carácter improductivo del juego es lo que promueve las mayores censuras en la modernidad, a la vez que el riesgo económico derivado de la apuesta al mismo tiempo es reapropiado por los poderes estatales con la aparición de las loterías (ARMENARES, L. T., «Los juegos de azar: ¿Una pasión novohispana?», *Estudios de Historia Novohispana*, 11 (1991), pp. 155-181).

²⁰ Comentario de la segunda edición de *El hombre y lo sagrado*, de Roger Caillois titulado «La guerra y la filosofía de lo sagrado». CAILLOIS, R., *L'homme et le sacré*, Paris, Gallimard, 2015.

cálculo material, termina por reflejarse de manera paradójica en la guerra desatada. Esto se da en la medida en que la guerra y la batalla comparten con la festividad arcaica y con el *potlach*, un impulso destructivo y desenfrenado de derroche de recursos materiales. Aquella esfera originaria que constituía el elemento lúdico de la cultura, o lo sagrado en una connotación religiosa, encuentra todavía un espacio en la actualidad, en tanto la batalla y el exceso que acompaña el despliegue militar parece trascender el cálculo racional y expresar aquello que supera y se desentiende del cálculo profano.²¹

Al igual que la danza o la festividad, la batalla impone nuevas normas y habilita acciones que fuera de su entorno serían consideradas aberrantes o inadecuadas, pero la afinidad conceptual entre la danza, la festividad y la batalla se amplía en el pensamiento de Bataille al considerar el carácter lúdico de estas esferas en otros ámbitos como la apuesta desmedida, el sacrificio, la acción temeraria y, en general, a aquellas instancias en las que los hombres efectúan acciones que trascienden el cálculo y el riesgo de lo material y ponen su vida en juego. En sus palabras:

«El juego -el hecho de burlarse de los mayores bienes- es la manera soberana de sobresalir, que no tiene otro fin que la indiferencia ante cualquier fin, que no es sino la ocasión de dar pruebas de un alma que está por encima de las preocupaciones de la utilidad, mediante destrucciones o dones espléndidos»²².

El carácter gratuito y *autotélico* señalado por Huizinga y Caillois como un aspecto esencial y constitutivo del juego, se hace consciente en la perspectiva de Bataille del consumo de energía y recursos que es destinado a esta gratuidad. En tal sentido, Bataille apunta al juego en el marco de la concepción de una acción soberana en la que el jugador arriesga, regala o destruye sus recursos materiales y, en particular, en la que pone en riesgo su propia vida. El vínculo entre el *juego mayor* y el sacrificio o la ofrenda ritual se evidencia cuando la acción que contraviene el cálculo material busca el restablecimiento del equilibrio roto por la entrega del don, en tanto que el individuo ha realizado algo contra su propio beneficio.

²¹ *Ibidem*, pp. 167-170. La asociación cultural entre el derroche festivo y la acción militar, en particular la batalla campal, posee una huella profunda en la tradición occidental y puede rastrearse hasta la descripción de Hesíodo de los eácidas quienes «se regocijan en la guerra como en un banquete» (Polibio, V 2). Incluso cuando la analogía apunta de manera primaria a la sensación de placer o comodidad obtenida, en ambas situaciones también se puede asociar a las características que comparten ambas esferas como el derroche, el exceso, la excepcionalidad. Esta similitud entre ambas esferas es recuperada por Borges con gran elocuencia en *El jardín de los senderos que se bifurcan* cuando escribe: «el mismo ejército atraviesa un palacio en el que hay una fiesta; la resplandeciente batalla les parece una continuación de la fiesta y logran la victoria».

²² BATAILLE, G., *La Felicidad, el erotismo y la literatura*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora, 2015, pp. 194-195.

En este sentido, la acción soberana que Bataille asocia fuertemente al *juego mayor*, en cuanto esta se desentiende del interés personal y acciona contra él, enmarca este *juego mayor* en una forma de ascetismo u ofrenda. El sacrificio de un bien propio en busca de una respuesta por parte de la divinidad o de una esfera supra-real. Y tal como afirma Caillois, «la víctima ofrecida, destruida en el sacrificio, muestra una restricción impuesta a uno mismo con la esperanza de abundancia o generosidad»²³.

El polo opuesto al juego, el trabajo y su constante resguardo y preocupación por el bienestar y la seguridad, no permite la expresión de la libertad y soberanía que el juego reabre al poner en riesgo desinteresadamente lo propio. Tal como expresa Alexander Pushkin en boca de su personaje Herman en *La dama de picas*, «El juego me interesa mucho, pero no puedo permitirme sacrificar lo esencial con la esperanza de conseguir lo superfluo».

El juego mayor, aquel que expresa la acción soberana del hombre frente a la mezquindad de sus intereses mundanos, se identifica finalmente con una forma de acción gratuita en la que la vida y la muerte están en juego. «Trabajar –afirmará Bataille– es siempre confesar que la servidumbre, la subordinación y el dolor son preferibles a la muerte, y que el juego deberá cesar desde el instante en el que la vida está amenazada»²⁴. El juego constituye una apertura a la trascendencia, en tanto que libera al jugador que asume el deseo ingenuo de enfrentar la muerte, de la pesadez de la subsistencia y del mundo material.

No resulta complejo encontrar ejemplos de aquello que Bataille identifica como *juego mayor* en prácticas que entrelazan el ritual, el riesgo de muerte, la danza y el juego. La tauromaquia, los juegos funerarios, las contiendas de gladiadores pueden ser pensados en esta clave. También algunos juegos rituales de culturas americanas como los de pelota mostraron una conexión estrecha entre la competencia agonal, el traje ritual y el sacrificio. Otros como los voladores de Papantla expresan de manera notable aquello que Bataille observa como acción soberana, y conjugan la música ritual, la acrobacia temeraria y la coreografía en el marco de la celebración de la fertilidad.

²³ CAILLOIS, R., *L'homme et le sacré*, Paris, Gallimard, 2015, p. 25.

²⁴ BATAILLE, G., *La Felicidad, el erotismo y la literatura*, op. cit., p. 207.



Imagen 1. Voladores de Papanlta²⁵

Sin embargo, Bataille se ve obligado a distinguir lo que denominará *juego mayor* de otras prácticas que se estructuran como juego pero que constituyen un mero entretenimiento. Podemos pensar, en este sentido, en juegos como el *backgammon*, la generala o una partida de naipes.²⁶ Estas formas profanas de juego no comportan una acción soberana y, en alguna medida, participan de la concepción del juego y de la diversión que se inicia con el pensamiento aristotélico en la que es una forma del descanso y tiene como finalidad el trabajo.²⁷

²⁵ El ritual de los voladores es una práctica americana de la zona de México y Guatemala en la que cuatro hombres descienden, colgados de un pie, girando en espiral desde un poste, mientras otro ejecuta música con un tambor o una flauta en la punta de poste.

²⁶ «Esos juegos menores, esos golfs y ese turismo en grupo, esas literaturas reblandecidas y esas filosofías exangües son la medida de una inmensa abdicación, el reflejo de una triste humanidad que prefiere el trabajo antes que la muerte» (BATAILLE, G., *La Felicidad, el erotismo y la literatura*, op. cit., p. 209).

²⁷ Contraponiendo la diversión al carácter autotélico de la *eudaimonia*, el pensamiento de Aristóteles señala ya que la finalidad de ciertos entretenimientos es descansar la mente para el trabajo. Pues el descanso tiene por finalidad la actividad (EN, 1176b, 30 – 1177a. 11). Esto también es observado por Huizinga al identificar en Aristóteles una comprensión del juego como recreo que tiene por finalidad el descanso para la actividad subsiguiente (HUIZINGA, *Homo ludens*, op. cit., p. 244). En este sentido, resulta llamativo no encontrar referencias en los textos principales de Huizinga del abordaje de la virtud de la *eutrapelia* en los tratadistas medievales de tradición aristotélica tales como Tomas de Aquino, Alfonso el Sabio o Alberto Magno (MARTÍNEZ SÁEZ, N., «Alfonso X “el Sabio” y los juegos en la Edad Media», *Revista Hispanoamericana TOR*, 2 (2021), pp. 2-4).

