

MUNDO Y TRASCENDENCIA: APUNTES SOBRE LA DIMENSIÓN ONTOLÓGICA DEL JUEGO EN CARLOS ASTRADA Y EUGEN FINK

FLORENCIA MAUNA

Universidad Nacional de Mar del Plata - Universidad del Salvador

Resumen:

Dentro de la academia los estudios sobre el juego suelen ser marginados o subestimados como cuestiones secundarias al pensamiento, o como espacios de discusión dirigidos solamente al ocio contemplativo. Sin embargo, en oposición a este tipo de inferencias nos dedicaremos enteramente a reivindicar el papel del juego como fenómeno existencial fundamental en la pregunta por el ser y su relación con el mundo. En el presente trabajo propondremos un cruce lúdico y metafísico entre dos reconocidos pensadores: Carlos Astrada, filósofo argentino, y Eugen Fink, filósofo alemán. Ambos autores comparten la herencia heideggeriana que pondrán en discusión y que servirá como hilo conductor del diálogo teórico sobre el carácter ontológico del juego.

Palabras clave:

Astrada, Fink, metafísica, juego, trascendencia, mundo, ontología

Abstract:

Inside the academy, game studies are usually marginalized by Scholars, underestimated as secondary issues to thought, or as spaces for discussion related to contemplative leisure. However, in opposition to this type of inference, we will dedicate ourselves entirely to vindicating the role of the game as a fundamental existential phenomenon in the question of being and its relationship with the world. In his paper, we will propose a playful and metaphysical intersection between two renowned thinkers: Carlos Astrada, an Argentine philosopher, and Eugen Fink, a German philosopher. Both authors share the Heideggerian heritage that they will discuss and that will serve as the guiding thread of the theoretical dialogue on the ontological nature of the game.

Keywords:

Astrada, Fink, metaphysics, game, transcendence, world, ontology

*En nuestra conciencia el juego se opone a lo serio.
Esta oposición permanece, al pronto,
tan inderribable como el mismo concepto de juego.
Pero mirada más al por menor,
esta oposición no se presenta ni unívoca ni fija.*
Johan Huizinga,
Homo ludens (1938)

§1. INTRODUCCIÓN

Proponemos como punto de partida un espacio de intercambio teórico a partir de los aportes e influencias de Carlos Astrada y Eugen Fink, atravesados por sus años de estudio con Martin Heidegger. Así, el objetivo del presente trabajo será analizar el cruce lúdico metafísico existente entre Astrada, que retoma las ideas heideggerianas sobre la concepción de juego metafísico y la relación de la existencia humana con la trascendencia, y Fink, que cimienta su ontología haciendo hincapié en la noción del juego como símbolo de mundo. Ambos autores tuvieron la oportunidad de tener contacto con Heidegger y sus obras, y aunque entre ellos nunca se dio un diálogo, tomaremos dos líneas de análisis para establecer sus compatibilidades y diferencias teóricas: la caracterización del fenómeno lúdico y la pregunta por la relación entre el juego y el ser.

El primer paso será exponer las bases heideggerianas que retoma Astrada en su obra *El juego metafísico: para una filosofía de la finitud* (1942). De esta forma analizaremos las líneas argumentales en las que este autor presenta la noción de “trascendencia” y de “el ser-en-el-mundo-jugando”. Luego, haremos una breve introducción a las ideas de Fink sobre “la existencia que juega” en una de sus obras centrales: *Oasis de la felicidad: pensamientos para una ontología del juego* (1966). De este modo, procederemos a reconstruir puntos de contacto y disidencia entre ambos filósofos para presentar el giro teórico del pensador alemán sobre la ontología heideggeriana, y, por lo tanto, también en la argumentación del pensador argentino.