En el pensamiento de Huizinga esto se traduce como el carácter pueril y la esterilidad cultural que muestran los juegos a partir del siglo XIX, sin que por ello se niegue el hecho evidente de que se juega también en estos períodos, pero advirtiendo que estas formas de juego no comportan el carácter originario que el elemento lúdico mostraba en períodos anteriores.²⁸ Al referir a las carreras y competiciones en las sociedades modernas, más proclives a expresar la tensión entre facciones que a generar una unidad cultural, Huizinga termina por caracterizarlas como una: «mezcla postrera de diversión festiva y de vida pública no tiene mucho que ver con la unidad arcaica de juego y acción en que surgieron las formas de la cultura. Representa más bien un epílogo, un postludio y no un preludio»²⁹.

La puerilidad, entendida como fingimiento de juego, se presenta como un aspecto determinante de las sociedades occidentales para Huizinga, y se identifica en Bataille como la soberanía del trabajo sobre esferas que antes tuvieron un componente eminentemente lúdico. Por el contrario, el jugador que asume las formas del *juego mayor*, en su acción soberana se encuentra inmerso en el campo de lo sagrado, al punto que no solo es sujeto del juego, sino que es superado por este y vuelto un objeto de juego. En su apertura a la trascendencia el jugador termina por ingresar en una lógica y una dinámica que lo exceden y en la que se encuentra inmerso.

Ahora bien, del mismo modo que la festividad, la guerra y el juego se someten al cálculo y el interés que provienen del trabajo; la filosofía y el pensamiento occidental no escapan para Bataille a esta degradación. Al subordinarse al cálculo productivo y a la lógica del bienestar material, el pensamiento racional se vuelve un polo opuesto al juego, tan enemigo del *juego mayor* como lo es el trabajo, pues se convierte en una serie de razonamientos que combaten lo inútil y lo perjudicial mientras que el juego es por esencia «lo soberano, lo caprichoso, lo que no es útil»³⁰.

Por otra parte, Bataille establecerá una distinción con la propuesta inicial de Huizinga al oponer a la concepción del juego como creador orden, a la idea de que el juego es una forma de *desorden limitado*. La existencia de una dimensión normativa en las prácticas lúdicas parece innegable, en tanto que la regularidad de lo habitual es confrontada y suspendida en pos de un nuevo conjunto de regularidades excepcionales. Sin embargo, la relación entre las reglas y el desorden se articula de diferentes maneras en la cultura, ya sea en el ritual sagrado o en prácticas meramente lúdicas. El establecimiento de las reglas busca

²⁸ HUIZINGA, *Homo ludens*, op. cit., p. 289-293.

²⁹ *Ibidem*, p. 271.

³⁰ BATAILLE, G., *La Felicidad, el erotismo y la literatura*, op., p. 216.

tabicar la esfera de lo sagrado de la esfera de lo profano. En términos de Bataille existe una matriz cultural en las sociedades que está dada por la tensión entre dos tendencias no dialectizables: el marco de lo prohibido y la trasgresión.³¹ Esto es un aspecto que comparte el juego con las prácticas sagradas: su sustracción constante del espacio de lo profano.

En las prácticas rituales las normas y el *tabú* distinguen en todo momento el mundo profano del horror que el enorme poder de la esfera sagrada produce al orden humano. Sin embargo, tal como advierte Caillois, las normas y las prohibiciones permiten a la cultura conservarse, pero no evitan que envejezca y es por ello que como contracara del *tabú* aparece la festividad y el exceso ritual como instancias en las que todos los límites se disuelven y se retorna de manera periódica al momento de libertad creativa concedido culturalmente a la divinidad. En sus palabras:

«Las prohibiciones se han mostrado impotentes para mantener la integridad de la naturaleza y de la sociedad. A fortiori, no pueden contribuir a devolverles su juventud original. La propia norma no tiene ningún principio capaz de revigorizarla. Debemos apelar a la virtud creadora de los dioses y remontarnos al principio del mundo, a las fuerzas que transformaron el caos en cosmos. [...] La fiesta es, de hecho, una actualización de los primeros tiempos del universo, del Urzeit, de la era original, eminentemente creativa, que vio cómo todas las cosas, todos los seres, todas las instituciones se asentaban en su forma tradicional y definitiva»³².

14

El juego, en su ambivalencia como concepto, contiene la actitud lúdica que posee una tendencia intrínseca a la disolución de las normas que estructuran el curso de lo habitual, aspecto que comparte probablemente con la comicidad, en tanto que se presenta como una tendencia a ironizar el marco habitual, a la vez que se caracteriza por comportar y promover una estructura interna que organiza de un modo diverso el curso de la vida ordinaria. Estas dos tendencias, al orden y a la apertura, son las distinciones constantes que establecen las culturas totémicas entre lo sagrado y lo profano. Por un lado, la tendencia a separar mediante convenciones arbitrarias, pero vinculantes el espacio de lo sagrado de lo profano evitando toda clase de contaminación, y por otro lado, generando periódicos

³¹ BATAILLE, G., *El erotismo*. Barcelona, Tusquets, 2009, p. 44.

³² BATAILLE, G., *La Felicidad, el erotismo y la literatura*, op., p. 110.

estados de indistinción³³ en los que se subvierten las prohibiciones y se da lugar a formas de orden divergentes.³⁴

Ahora bien, luego de corroborar de múltiples maneras y proveer una gran cantidad de ejemplos que parecen conducir a reforzar la tesis de Huizinga sobre la identificación de lo lúdico y las festividades sagradas, Caillois termina por tomar distancia de manera explícita de esta tesis, siendo seguido por Bataille, y finalmente por Benveniste.

El núcleo de la argumentación de Caillois consiste en señalar que incluso cuando el juego se sustrae formalmente del curso de lo profano, la naturaleza de esta separación es opuesta a la que realiza la delimitación de lo sagrado. Esta oposición no es una diferencia, sino que el juego constituye el opuesto simétrico de lo sagrado. Las similitudes entre el juego y el ritual sagrado que parecen innegables en su estructura formal, se oscurecen tan pronto como se atiende al contenido de ambas esferas. Mientras que el juego apunta a una forma de ligereza en la que el contenido no es del todo relevante, lo sagrado posee un carácter solemne que apunta a la preservación de la vida mundana. En palabras de Caillois:

«Lo sagrado, fuente de omnipotencia, sobrecoge al fiel. Está indefenso ante él y a su completa merced. En el juego ocurre lo contrario: todo es humano, inventado por el hombre creador. Por eso el juego descansa, relaja, nos distrae de la vida y nos hace olvidar los peligros, las preocupaciones y el trabajo. Lo sagrado, en cambio, es el reino de la tensión interior, y es precisamente la existencia secular la fuente de relajación, descanso y distracción. La situación es inversa»³⁵.

³³ Siguiendo de cerca la teoría de la fiesta propuesta por Caillois, Bataille propone la trasgresión como aquella instancia en la que las normas inhibitorias de la violencia natural dadas en las prohibiciones son confrontadas por una emergencia o reincorporación de la violencia en el mundo social. Sin embargo, ello no constituye un retorno a la violencia natural, sino una reincorporación de la violencia en el marco de las prohibiciones dadas, que exceptúa y trasgrede las prohibiciones sin retornar por ello a la libertad del estado anterior a las normas. La trasgresión, en el marco de la fiesta, tiene un carácter limitado y ritual. (ZAPATA, D. G. y SUNIGA, N. C., «Fiesta y sacrificio. Explorando el problema de la transgresión en Georges Bataille», *Revista mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, LIX, 222 (2014), pp. 235-256).

³⁴ «La inversión de todas las relaciones parece una prueba evidente del retorno del *Caos*, de la era de la fluidez y la confusión. Las fiestas que reviven la primera edad del mundo, como la *Kronia* griega o la *Saturnalia* romana, con sus significativos nombres, implican todas ellas el derrocamiento del orden social. Los esclavos comen en la mesa de sus amos, les ordenan y se burlan de ellos, mientras que sus amos les sirven, les obedecen y sufren afrentas y reprimendas». (CAILLOIS, R., *L'homme et le sacré*, op. cit., pp. 131-132)

³⁵ *Ibidem*, p. 174. La formulación más explícita de la tesis de Caillois en torno a la relación que establece el juego con lo sagrado aparece en la segunda edición de su libro *L'homme et le sacré* en un apéndice incorporado a esta edición que se denomina *Le jeu et le sacré*. En la misma edición el autor comenta en el prólogo haber debatido estas ideas en múltiples ocasiones con George Bataille y recupera la lectura de su tesis formulada posteriormente por Émile Benveniste.