S2. CARLOS ASTRADA: EL JUEGO METAFÍSICO

Carlos Astrada retoma la lección dedicada al juego en *Introducción a la filosofía* (Heidegger, 1982), donde una de las cuestiones abordadas más relevantes es la conceptualización de la experiencia del juego como forma existencial del mundo. El pensador argentino emprende la tarea de apropiarse de la metáfora heideggeriana de “el mundo como juego de la vida” o de “la existencia como juego”, y escribe una obra en la que agrupa sus reflexiones al respecto: *El juego metafísico* (1942). Utilizando a modo de hilo conductor la estructura del “estar-en-el-mundo” propia de la existencia humana, el autor retoma los conceptos de “trascendencia” y “comprensión” conformes a la obra de Heidegger para adentrarse en la noción de juego: “(...) en dicha elaboración es posible observar que la trascendencia en tanto que juego no es una nota básica del hombre, sino que éste está puesto en juego, en el juego que representa la existencia y la comprensión del ser” (Heidegger 2001, 338).

Astrada se acerca a la pregunta metafísica por el fundamento en tanto filosofía de la trascendencia. Para él, “(...) la metafísica es un juego, en la que la interrogación fundamental, identificada con el destino del que interroga, se hace, aguza y deviene constantemente, y también se hace, se deshace y torna a hacerse la respuesta” (Astrada 1942, 4). El estudio del “ser” bajo esta mirada está impregnado de la idea heideggeriana que argumenta que la existencia humana está puesta a la trascendencia. En *El juego metafísico*, analiza la manera en que este interrogarnos sobre el ser es una pregunta que exclusivamente está constituida para la existencia humana en sí misma. Es por esto que “(...) desde su fundamento ontológico, la existencia humana se pone en el juego metafísico, que se desarrolla en el ámbito de la trascendencia. Siempre el ente humano se ha jugado en la interrogación del ser” (Astrada 1942, 5).

En esa línea, el concepto de trascendencia es igualable a pensar la existencia humana enfrentándose a su propio ser. Es decir, que en el acto de trascender es donde nuestra existencia llega a ser para sí misma esencial.

Los argumentos de Astrada van a estar ceñidos a la concepción de que la esencia metafísica está unida a la historicidad: se interroga desde la situación concreta y total de nuestra existencia. Así, este sostiene que nosotros buscamos el ser por nuestra propia cuenta y necesidad, sin suponerlo ya traducido al lenguaje de la trascendencia por sistemas y filosofías pretéritas; lo buscamos desde nuestra propia posibilidad existencial histórica porque el hombre es temporal en el fundamento de su ser (Astrada 1942, 5).

En *El juego metafísico* la existencia humana, puesta en el impulso de la trascendencia, se afana en la búsqueda del “ser” por el que ha sido alcanzada. “Ser” que, debido a su ocultamiento, se ha perdido y debe, de nuevo, ganar. Solo hay “ser” para la finitud que existe, es decir, para el ser humano. Interrogarse por este nos consigna al tiempo como único horizonte de análisis. En consecuencia, la filosofía aparece en la forma de un ámbito lúdico dentro de una experiencia finita. Y es dentro de este marco donde el juego metafísico comienza:

El juego en el que estamos puestos, como el existir que él actualiza, es un proceso concluso, finito. Sólo el metafísico practica el *fair play* existencial. Sabe que sólo puede existir cuando en cada puesta juega a la totalidad de su ser, sin un más allá del juego mismo. Este es el juego finito de un ser finito. La angustia de que somos presa al entregarnos a él reside en que, jugando al ser, cada instante es el último instante porque nuestro existir se planifica, en acto, solo en la dirección abisal del dejar de ser (Astrada 1942, 17).

Heidegger argumenta en *Introducción a la filosofía* (1982) que cuando se refiere al “ser-en-el-mundo como juego” no se quiere referir con esto al juego en el sentido cotidiano, ni tampoco se trata de jugar ni con el “ente” ni con el “ser”. Por el contrario: “De lo que se trata es, pues, de aprehender el específico pasar, suceder, acontecer a lo que nos referimos con la expresión jugar, y la específica movilidad de ello” (Heidegger 2001, 328).

Al existir jugamos en cada instante a ganar o perder el “ser”. Sin embargo, Astrada entiende que, si bien es un juego productivo, estamos condenados a la derrota. Perder implica, a su vez, ganar dos tipos de certezas: en primer lugar, que el hombre es el único que puede jugar existencialmente, teniendo en cuenta que, para Heidegger, la manera de conducirse del

animal tiende a entenderse como un hacer/empujar, por el que solo tiene un acceso limitado a lo ente, mientras que la existencia humana actúa en el mundo, lo transforma y configura. En segundo lugar, que, gracias a esto, el hombre está condenado a la tragedia. En esta línea, Solernó precisa:

El hombre juega constante e integralmente su existir. La libertad esencial de la existencia del hombre consiste en querer jugarse, en decidirse por el juego y por la afirmación del existir a costa y en medio del riesgo del jugar mismo. Todo jugador auténtico está hecho a la decepción y juega cuando es, en su raíz, un perdedor. En definitiva, el telón de fondo del juego es la derrota. Sólo el hombre, en tanto ha advenido a su ser, tiene la facultad de jugar existencialmente. El telón de fondo de su juego existencial es la nada. El hombre juega el ser y sólo existe en la medida en que juega. Y el ser es el suyo en cuanto sabe que es un ser para la nada. Al trascender todas las cosas en la comprensión del ser, la existencia se mantiene en una cuerda floja en un peligroso equilibrio inestable y percibe que está suspendida sobre el abismo. Entonces, de la raíz misma de su ser surge la filosofía como impulso creador para mantenerse en la nada interrogando por el ser. Este esfuerzo es el juego mismo que por ello se resuelve en un proceso esencialmente productivo. La única manera de salir de este juego es su plenificación e integración en la muerte, momento que, lejos de desintegrar la unidad conclusa de la existencia, la totaliza, de manera que no hay filosofía del juego sino un trágico juego de la filosofía (Solernó 2017, 6).

Ahora bien, conforme a la obra del pensador argentino, la estructura primaria de la existencia humana encuentra su fundamento en la posibilidad de la concepción de mundo. Astrada sigue el marco teórico de su maestro donde el mundo determina el horizonte de la trascendencia. Es en este sentido que entiende que este no es la mera agrupación de los entes, sino el horizonte donde presenta el ente a la existencia humana. Así, cabe preguntarnos cómo se relacionan estos conceptos con la trascendencia y el juego metafísico. Dentro de la relación que la existencia humana instaura con el mundo, está implícita la idea de que el mundo es un rasgo esencial de la existencia misma y que el "estar-en-el-mundo" se corresponde con la posibilidad de trascendencia de la existencia humana. De nuevo comenta Solernó: "(...) la trascendencia se proyecta sobre el mundo de tal manera que la existencia se mantiene en relación con éste. La existencia es así este trascender en cuanto estructura fundamental del estar-en-el-mundo" (Solernó 2017, 2).

Este trascender va a significar tanto “ser-en-el-mundo” como “estar-en-el-mundo”. Y para el autor es en la búsqueda del “ser” y de su comprensión donde la trascendencia forma una parte constitutiva fundamental en cuanto a que la existencia se dispone más allá del ente y lo trasciende.

Tan arcana y definitiva afirmación parece comprometer la perspectiva del ser ya trazada en *Ser y tiempo*, donde se desenvuelve la comprensión del ser-ahí (*Dasein*) o de la existencia humana para avanzar a su presentación como ser-en-el-mundo. ¿Y cómo está en el mundo el ser? Trascendiendo, esto es, existiendo. Se existe trascendiendo, dirigiendo el propio ser hacia lo otro que es el mundo (Ruiz 2012, 155).

En consecuencia, la noción de mundo como juego de vida compone la idea de que el mundo es una especie de etiqueta para denominar el juego que la trascendencia del *Dasein* juega; este “ser-en-el-mundo” es el juego en el que cada *Dasein* fáctico debe ingresar. Esto da cuenta de un fondo originario donde lo que lo caracteriza no es el comportamiento fáctico, sino aquello que posibilita ese comportamiento. En este sentido, nos referimos a la trascendencia en tanto formación de mundo, y jugar, parece ser, en términos de Astrada, un libre formar, un libre vincularse de la existencia humana con el mundo. Este ámbito lúdico de la existencia no debe entenderse en la forma de un comportamiento acerca de un objeto, sino más bien en tanto un acontecer, un ir más allá del ente. Jugar a “ser-en-el-mundo” para el pensador argentino es la trascendencia, y esta implica un ámbito de necesaria libertad: aquello que le permite a la existencia humana relacionarse con el mundo es la posibilidad de voluntad.