El sentido en el que lo profano se separa de lo sagrado será para Caillois simétrico al modo en el que el juego se separa de lo profano. El pasaje de la esfera sagrada al mundo habitual provoca en los hombres una distención, mientras que el pasaje de la esfera profana a la esfera de juego constituye nuevamente una distención. «Se puede establecer una jerarquía sagrado-profano-lúdico -afirma Caillois-. Lo sagrado y lo lúdico confluyen en la medida en que ambos se oponen a la vida práctica, pero ocupan posiciones simétricas en relación con ella»³⁶. Mientras que el juego debe sustraerse de la vida habitual para que el círculo mágico no se diluya, la vida habitual se sustrae de lo sagrado por temor a ser destruida. Esta tesis será luego formulada de un modo más explícito por Benveniste, quitando toda eficacia a la esfera del juego frente a las esferas de lo profano y lo sagrado.

La distinción entre juego y ritual: *ludus* y *jocus*

Un desarrollo de las tesis de Callois puede recuperarse de la perspectiva de Émile Benveniste, expresada en su breve artículo titulado *Le jeu comme structure* de 1947. La posición del lingüista francés resulta relevante en la medida en que reconoce una similitud formal entre el juego y el ritual sagrado, a la vez que señala la incompatibilidad entre ambos fenómenos, al punto de proponer uno como el opuesto simétrico del otro. Esta tesis se opone de manera central a la concepción del juego de Huizinga al punto de que el mismo Benveniste reconoce que, al tener contacto con el trabajo del autor holandés, encontró un conjunto de tesis que amplían tanto el campo semántico del término juego que desvirtúan la posibilidad de observar su relación con otras esferas.³⁷

El autor propone un análisis del juego que apunta a su estructura formal. La definición de juego que propone puede expresarse en pocas palabras, pues apunta a sus dos características fundamentales: «llamaremos juego a toda actividad regulada que tenga su fin en sí misma y no tenga como objetivo una modificación útil de la realidad»³⁸. En efecto, cualquier actividad regulada puede pensarse como juego si se le extrae su contenido, es decir, si se desentiende de la realidad que es afectada por ella. Allí donde Huizinga observaba la dimensión lúdica de las prácticas judiciales, de la guerra, o de la producción

³⁶ *Ibidem*, p. 176.

³⁷ «Huizinga añade al juego absolutamente toda la actividad humana sujeta a reglas. Ya no es posible ver a qué se opone el juego ni, por consiguiente, en qué consiste. La cuestión fundamental de la relación entre el juego y lo sagrado queda así, en nuestra opinión, totalmente desvirtuada, y sin embargo, éste es el núcleo del problema». (BENVENISTE, M. *Le jeu comme structure*, *Deucalion. Cahier de philosophie*, 2, (1947), p. 164)

³⁸ *Ibidem*, p. 161.

poética, Benveniste señala que para ser consideradas juego deben desentenderse de todos los componentes reales que les atañen de manera inherente. «Cualquier manifestación coherente y regulada de la vida colectiva e individual puede transponerse en un juego cuando le quitamos la motivación de la razón o del hecho que le da eficacia»³⁹.

El juego aparece entonces vinculado a una forma de acción particular que, a partir de su gratuidad y falta de interés práctico, constituye una forma *desrealizada* de efectuar cambios en lo real. Y esto se produce pues el juego solo conserva la estructura formal de las prácticas de las que se deriva sin conservar su contenido. Sin embargo, el juego crea una realidad para sí, y agota el sentido de sus acciones en su interior. En cierto punto, el juego crea las ficciones de las que carece o es despojado, para otorgar sentido a lo que acontece en su interior.

Allí donde Huizinga observa un origen de las formas culturales en el juego, y en particular de la liturgia y lo sagrado, Benveniste observa, no solo una incompatibilidad estructural entre el juego y lo sagrado, sino una derivación del primero que se desprende como una forma sin contenido de lo sagrado, o incluso como forma sin contenido que se deriva de lo profano. El juego es ritual sin mito, o mito sin ritual, el juego es la estructura simétricamente opuesta a la estructura formal del ritual sagrado que es indisoluble de su contenido, es decir, de la referencia interna a una instancia supra-real. Así, mientras que el ritual sagrado y la liturgia religiosa constituyen una totalidad entre el marco formal y práctico que se desenvuelve y una trascendencia real que constituye su contenido, el juego aparece como una forma despojada de contenido que vuelve la espalda a la realidad para cerrarse sobre una instancia extra-real.

«[El juego] se origina en lo sagrado, del que ofrece una imagen invertida y rota. Si lo sagrado puede definirse por la unidad consustancial del mito y el rito, podemos decir que hay juego cuando sólo la mitad de la operación sagrada se realiza traduciendo sólo el mito en palabras o el rito sólo en actos. Se está, pues, fuera de la esfera divina y humana de lo eficiente. El juego así entendido tendrá dos variedades: jocus, cuando el mito se reduce a su propio contenido y se separa de su rito; ludus, cuando el rito se practica por sí mismo y se separa de su mito. En este doble aspecto, el juego encarna cada una de las dos mitades en que se divide la ceremonia sagrada. Además, la propia naturaleza del juego es recomponer ficticiamente la mitad ausente en cada una de sus dos formas. [...] Esta ficción permite que los actos y las palabras sean coherentes consigo mismos, en un mundo autónomo que las convenciones han alejado de las fatalidades de la realidad»⁴⁰.

³⁹ Ibídem, p. 166.

⁴⁰ Ibídem, pp. 165-166.

Puede observarse que, mientras que lo sagrado se constituye en la unión de dos dimensiones, el juego se define por la abstracción y delimitación de una de estas dimensiones. Benveniste identifica la unión del ritual y el mito con la estructura de lo sagrado, mientras que en sus dos formas incompletas, el ritual desarrollado sin contenido aparece como un mero juego al que denominará *ludus*, y el mito sin ritual, sin una práctica concreta y un conjunto de acciones convenidas, deviene mero juego de palabras. El juego aparece así como una realidad que se superpone a lo habitual, que se desentiende de las limitaciones materiales y de la atención a lo útil, pero ello no implica que no cuente para Benveniste con una función específica. A pesar de considerarlo una actividad en la que esencialmente no se modifica el entorno real de manera útil, y de identificar las acciones dentro del juego como una forma específicamente «irrealizada» o «desrealizadora» de actuar sobre el mundo, el autor contempla al juego como una forma de liberar a la conciencia de las limitaciones de lo material para expresarse en el mundo en forma tal que sus acciones no comporten ni riesgo ni resistencia por parte del mundo. A ello refiere el autor con las aludidas «fatalidades de la realidad».

En el curso de la vida profana la conciencia se encuentra constreñida en los riesgos y limitaciones que ofrece el entorno habitual a las acciones, y es en ese sentido que el juego aparece como una irrupción en la que la conciencia se libera de estas limitaciones y decide, a su vez, los riesgos que está dispuesta a asumir para tales acciones. Incluso cuando pueden señalarse riesgos propios del juego o consecuencias como las que preceden a la realización de una apuesta, la asunción de los riesgos es voluntaria, y el jugador está en condiciones de aceptarlos o no, frente a la realidad que se impone en el mundo habitual en el que los riesgos de cada acción no solo no se asumen voluntariamente, sino que ni siquiera se conocen en mayor parte.

Benveniste observa que la conciencia se encuentra atrapada en una realidad que apenas logra modificar, y lo sagrado, aunque se separa de la realidad profana, siempre está sincronizado con ella. «Para realizarse –afirma Benveniste– según su tendencia más profunda, la conciencia debe desrealizarse⁴¹ según el universo». El juego constituye un desvío frente a la *eficiencia* propia del mundo profano y del ámbito de lo sagrado. El hacer que se desarrolla en el juego, resulta en una forma desrealizada de intervenir el curso de las cosas.

Es notable que, incluso cuando Benveniste busca separarse de la concepción de Huizinga, y piensa al juego como una forma sin contenido derivada de una práctica profana

⁴¹ Traducimos por *desrealizarse* el término francés *se irréaliser*. se ha optado por *desrealizada*, para el participio o *irrealizar* para el infinitivo. *Ibidem*, p. 167.

o sagrada, su artículo finaliza con algunas afirmaciones que permiten pensar este procedimiento en sentido inverso. Es decir, partiendo de una dinámica formal sin contenido a la que se adhiere luego un mito para dar lugar a un nuevo ritual. Esto es afirmado por el autor en el último párrafo con el que cierra su trabajo:

«En la medida en que sólo conserva la forma de lo sagrado y la proyecta fuera de la realidad, el juego asegura a la vez la magia de lo irreal y la consistencia de lo humano, la alegría de la libre expansión y el orden de la seguridad. Cada persona puede entonces, en la medida de su imaginación y su pasión, valorarlo nuevamente e incluso resacralizarlo en función de un mito personal»⁴².

Si el juego, devenido ya una mera estructura formal, puede volver a la esfera de lo sagrado en función de un nuevo mito con el que sea asociado en la esfera colectiva, entonces la dinámica de emergencia de las formas culturales que va desde la dimensión lúdica originaria hasta las formas de lo sagrado descripta por Huizinga, no sería del todo incompatible con el planteo de Benveniste, sino que habría un énfasis en el autor holandés en la dinámica de emergencia de formas culturales a partir del juego, y un énfasis del autor francés en el camino inverso de desacralización que va de las formas culturalmente consolidadas a sus expresiones formales en el juego tras ser vaciadas de su contenido. Esto es notable, en tanto Huizinga señala la posibilidad de reabrir la estructura de juego detrás de sus formas más solidificadas,⁴³ aunque se conserva una consideración muy diferente en ambas perspectivas sobre la identificación misma de lo lúdico y lo sagrado, pues tanto Caillois como Benveniste contraponen ambas esferas.

Apoyado en las distinciones de Benveniste, el autor italiano Giorgio Agamben ofrecerá otro factor para pensar la contraposición entre la esfera de lo lúdico y lo sagrado. Este será la consideración del tiempo como tal al interior de ambas esferas.⁴⁴ En efecto, el autor identifica las formas de ritual con un elemento que restituye el vínculo de la comunidad con el pasado, y en tal sentido, restituye y re-encausa el tiempo calendario, mientras que el juego, en tanto desvincula al ritual de su sentido mítico, genera una fragmentación del tiempo y, en cierta forma, lo destruye. La función cultural de ambas

⁴² Ibidem, p. 167.

⁴³ Huizinga señala esta posibilidad de reabrir el juego de asociaciones que se cifran en las formas culturales en diversos puntos de su obra. Una de las expresiones más explícita puede encontrarse cuando afirma que: «generalmente, lo lúdico queda en el trasfondo de los fenómenos culturales. Pero, en todas las épocas, el ímpetu lúdico puede hacerse valer de nuevo en las formas de una cultura muy desarrollada y arrebatarse consigo al individuo y a las masas en la embriaguez de un juego gigantesco» (HUIZINGA, *Homo ludens*, op. cit., p. 81).

⁴⁴ AGAMBEN, G., *Infancia e historia*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora, 2001.

esferas será antagónica, pues mientras que lo sagrado restablece y ordena el tiempo de una sociedad, el juego se caracteriza por la fugacidad, por la eliminación del tiempo.

Esta tensión llevará a Agamben a recuperar las nociones griegas de *aion* y *chronos*, como las dos maneras de experimentar el tiempo entre las que se cifra la temporalidad histórica. A saber, el tiempo del ritual en el que se mantiene una unidad entre el presente y el tiempo fundante, frente al tiempo medible, que puede dividirse en intervalos y consumirse. A diferencia de Agamben, en la obra de Huizinga, es en la festividad y en los rituales arcaicos donde lo lúdico muestra su esencia, sin que su relación con lo sagrado o lo solemne limite el carácter lúdico de las artes y las diferentes instituciones sociales que se diferencian a partir del desarrollo histórico, como los procedimientos judiciales, la poesía y la música secular, la guerra, etc.

El juego cúlrico y el juego profano en el pensamiento de Eugen Fink

El abordaje del juego que propone Fink piensa también lo lúdico como una apertura a trascender la utilidad. Sin embargo, la relación no se limita a señalar la necesidad de trascender el elemento práctico y racional, sino que también deben ser superadas las prácticas lúdicas que se asimilan al culto para abrir el horizonte existencial del juego. Este aspecto de la teoría finkeana lo vuelve más radical en su caracterización del juego, pues la interrogación cosmológica para ser formulada requiere de una superación del marco teológico que ha orientado a la metafísica tradicional.

Al igual que Huizinga y Bataille, Fink pondrá un énfasis particular en el carácter liberador del juego frente a los requerimientos del proyecto vital del hombre. «Al jugar nos liberamos, por un momento, del engranaje vital [...] el fin inmanente del juego no está proyectado hacia el último fin supremo, como lo están los fines de las restantes acciones humanas. La acción lúdica sólo tiene fines internos»⁴⁵.

La vida de los hombres, proyectada siempre hacia un *por-ser* que se encamina en torno a la búsqueda de un difuso horizonte de bienestar o *eudemonía*, se encuentra siempre enmarcada en el peso y el tedio de lo cotidiano y de su persecución de fines materiales.⁴⁶ Sin embargo, esta perspectiva, aunque ajustada al juego en tanto fenómeno, no corresponde con el horizonte semántico que puede observarse en el juego entendido en sentido amplio. El juego permite al hombre abrirse a una relación genuina con la

⁴⁵ FINK, E., *Oasis de la felicidad* (Trad. Elsa C. Frost), México, UNAM, 1966.

⁴⁶ *Ibidem*, pp. 60-61.

temporalidad y el presente, en la medida en que lo saca de su proyectiva y su búsqueda del bienestar, pero la tradición quiso ver en este aspecto solo una subordinación del ocio y la diversión lúdica al trabajo, al asumir una forma de descanso. Por el contrario, el gesto liberador del juego para el hombre se fundará en su oposición e independencia del mundo del trabajo. De este modo, afirma:

«Cuando sólo se limita, como es usual, el juego frente al trabajo, frente a la realidad, frente a la seriedad y frente a la autenticidad, se le coloca falsamente al lado de otros fenómenos vitales. El juego es un fenómeno fundamental de la existencia, tan original y autónomo como la muerte, el amor, el trabajo y el dominio, pero no está traspasado como los restantes fenómenos fundamentales por una aspiración común hacia el último fin»⁴⁷.

La acción soberana que apunta a la trascendencia tal como propone Bataille en el acto de la guerra que ofrece un espacio de arrojo y derroche, no será asimilada por Fink a la apertura de una forma de trascendencia, por estar la guerra también atravesada por la búsqueda de objetivos externos y el cálculo de medios y fines. Incluso cuando el trabajo, la guerra y el amor constituyen para Fink *fenómenos existenciales* del hombre, su dependencia a fines exteriores los subordina a una dependencia por la adquisición y administración de medios materiales que solo es eclipsada en el ámbito del juego.⁴⁸

El abordaje de Fink resulta algo más complejo en la medida en que considera al juego como un fenómeno existencial en el que se manifiesta una apertura del hombre al movimiento total del cosmos.⁴⁹ La imposibilidad de separar su comprensión del juego de una pregunta cosmológica y una *fenomenología meóntica* tornan complejo su tratamiento en términos esquemáticos, pero es sin embargo, esta misma concepción como clave de acceso del hombre a la totalidad donde radica el interés de sus ideas para repensar el juego y el ritual como formas de acceso a la trascendencia.⁵⁰

⁴⁷ *Ibidem*, p. 15.

⁴⁸ FINK, E., «Fenómenos fundamentales de la existencia humana», *Observaciones filosóficas*, [Traducción de C. Holzapfel], 12 (2011), 285 pp. HOLZAPFEL, C., «Fenómenos existenciales fundamentales de Eugen Fink: juego y muerte», *Revista de Filosofía*, 67 (2014), pp. 201-214.