Es importante recuperar acá que tanto para Heidegger como para Astrada, la trascendencia y la libertad van a funcionar como conceptos idénticos. La libertad se entiende a partir de la posibilidad de la voluntad en tanto que la condición estructural de la existencia humana le permite llevar a cabo sus posibilidades de configurar el mundo y la relación con los útiles. La libertad, entonces, es de quien puede lograr que el mundo se haga mundo para el *Dasein*. En consecuencia, el mundo es la realización de las posibilidades de este último y de las que él mismo trasciende. Es justamente el *Dasein* quien tiene la capacidad de formar el mundo porque es posibilidad absoluta. En

otras palabras, la existencia humana y el ser están en una relación esencial de, lo que podría llamarse, mutua permanencia en la que no hay miembros, sino apertura, libertad y posibilidad.

Esta mutua pertenencia no está lograda, es la actitud ontológica de la disposición a la trascendencia la que permite el acceso a este vínculo. El mundo se ve desde el *Dasein* y ordenado a él como posibilidad suya. Esto se evidencia desde la libertad. Es así como la existencia humana es el ser que trasciende, el único capaz de dar sentido a los entes y a sí mismo. “Comprensión del mundo es un modo esencial de mantenerse en la trascendencia. De donde la existencia no tiene concepción de mundo, sino que ella es, ante todo, concepción del mundo” (Astrada 1993, 18).

Solo en virtud de ubicar al juego en tanto base de la trascendencia del “ser” es como Astrada argumenta que se “es-en-el-mundo jugando”; se encuentra al ser en su trato con el mundo sobre la base lúdica. En este sentido, la facticidad es la manera en la que se manifiesta ese “ser-en-el-mundo” que se desenvuelve bajo la estructura del juego y solo debido a esto es que la existencia puede transcurrir y desarrollarse. Ya se expresó al respecto Solernó:

El mundo es el juego que la trascendencia de la existencia juega. El estar-en-el-mundo es el jugar primordial del juego en que todo existir tiene que ejercitarse. En virtud de esto la existencia puede transcurrir y desarrollarse. A su vez, este transcurrir tiene lugar porque el existir fáctico es puesto en el juego, es jugado de una forma u otra en el decurso de su propia duración. El hombre es el jugador profesional que está siempre en el juego y que tienta fortuna poniéndose todo en juego, arriesgándolo todo, de modo que en el acontecer dinámico del juego arriesga todo para ganar el todo, lo absoluto (la comprensión del sentido del ser). La existencia humana está puesta en el juego de la trascendencia. El juego de la trascendencia se traduce por un éxtasis en el que la existencia humana se eleva por encima de las cosas. El jugar de la trascendencia no es un jugar con las cosas ni un jugar con el ser, sino que en este jugar la existencia humana “juega el ser”. Esto alude al carácter eminentemente productivo del juego (Solernó 2017, 4).

Al retornar a la noción de juego heideggeriana, nos queda preguntarnos cuáles son entonces, las características trascendentales del juego

metafísico. Astrada opta por resaltar la acción existencial. Esto significa que quien se encuentra jugando tiene una disposición de ánimo que le permite permanecer abierto al mundo que conforma el juego. Al respecto Ruiz señala:

Encontrarse jugando no es una sucesión de movimientos y pensamientos: no se está en sí mismo sino en el universo de lo jugado, situación que implica cuestiones importantes además de la trascendencia del ser: el abandono del mundo en aras del universo del juego lleva hacia el encuentro con la libertad y el goce que proporciona el jugar (Ruiz 2012, 155).