⁴⁹ La comprensión de juego humano como correlato simbólico del movimiento de la totalidad será ampliamente recuperada por el pensador Kostas Axelos en sus tres libros principales sobre el juego: *Le Jeu du monde* de 1969, *Pour une éthique problématique* de 1972 y *Horizons du monde* de 1974. Desde su abordaje, la distinción formulada por Fink entre un juego humano y un juego del mundo habilitará también que se proponga al juego como una clave simbólica de acceso al horizonte del pensar cosmológico en el que el hacer humano puede encontrar su orientación y sentido (AXELOS, K., *Hacia una ética problemática*, Madrid, Taurus, 1972, pp. 89-94; AXELOS, K., *Les horizons du monde*, Paris, Éditions de Minut, 1974, pp. 84-83).

⁵⁰ Esta concepción de la trascendencia, cabe mencionarlo, asume una caracterización de la totalidad que no puede asimilarse a las formas de acceso a la divinidad o a un

En tal sentido, Fink advierte dos dimensiones de abordaje del juego: el juego entendido como un fenómeno óntico situado en el plano en el que el hombre desarrolla su vida práctica, y el juego abordado desde una perspectiva ontológica, en la que los elementos que intervienen se presentan como íconos del movimiento de la totalidad, o de lo que denominará como *juego cósmico*.

En efecto, una de las nociones principales que orientan la comprensión finkeana del fenómeno lúdico desde una perspectiva óntica es la construcción de lo que llamará un *mundo del juego*. Este espacio simbólico en el que los hombres o niños se desenvuelven al jugar se establece en paralelo y en simultáneo con el mundo práctico que es habitado y comprendido como habitual. Los hombres se divierten y absorben por el juego, no *con* el juego, sino *en* el juego.⁵¹ Este espacio y este tiempo de acción que se inaugura con el juego permite a los hombres desarrollar una actividad en el marco de un entorno irreal. El *mundo de juego* no es una mera falsedad o engaño como podría presentarse, algo que *no es nada*, sino que se construye a partir de lo que Fink denominará como una *apariencia ontológica*, es decir, la construcción de imágenes imaginarias que orientan y dan sentido a las prácticas desarrolladas al interior del juego.

«Cada juego es una producción mágica en un mundo lúdico. En él están los papeles de los jugadores, los papeles alternativos de la comunidad lúdica, la obligatoriedad de la regla de juego, la significación del juguete. El mundo lúdico es una dimensión imaginaria cuyo sentido óntico presenta un oscuro y difícil problema. Jugamos en el llamado mundo real, pero creamos jugando un reino, un campo enigmático que es y a la vez no es real. En el mundo lúdico nos movemos de acuerdo con nuestro papel; pero en tal mundo se dan las figuras imaginarias»⁵².

El mundo de juego es un espacio creativo en el que el hombre experimenta el influjo de su imaginación y somete incluso a la influencia de la apariencia y de la mera imagen. Pero la caracterización de lo aparente como una instancia ontológicamente secundaria se deriva de la consideración del juego y de la poesía que desde la perspectiva del autor puede rastrearse hasta la metafísica y el pensamiento de Platón.

plano inmaterial, sino que se presenta como un afuera del plano intramundano en el que el hombre se despliega, para afrontar el movimiento total en el que este mundo se desenvuelve (FINK, E., *Le jeu comme symbole du monde*, Francia, Éditions de Minut, 2021, pp. 18-30; DELGADO PÁEZ, U., «La metafísica ontogónica de Eugen Fink como filosofía meóntica del Absoluto», *Metafísica y Persona*, 26 (2021), pp. 11-22; GARRIDO MATURANO, A. G., «Del ente en el mundo al mundo en el ente. Introducción al concepto cosmológico de mundo de Eugen Fink», *Franciscanum*, 64. 178 (2022), pp. 9-45).

⁵¹ FINK, E., *Oasis de la felicidad*, op. cit., p. 18.

⁵² *Ibidem*, p. 22.

El potencial del juego como clave metafísica para la comprensión de la totalidad y para reabrir la relación del hombre con las cosas que lo rodean es velado en la antigüedad al reducir el juego y la tragedia a la captación o imposición de imágenes, pero fundamentalmente al reducir a la imagen a la capacidad de representar. Si el juego y la poesía consisten en la creación de imágenes, pero estas imágenes solo poseen un carácter derivado y mimético en relación con la naturaleza, entonces, el objeto mismo del juego y de la tragedia aparece bajo la mirada de una degradación ontológica. Siguiendo el curso de las ideas generales de Platón, las cosas son copias de las formas puras, y las imágenes copias de las cosas. Esto explica para Fink por qué la controversia de Platón con los poetas es incluso más radical que su confrontación con los sofistas. Pues filósofo y sofista, en última instancia, se encuentran ambos en el campo del concepto. Mediante un riguroso análisis del discurso puede mostrarse el error del sofista en favor del filósofo, pero en el caso del poeta esto no resulta posible ya que las imágenes que el poeta impone en su discurso provienen de una intelección diferente al pensamiento conceptual. «El poeta es el vidente, el espectador del gran juego en el que todas las cosas se ponen en juego, en el que tienen su surgimiento y su declive, su fortuna y su caída, su resplandor y su extinción»⁵³. Pero la metafísica occidental tenderá a reducir esta captación del movimiento total del mundo a la mera reproducción mimética de las cosas mundanas mediante la representación con imágenes.⁵⁴

En este punto, la ontología cosmológica de Fink se vuelve indisociable de su comprensión del juego. La degradación a la que es sometida la apariencia ontológica comprendida en el juego por parte de la metafísica platónica, consiste en reducir la construcción de imágenes a la mera representación, es decir, a la relación de representación entre dos cosas intramundanas. La imagen se comprende así como una representación derivada de las cosas que salen al encuentro con el hombre en el mundo. En contraposición a esta concepción tradicional del juego, y de la imagen como derivación, Fink propone al juego como un *fenómeno existencial* del hombre que permite superar su comprensión teórica y práctica de los entes, en la medida que habilita la apertura del horizonte vivencial en el que puede formularse la pregunta por la totalidad.⁵⁵

⁵³ FINK, E., *Le jeu comme symbole du monde*, op. cit., p. 125.

⁵⁴ FINK, E., *Le jeu comme symbole du monde*, op. cit., pp. 78-80. DELGADO PÁEZ, U., *La pregunta por la experiencia originaria a través de la fórmula finkeana: El juego como símbolo del mundo a la luz de una fenomenología meóntica*. Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Puebla, 2020, pp. 96-97.

⁵⁵ FINK, E., *Le jeu comme symbole du monde*, op. cit., pp. 54-65.

La perspectiva del juego y de la poesía que se deriva de la metafísica platónica corresponde a una perspectiva «desencantada» del mundo que ha *trivializado* la relación del hombre con las cosas, al reducir la existencia a su relación con entes intramundanos, sean estos dioses, seres u objetos. La creación imaginaria de apariencias ontológicas por parte del hombre reabre su relación con los entes intramundanos, no por que permita una captación directa e intuitiva del mundo y de la totalidad, sino porque permite un acceso simbólico y especulativo en el que los entes se muestran en su carácter fragmentario y finito, como una parcialidad que simboliza de manera icónica el movimiento de una totalidad a la que el hombre no puede acceder como un fenómeno óptico. Esta forma de acceso a la concepción de la totalidad mediante una apertura extática, permite al hombre advertir en el ente intramundano el movimiento total que lo distingue y organiza como un objeto parcial.⁵⁶

El juego, ya sea cúllico o ritual, o el juego profano, permite a los hombres partir de lo intramundano hacia la reapertura de la dinámica y organización de las cosas. Y este acceso al movimiento general de organización e indistinción de las cosas se produce mediante la delimitación de un espacio y una serie de roles que exceptúan el influjo de la perspectiva desencantada del mundo, para re-encantar la relación del hombre con las cosas, y *des-trivializar* aquello que la relación profana y mundana con los entes ha despojado del brillo de la trascendencia. En el marco de estas reflexiones, afirma:

«Nos movemos como una cosa entre otras cosas, nos comportamos con la comprensión de las cosas en todos los ámbitos, pero ordinariamente no comprendemos la fuerza imperante que unifica a los seres en su multiplicidad y al mismo tiempo los desgarran en su delimitación. En la comprensión habitual del Ser tratamos con fragmentos del Ser sin experimentarlos como fragmentos. La filosofía como sabiduría del mundo se despierta cuando lo finito allora en su intramundinidad y se refiere al mundo-todo, cuando el carácter fragmentario de los seres brilla en la luz del mundo»⁵⁷.

No se trata entonces de una captación del ser verdadero, o de la totalidad lo que habilita al hombre a reencontrar el sentido perdido u oculto de las cosas, sino la captación de los entes intramundanos, habilitada por la proyección gratuita y arbitraria del juego, lo que permite dar cuenta desde una aproximación simbólica al movimiento total en el que estos entes fragmentarios se unifican y delimitan.

El juego cúllico, el juego ritual, la apertura del hombre a la totalidad mediante la máscara y la apariencia, devuelven al hombre su apertura a la trascendencia, al permitirle retornar a su captación óptica y mundana de los entes bajo la luz del mundo. Lo sagrado,

⁵⁶ *Ibidem*, pp. 60-65.

⁵⁷ *Ibidem*, p. 129.

en este sentido, constituye una dimensión inherente al juego cultural, en la medida en que las imágenes que el juego ritual expresa no se reducen a la mera reproducción y representación de lo intramundano, sino que ofrecen un acceso a la problematización simbólica de lo extra-mundano que da tiempo y espacio a las cosas que son en-el-mundo.

El vínculo que se establece entre el juego y la acción sagrada, o el acceso a la captación de lo trascendente, no se reduce a la asociación histórica y diacrónica entre dos esferas o dimensiones del mundo cultural, sino que es el juego mismo, en tanto fenómeno, lo que permite una apertura del hombre a la trascendencia que le permite participar del juego arbitrario del movimiento de la totalidad.

En este punto es notable que la cosmología finkeana se aleje de una concepción teológica al proponer que la relación del hombre con toda forma de divinidad sería, sin importar la distancia que medie entre el hombre y la divinidad, una relación entre entes intramundanos. Sin embargo, autores como el filósofo argentino Ángel Garrido observan que el planteo de Fink no resulta del todo incompatible con una concepción religiosa del mundo, pues aunque se rechaza una concepción teológica desde una perspectiva especulativa, su filosofía trascendental constituye un llamado en favor de la apertura del hombre a una relación sagrada con las cosas. En sus palabras, «la idea omnipresencia de lo divino como creatividad resulta inescindible de la cosmología finkeana»⁵⁸. Y ello precisamente, en la medida en que el proceso de *destrivialización* del mundo en el que se retorna a un contacto con los entes en su parcialidad y en su vínculo intrínseco con la totalidad comporta una apertura del hombre al mundo que es perfectamente compatible con el éxtasis ritual y con la experiencia religiosa en sentido amplio.

En efecto, tal como señala Garrido, Fink advierte la preservación de una memoria en los ritos culturales de un contacto inmediato y sagrado con las cosas, por lo que propone que el culto es una forma de elevar simbólicamente las cosas para recordar su apertura al mundo de un estado inicial anterior a la distinción de lo sagrado y lo profano, y esto en gran medida, establece de manera vicaria espacios y roles sagrados que operan como heraldos de la totalidad y de la divinidad en el mundo secular. Sin embargo, esta operación se da de manera ambigua en el culto religioso, pues a la vez que se conserva la memoria de tal apertura, se produce un desvío del hombre al mundo, es decir, hacia la concepción de su vínculo con un ser superior⁵⁹ cayendo nuevamente en el marco de la metafísica teológica tradicional.

⁵⁸ GARRIDO MATURANO, A. G., «Del ente en el mundo», op. cit., p. 32

⁵⁹ FINK, E., *Le jeu comme symbole du monde*, op. cit., p. 135.

Es notable que ahí donde Caillois encuentra una distancia equivalente entre el juego y lo sagrado en relación con lo profano, Fink encontrará al primero como una representación icónica y simbólica de lo segundo, es decir, al juego libre en su devenir abierto arbitrario como un símbolo del movimiento arbitrario de la totalidad. Esto no es porque el juego y lo trascendente se identifiquen en su contenido, sino porque parece presentarse al juego como un esquema abierto intramundano que reabre la relación entre los entes por encima de su vínculo teórico o práctico hacia una relación extática por parte del hombre que deriva de su gratuidad y de su carácter *autotélico*. Es la ausencia misma de contenido de la trascendencia lo que liga al juego y la totalidad como movimiento arbitrario.

Lo sagrado como tal no parece asimilable a lo que Fink identifica con la trascendencia o con la totalidad extra-mundana, pues como el autor señala con cierto énfasis, cualquier instancia divina en el sentido que pueda concebir la teología seguiría en el marco de una jerarquía. La jerarquía propuesta por Caillois entre lo sagrado, lo profano y el juego solo podría resultar viable desde la perspectiva de Fink si se observa la posibilidad de pensar en forma especulativa una trascendencia ajena a las jerarquías propuestas por la metafísica en sus versiones teológicas.

En este sentido, identificar lo sagrado con un sentimiento, y este sentimiento con la esencia de lo religioso, tal como propone Caillois en las primeras páginas de *L'homme et le sacré*, no es del todo incompatible con aquello que Fink denominará el *pathos* de totalidad. El sentimiento que aspira a la comprensión de la totalidad extra-mundana por encima de cualquier prescripción o restricción gnoseológica. Esto puede apoyarse en cierta medida la interpretación de Garrido, en tanto que lo religioso abarca tanto las creencias respecto de la divinidad, que Fink rechaza como marco para su cosmología, como el sentimiento de apertura a la creación sagrada que envuelve la experiencia del mundo, y que el juego en cierta medida logra reavivar *destrivializando* aquello que oscurece un vínculo exclusivamente óptico con las cosas.⁶⁰

⁶⁰ Tal como describe Fink, instancias como el juego permiten recuperar el carácter fragmentario de los entes intramundanos en el marco del Ser primordial, el decir del mundo. Para ello es necesario generar una apertura a la fuerza primordial que unifica y divide los entes en el mundo. En sus palabras: «No comprendemos la fuerza imperante que unifica a los seres en su multiplicidad y al mismo tiempo los desgarran en su delimitación. En la comprensión ontológica ordinaria, tratamos con fragmentos del Ser sin experimentarlos como fragmentos» (FINK, E., *Le jeu comme symbole du monde*, op. cit., p. 129) La reflexión cosmológica de Fink busca en este sentido distinguir una perspectiva óptica del hombre proyectado al mundo de los «entes» tal como se daría en su aproximación práctica o teórica, de una aproximación simbólica en la que el hombre experimenta el carácter fragmentario de los entes bajo el marco de una totalidad extra-mundana.

Puede verse esquemáticamente una identificación entre el juego y lo trascendente que se desprende de su contraposición con la actividad productiva y con la atención por lo mundano y material. Esto que aparece en el pensamiento de Huizinga como un espacio de creatividad y de religamiento de la esfera social y que en el pensamiento de Bataille se presenta como una acción soberana, pero que en ambos casos se produce por su oposición al trabajo. También Fink, al contraponer el juego a la búsqueda del bienestar, advertirá una característica fundamental del juego en la posibilidad de habitar el presente, y salir del continuo *por ser*. Pero su planteo se vuelve más radical al observar el juego desde una perspectiva ontológica y proponerlo no solo como una separación de los fines que ordenan la acción humana en su vida habitual, sino como un símbolo del movimiento total del cosmos.

El interés que revisten estas ideas en el presente marco se funda principalmente en constituir un planteo más explícito y enfático en la relación del juego como instancia mediadora entre la vida práctica de los hombres y la apertura a la trascendencia. Concepciones como las de Caillois y Benveniste, en las que el juego no puede asimilarse a lo sagrado por carecer de contenido, no son del todo contradictorias con la propuesta de Fink, en tanto que este lo identifica con la apertura al movimiento de lo trascendente por la falta de contenido de ambas instancias. La diferencia entre ambas posiciones no se da, en principio, en su caracterización del juego sino en su caracterización de lo sagrado y de lo trascendente, de la que deriva luego una concepción completamente distinta respecto de la relación de esta esfera con el juego.