Es evidente que la noción de juego también visibiliza el carácter de seriedad de la que este tipo de conceptos suele carecer. El plano de lo lúdico, mayormente pensado a través de la oposición con el trabajo y lo serio, encuentra el lugar fundamental en la argumentación metafísica de Astrada al encontrar el fundamento de la existencia humana en la trascendencia que juega el ser. Dice en esta línea Solernó que "(...) el hombre juega constante e integralmente su existir. La libertad esencial de la existencia del hombre consiste en querer jugarse, en decidirse por el juego y por la del existir a costa y en medio del riesgo del jugar mismo" (Solernó 2017, 6).

En contra de la metafísica clásica y el análisis de los entes puros, según *El juego metafísico* la realidad no puede ser comprendida separada de los elementos que la componen. Así, la existencia humana está puesta en el juego de la comprensión del ser. Entonces, la existencia fáctica como trascendencia, pura proyección dinámica del ser, busca constantemente un sostén para poder mantenerse en el juego. Ruiz expresa que "el juego es así una de las manifestaciones más genuinas del ser en el mundo, en tanto y en cuanto las posibilidades del ser de abrirse al mundo en términos de facticidad" (Ruiz 2012, 155). Retomando las ideas de Heidegger, se recupera al ser y sus atributos en el mundo y se pregunta si puede existir algo más genuino que estar en el mundo jugando. El autor da a entender que el juego constituye la dinamicidad del ser como ser en el mundo y recupera su posibilidad desde la experiencia finita. Y es que,

(...) todo jugador auténtico está hecho a la decepción y juega cuando es, en su raíz, un perdedor. En definitiva, el telón de fondo del juego es la

derrota. Sólo el hombre, en tanto ha advenido a su ser, tiene la facultad de jugar existencialmente. El telón de fondo de su juego existencial es la nada. El hombre juega el ser y sólo existe en la medida en que juega. Y el ser es el suyo en cuanto sabe que es un ser para la nada. Al trascender todas las cosas en la comprensión del ser, la existencia se mantiene en una cuerda floja en un peligroso equilibrio inestable y percibe que está suspendida sobre el abismo (Solernó 2017, 6).

El hilo conductor del juego en la reflexión acerca del sentido de la pregunta por el ser adquiere, entonces, un carácter eminentemente metafísico. Esta herencia heideggeriana consiste en impulsar la existencia humana proyectándola en la trascendencia hacia la búsqueda del ser. El pensador argentino entiende que “siempre el ente humano se ha jugado en la interrogación por el ser” (Astrada 1942, 8). Esta búsqueda lúdica, entonces, es productiva y contiene la propia posibilidad existencial histórica en tanto fundamento de su ser. Su carácter lúdico radica en que es la propia existencia humana la que se pone en el juego metafísico de perder o ganar el ser.

§3. EUGEN FINK: LA EXISTENCIA QUE JUEGA

Uno de los temas principales de investigación para Eugen Fink versa sobre la noción de la “existencia que juega”. Sin embargo, antes de desarrollar su fenomenología, debemos entender las bases sobre las cuales el autor ha alcanzado una comprensión más profunda de la esencia del juego. Una de sus obras será crucial para analizar su pensamiento: *El Oasis de la felicidad: pensamientos para una ontología del juego* (1966). En ella está presente la discusión primordial sobre el sentido óntico del fenómeno lúdico. Para el pensador alemán, el juego aparece como una pausa en el paisaje vital de la existencia de los hombres: el juego pertenece esencialmente a la condición óntica de la existencia humana, es un fenómeno existencial fundamental. Es verdad que no es el único, pero sí el propio y autónomo, inderivable de otras manifestaciones vitales (Fink 1966, 11). En este sentido, el hombre está determinado en la totalidad de su existencia por ciertos fenómenos existenciales que no se presentan aislados, sino que fluyen unos con otros, pero que, sin embargo, es desde donde se piensa al juego en su particularidad. Salinas señala que,

(...) para Fink, en su analítica co-existencial de los Fenómenos Fundamentales (Amor, Eros, Dominio-Lucha, Trabajo, Juego y Muerte), éstos no son sólo modos de ser de la existencia, sino que ante todo son fuentes referenciales del sentido, en tanto el ser humano se aprehende a sí mismo como ser-humano amante, mortal, trabajador, luchador y jugador. En este sentido, el último de los fenómenos presentado por Fink, el juego, es el que en mayor medida tiende a ser considerado como un "epifenómeno" más de nuestra vida, actividad nimia despojada de toda significación existencial y posible constituyente del entramado social y cultural (Salinas 2010, 102).

Así, el juego es entendido a modo de apertura lúdica de la existencia humana hacia la totalidad y, son los fenómenos fundamentales de la existencia los que, en última instancia, revelan la relación humana con el mundo: su estar y su habitar en él. Al respecto, Fink argumenta: "El hombre es por esencia mortal, por esencia trabajador, por esencia luchador, por esencia amante y por esencia jugador. La muerte, el trabajo, el dominio, el amor y el juego forman el complejo tensor básico y el plano de la enigmática y multívoca existencia humana" (Fink 1966, 12).

El autor hace referencia a la esencia social original del ser humano, siempre en relación con los demás seres, cosas y el mundo en sí mismo. Sin embargo, es importante aclarar que el ser humano es abordado por el mundo y no viceversa, como puede verse en la teoría heideggeriana. El mundo es quien interrumpe lo humano. Estar abierto al mundo no es un concepto que le pertenezca a lo humano, sino que es él quien pertenece a la apertura del mundo. En términos heideggerianos, podríamos decir que, para su discípulo, el ser-en-el-mundo no es una constitución ontológica que le sea propia al ser humano; el ser no depende exclusivamente de ser concebido en relación con lo humano para ser. En esta línea, Ruiz explica que Fink:

(...) entenderá el juego como la apertura de la existencia humana hacia el fundamento de todo lo ente: el hombre, no sólo está en sí mismo, no permanece en su racionalidad, sino que abre su ser hacia lo otro, pues es como realmente puede existir. La experiencia es la vivencia del ser con las cosas, en el espacio de la libertad ejercida en el jugar, las cosas liberadas de los que la naturaleza le ha impuesto y pasan al universo de lo jugado donde se cruzan con el ser que juega (Ruiz 2012, 159).

Llegados a este punto es importante rescatar la diferenciación que hace el autor del *Oasis de la felicidad* entre lo que él va a llamar “universo de lo jugado” y “universo de lo cotidiano”: el juego va a estar caracterizado por ser más cercano a la utopía, la imaginación y la inspiración, donde se da la posibilidad de ser aquello que imaginamos y de distanciarnos de los problemas comunes de la vida en general. Por el contrario, la cotidianidad va a significar aquello donde el tiempo y el espacio están sometidos a transcurrir en un ámbito de posibilidades ya realizadas. Esta perspectiva trágica de la vida refiere

(...) a una cosmovisión particular y una postura tanto como donde el mundo se nos presenta como un montaje recurrente entre estas dos pulsiones, instalando de paso con ello, al juego como una clave interpretativa, la que se podría encontrar con mayor claridad tanto en el comienzo como en el final de su obra (Salinas 2010, 99).

Ahora bien, Fink argumenta que el encuentro con el ser en el mundo, dentro del universo del juego, se transforma en un espacio de creación de sentido del ser. Eso supone tratar con el mundo, simbólicamente hablando, en tanto posibilidades infinitas de acción. Y dicho tratar implica “abrirse de la existencia humana al abismo de estar por medio de juego, a estar en su totalidad, que es también una forma de juego” (Fink 1974, 161). Así, en la apertura con lo otro, el ser humano involucra su ser porque “(...) jugando el hombre se descuida del mundo, deja de lado todas sus protecciones y olvida la carrera contra la muerte y la nada en que se convierte su vida” (Ruiz 2012, 159).