Consideraciones finales

El recorrido propuesto permite recuperar algunas líneas en las que se observan puntos de contacto en la caracterización del juego y su relación con lo sagrado propuesta por diferentes autores. En particular sería importante recuperar algunos lineamientos:

- a. Por empezar puede observarse la idea de *desvío* como una constante en la comprensión de juego. Partiendo su caracterización como una excepción que irrumpe el curso de lo habitual para alejarnos de la vida corriente, el *desvío* implicado en la noción de juego se asocia al alejamiento de lo profano y del marco de normas sociales establecidas. Esta concepción aparece de un modo claro en Caillois, mientras que Bataille y Fink pondrán el acento en el alejamiento del cálculo material y de la búsqueda del beneficio propio. El desvío que implica el

carácter *autotélico* del juego se hace evidente en la medida en que se observa al hombre imbuido en el tedio de su curso vital orientado a la búsqueda del bienestar y a lo lúdico como la posibilidad de liberarse temporalmente de ese curso.

- b. Esta idea de desvío tiende a reforzarse con la conceptualización de una instancia excepcional a la que el juego nos conduce. En este sentido, surgen nociones como el *círculo mágico*, que refieren a un espacio y un tiempo excepcionales donde el juego se desarrolla, tal como propone Huizinga y es seguido en gran medida por Caillois.⁶¹ El concepto de *acción soberana* de Bataille tiende también a identificarse con la proyección hacia una esfera supra-racional. La soberanía que comporta el abandono de la búsqueda del bienestar se cimenta en la orientación hacia una forma trascendente de valor, expresada en el accionar del jugador. La idea de Benveniste de que el juego nos conduce a una extra-realidad, cuyo carácter meramente formal la convierte en un espacio ficticio, comporta de manera visible la expresión de un desvío de lo habitual hacia el juego.

En el pensamiento de Fink pueden distinguirse esquemáticamente tres formas en las que se manifiesta la noción de desvío: (1) una noción óptica: el abandono excepcional del curso vital. Esta idea aparece señalada en nociones como *oasis*, o la idea de apropiarse del presente al salirse del *por ser* que enmarca la vida del hombre. (2) Una noción ontológica que se identifica con las apariencias imaginarias que tienen lugar en el *mundo de juego*. (3) Una noción cosmológica que se identifica con el proceso de apertura extática hacia la totalidad. Estas tres formas de desvío se enlazan de esta manera cada una con una forma particular de instancia excepcional que le corresponde.

- c. En tercer lugar, como se ha señalado en todos los casos, el trabajo y su atención a las condiciones materiales de existencia se erigen como el polo opuesto a lo lúdico. Esta característica, tan propia del juego como de lo sagrado, es probablemente el eje principal sobre el que se cimenta la identificación y tensión entre ambas nociones. Esta oposición al trabajo se traduce a su vez en diferentes tensiones conceptuales

⁶¹ Carlos Morillas en su artículo «Huizinga-Caillois. Variaciones sobre una visión antropológica del juego» señala algunas discrepancias de Caillois respecto de la conjunción de los términos ficticio y reglamentado en la definición del juego ofrecida por Huizinga. Sin embargo, esta señalada incompatibilidad entre los momentos de reglamentación y los momentos de imitación o de funcionalización del juego solo dará lugar a una clasificación interna de los tipos de juegos que terminará por incorporar ambos elementos. (MORILLAS GONZÁLEZ, C., «Huizinga-Caillois. Variaciones sobre una visión antropológica del juego», *Enrahonar: An International Journal of Theoretical and Practical Reason*, 16 (1990), pp. 11-39, p. 25).

como la tensión entre lo voluntario y lo obligatorio o necesario, lo *autotélico* y lo productivo, lo excepcional y lo habitual, lo extravagante y lo regular, etc.

- d. Al otorgar una dimensión tan relevante a la esfera de lo lúdico, ya sea como una dimensión originaria de la creación cultural en Huizinga, como *instintos lúdicos* que orientan el desarrollo de una civilización para Caillois, como la esfera de un hacer soberano y libre por parte del hombre en Bataille, como símbolo de la totalidad y clave para la *destrivialización* de la experiencia del mundo en el pensamiento de Fink, o como una esfera en la que la conciencia del hombre logra realizarse mediante la *desrealización* de sus actos, tal como describe Benveniste, todas estas propuestas se ven en cierta medida forzadas a distinguir una forma originaria o esencial de juego frente a formas derivadas o triviales. Es decir, manifestaciones culturales que con toda evidencia pertenecen al mundo del juego, pero no comportan el potencial estetizante y ordenador que se le confiere a su forma originaria.

La concepción en estos abordajes de formas menores de juego es muy diferente en cada uno de estos pensadores y puede enumerarse esquemáticamente del siguiente modo:

- La descripción de Huizinga del declive del elemento lúdico a partir del siglo XVIII conlleva la identificación de prácticas de juego contemporáneas al autor como formas de juego que no participan de la dimensión lúdica originaria de las formas culturales. Estas formas degradadas de juego, entre las que Huizinga incluye con cierto énfasis al bridge y al ajedrez, son juegos en toda regla, pero no comportan el elemento lúdico de etapas anteriores ni expresan una unidad cultural mediante sus esquemas antitéticos como pudieron hacerlo los torneos medievales o las celebraciones antiguas. La noción de puerilidad, como fingimiento de juego, posee una enorme relevancia en el marco de este señalamiento para caracterizar la actitud reinante en las sociedades occidentales y el advenimiento de su crisis cultural.⁶²

⁶² La referencia al puerilismo que caracteriza a las sociedades occidentales contemporáneas es expresada por Huizinga en el marco de su descripción del decaimiento del elemento lúdico en Occidente en su obra *Homo ludens* y se asocia a la idea de fingimiento o falsificación de juego (HUIZINGA, J., *Homo ludens*, op. cit., pp. 310-312), pero también es señalada en *Entre las sombras del mañana*, en el que el carácter pueril se expresa en diferentes formas de confusión entre el juego y lo serio. Asuntos que constituyen dimensiones serias de la vida social, pero que se han impregnado de juego, o juegos que se desarrollan de modo tan serio que pierden su carácter lúdico (Barcelona, Península, 2007, p. 156), pero también en otras expresiones como la falta de conclusión de los juegos modernos (considérense las ligas y la concatenación de torneos) que difumina la finalización propia de los juegos sagrados. En su última obra, *En los albores de la paz*, el autor vuelve sobre el concepto de

- En el caso de Caillois no hay una categoría de juego que se considere más propia frente a una forma degradada o menor. Sin embargo, el potencial civilizatorio que manifiestan para su perspectiva, las actitudes elementales que rigen los juegos de competencia y azar, constituyen un eslabón central de lo que denominará las *sociedades desarrolladas*, mientras que la *imitación* y el *vértigo* como conjunción de actitudes elementales darán lugar a sociedades primitivas a las que denominará *sociedades de confusión*.⁶³
 - La distinción entre *juego mayor* y *juego menor* en Bataille probablemente sea el ejemplo más explícito, pues una vez que el autor ha caracterizado la acción soberana del jugador que arriesga su vida o su integridad, se ve forzado a construir una categoría menor en la que enmarcar otras formas menores de juego, como lo son el ajedrez, las damas o los entretenimientos. Esta distinción rebasa el ámbito del juego para volcarse también sobre formas menores de arte o de filosofía.
 - Benveniste, es una excepción en este sentido, pues al privar al juego de toda eficacia, no requiere distinguir una forma esencial y una forma derivada de juego, ni por su contenido ni por sus efectos.
 - En el caso de Fink existe una distinción notable entre lo que denominará *juego cultural* o *sagrado* y las formas de *juego profano*.⁶⁴ El primero vinculado a la apertura extática a la totalidad, mientras que el juego profano, mayormente asociado al juego reglado, se asociarán a los pasatiempos. Estos últimos surgen en ocasiones como rastro cultural de una práctica sagrada que ha sido desplazada.⁶⁵
- e. El declive señalado en estas perspectivas de las formas elevadas de juego terminará por anunciar de diferentes maneras una crisis cultural en Occidente. El planteo más explícito en este sentido lo establece el diagnóstico de Huizinga sobre el decaimiento en Occidente del elemento lúdico que impulsaba y daba cohesión a la cultura. La unidad cultural expresada en períodos anteriores vendría a ser reemplazada en el mundo moderno por un enjambre de deseos desencontrados

puerilismo para referir a la perversión de una época marcada por un notable infantilismo (HUIZINGA J., *En los albores de la paz*, Barcelona, Los libros de nuestro tiempo, 1946, pp. 91-92).

⁶³ Estas actitudes esenciales que orientan a los juegos constituyen instintos universales que orientan para Caillois a las sociedades, y que poseen consecuencias fuera de los espacios de juego. Estas son denominadas como *agon*, *alea*, *ilix* y *mimicry* por Caillois y tendrán un lugar fundamental en la clasificación de los distintos tipos de juego propuesta por el autor (CAILLOIS, R., *L'homme et le sacré*, op. cit., pp. 171-172).

⁶⁴ FINK, E., *Le jeu comme symbole du monde*, op. cit., pp. 225-227.

⁶⁵ *Ibidem*, pp. 198-203.

en el que conjuntos fragmentarios de individualidades perseguirán fines diversos sin cohesión social.⁶⁶ Este declive de lo sagrado, y su correlato en la fragmentación social ha sido señalado también por Bataille y por Caillois. En su libro *L'homme et le sacré* afirmará incluso Caillois que el principio de reciprocidad que ha sido fundante en las sociedades totémicas, es reemplazado luego por la búsqueda de la supremacía de diferentes facciones que ya no atienden a un intercambio y reconocimiento recíproco con sus pares.⁶⁷

La propuesta de Fink advierte también una tendencia de los juegos sagrados a reducirse a su contenido doctrinal al interior de los cultos occidentales. En sus palabras: «en la trayectoria histórica de la humanidad sucede de diversas maneras que el ritual cultural se desvanece cada vez más, y pasa cada vez más a segundo plano, mientras que lo que toma la delantera es la doctrina, la promulgación de las palabras del profeta y predicador»⁶⁸.

El énfasis del autor apuntará a observar el potencial del juego para reanudar un contacto más genuino entre el hombre y la totalidad. En este caso, no apelando a aspectos de las sociedades pre-modernas, sino a un tiempo arquetípico en el que la distinción entre lo sagrado y lo profano no se hubiera constituido aún.

- f. Como conclusión derivada de la crisis cultural señalada se vuelve en varios casos sobre el potencial estetizante del juego para reordenar y restablecer la esfera social. En este sentido, se apuesta por la dimensión lúdica como aquella esfera capaz de re-encantar la experiencia del mundo, *destrivializar* nuestra relación con las cosas, revitalizar a partir de la fiesta el marco normativo que estructura la esfera colectiva. El juego, y en gran medida el retorno de lo sagrado como tal, bajo la forma de un reencantamiento, posee la doble función de establecer un orden sobre la

⁶⁶ HUIZINGA, H. *Entre las sombras del mañana*, op. cit., pp. 40-45. Autores contemporáneos como el filósofo surcoreano Byung-Chul Han señalarán también la asociación entre la crisis cultural occidental y el declive de los rituales en los que esta encontrará su cohesión, y al igual que Huizinga propondrá el retorno a los rituales comunitarios que ofrece la religión como forma de *re-ligar* la esfera social (HAN B-CH., *La desaparición de los rituales*, Buenos Aires, Herder, 2021). Estas perspectivas, por otra parte, coinciden con el diagnóstico de una crisis cultural señalado por otros pensadores contemporáneos como Cornelius Castoriadis, quien referirá a la tendencia predominante de las sociedades occidentales como un proceso de fragmentación del imaginario social y de avance de lo insignificante (CASTORIADIS C., *La montée de l'insignifiance*, Paris, Seuil, 2007).

⁶⁷ CAILLOIS, R., *L'homme et le sacré*, op. cit., p. 92.

⁶⁸ FINK, E., *Le jeu comme symbole du monde*, op. cit., p. 184.

dispersión, pero también de resemantizar los elementos y reabrir un esquema imaginario que permita proyectar nuevas dinámicas y lógicas asociación entre ellos. Estas perspectivas de reencantamiento del mundo buscan contraponerse a la tendencia materialista emergente que es señalada en todos los casos, y proviene, como se ha observado, del polo opuesto al juego: el trabajo, la necesidad y la conservación de los medios materiales de existencia. Pero el carácter de juego, en tanto esquema imaginario en el que el mito y el ritual se han separado, abarca también la esfera del trabajo, cuando este se autonomiza del sentido comunitario y comienza a ritualizarse en atención exclusiva al interés. El proceso de reificación o alienación en el ámbito productivo al que refiere la crítica marxista a las sociedades modernas sin duda surge de la falta de sentido orientador que termina por abarcar también a la esfera productiva.

- g. Por último, queda señalado también a lo largo del trabajo la evolución de un debate en torno a la relación entre el juego y lo sagrado que parte de un posicionamiento algo ambiguo en Huizinga pero que tiende a identificar ambas esferas, hasta arribar a la tesis de Caillois que busca delimitarlas y contraponer el juego a lo sagrado, considerándolos como opuestos simétricos frente a lo profano. En una recepción eminentemente formalista de esta tesis, Benveniste terminará por identificar al juego con una *modalidad* de la *praxis* que se caracteriza por la falta de contenido y por su carácter exclusivamente formal, oponiendo de manera terminante la esfera del juego a la de lo sagrado, pero advirtiendo que el juego puede constituirse a partir de lo sagrado si éste es vaciado de contenido.

En este punto es necesario hacer dos observaciones finales:

En primer lugar, es necesario reconsiderar algunas afirmaciones de Benveniste, no porque sus tesis se muestren erradas, sino por poseer un grado de compatibilidad y coherencia mayor del que el mismo ha querido ver con la perspectiva de Huizinga. En particular, en función de la dinámica de emergencia y solidificación de formas culturales que Huizinga advierte se produce desde la dimensión lúdica del campo cultural, y que Benveniste describe fundamentalmente como un proceso inverso. En verdad, no hay en ambos planteos más que un énfasis diferenciado en el momento de la dinámica que se describe. Huizinga no se desentiende de la posibilidad de recorrer un camino inverso en la vuelta a la arbitrariedad y apertura del juego que muestran las formas culturales, e incluso lo sagrado. Mientras que puede observarse sobre el final del ensayo de Benveniste que este advierte que un rito siempre puede volver a ser investido por un nuevo mito en la medida

que se reinserte dentro de sus dinámicas un contenido nuevo. Puede observarse como algo transversal a estas propuestas la posibilidad de ver ambos revces de una dinámica:

- 1) una que va desde la apertura irreverente del juego hasta la consolidación de lo sagrado;
- 2) y otra que va desde las formas establecidas de dinámica social hasta su reapertura a un juego de interrelaciones que goza de cierta gratuidad, imprevisibilidad y arbitrariedad.

Por consiguiente, si se acepta la capacidad de reanudar el lazo entre una dinámica ritual y un mito personal, descrito por Benveniste, en la esfera social, podrían verse ambos movimientos como pertenecientes a una misma dinámica de creación y de reestructuración de la esfera cultural sin necesidad de establecer una oposición como la que pretende Benveniste, sino considerando al juego y al ritual sagrado como momentos diferentes de una misma dinámica.

En segundo lugar, las tesis de Fink en este sentido resultarán ambiguas pues por un lado identifica al juego como un símbolo de la totalidad que promueve una apertura del hombre a la trascendencia, pero por otro lado, advierte que el juego sagrado constituye un desvío en la apertura a la totalidad por orientarse hacia la divinidad. En cierta medida, tanto Caillois como Benveniste y el mismo Fink, observan la similitud formal entre el juego y lo sagrado. Fink incluso terminará por distinguir el juego sagrado del juego profano, evidenciando la similitud entre ambos. Pero para Caillois y sobre todo para Benveniste lo sagrado es indisociable de un contenido, es la unión de mito y ritual, mientras que para Fink es la falta de sentido y de contenido del movimiento libre, creador y arbitrario del juego lo coincide con el devenir arbitrario y sin fundamento de la realidad. A pesar de que Fink vuelve a enlazar al juego y lo sagrado bajo la forma de la trascendencia, coincide con estos autores en la falta de contenido del juego, pues es en este punto en el que se apoya para señalar su apertura al movimiento de la totalidad. La discrepancia no puede resolverse, por lo tanto, en el plano de una caracterización antropológica o semiótica del juego, sino en el marco de una caracterización metafísica (o en sentido estricto cosmológica) de la trascendencia.