Es en la experiencia lúdica donde se nos otorga, de alguna manera, humanidad. El jugar aparece cuando nuestra disposición anímica a la apertura se encuentra con las posibilidades de “ser-en-el-mundo”. Sin embargo, todo aquello que se ha construido dentro del universo de lo jugado termina cuando finaliza el juego mismo. Ruiz entiende que esto se debe a su misma condición de apertura y disposición del mundo, haciendo que el juego se convierta en el único ejercicio existencial irreplicable. Ruiz argumenta al respecto que,

(...) paradójicamente, todo lo construido y auto-representado en el juego, por su misma condición de apertura y disposición refleja del mundo,

se deshace cuando se termina el juego; jugar es así una experiencia única e irrepetible, que no admite control más allá de las reglas por las que lo constituyen, es un ejercicio existencial que atañe al que está abierto al juego. Tal contención ha hecho que el hombre se posicione en diferentes y encontradas opciones respecto del juego; el juego es trascendente pero pueril al mismo tiempo, se infravalora al juego como pérdida, pero se acude siempre a él; es invisible mientras no se juegue y anula el mundo de lo cotidiano. El trasegar de la vida deviene en la búsqueda de la felicidad, libertad, armonía...; todos los esfuerzos del hombre se van en la vida en pos del supremo bien (Ruiz 2012, 160).

Esta especie de traspaso del universo cotidiano al universo de lo jugado deviene en la búsqueda de la felicidad, ya que Fink entiende que “estamos ocupados en encontrar la virtuosa plenitud de la vida. Para nosotros la vida es una tarea. Nos encontramos constantemente fuera del momento presente obligados a lograr *Eudaimonia*, aunque no aceptemos cómo ésta se da” (1974, 153). Así, solo se podría encontrar este tipo de felicidad en el estado lúdico, donde jugar y vivir puedan darse al mismo tiempo y, en consecuencia, el juego se presente como configuración de mundo en un eterno presente.

Entonces, nuestro proyecto vital siempre estará orientado, en última instancia, a la felicidad, por lo que el juego representa aquella instancia de felicidad no futura, que puede vivirse en el aquí y ahora de cada jugador. El traspaso o movilidad lúdica al universo de lo jugado es en sí un presente en el que la felicidad es una posibilidad concreta y realizable. Por lo tanto, podemos inferir que el proyecto vital de la acción lúdica se corresponde con la idea de un oasis dentro del universo de lo cotidiano. El autor es consciente de que:

El juego se caracteriza siempre por el momento de la representación, por el momento del sentido; y siempre es transfigurador: logra la aligeración de la vida, logra una liberación pasajera, sólo terrena, casi una redención del peso de la carga existencial. Nos arrebata de una situación de hecho, del aprisionamiento en una situación opresiva y vejatoria, concede una felicidad fantástica al surcar posibilidades que no tienen la tortura de la elección real (Fink 1966, 22).

En este sentido, el fenómeno humano del juego configura la vía de acceso, en términos simbólicos —más no cognoscitivos— del mundo. La pregunta

por la totalidad tiende a superar la relación práctica y teórica del mundo que nos da el conocimiento. Fink estudia lo que es y lo que no es porque lo que no es tiene inferencia en el ser, y su intención es superar el proyecto vital del universo de lo cotidiano: el juego nos desvía de todo lo real, sin caer por ello en lo no-real. Es así como “en el juego humano es viable acceder, aunque sea de manera fragmentaria al aparecer que origina la correlación entre lo óntico y lo no óntico, entre el Mundo (Absoluto meóntico) y lo intramundano” (Páez 2020, 17). Dentro del marco argumentativo de Fink, el hilo conductor que configura la relación entre lo intramundano, es decir, el juego humano, y la totalidad va a ser el carácter de irrealidad, también conocido con la designación de “actuar como sí”, que comparten ambos conceptos. Y es que en el juego

(...) está arraigada la posibilidad de acceder de manera originaria a esa experiencia de irrealidad. En el acontecer del juego humano, una irrealidad irrumpe, esta irrupción de algo irreal dentro de la realidad posee características fundamentales de las que se puede dar cuenta desde una perspectiva simbólica, la cual apunta hacia ciertos caracteres propios intrínsecos al Mundo como tal (Páez 2020, 136).

El ser humano se encuentra habitualmente cegado por su cotidianeidad a tal extremo que no alcanza a entender la naturaleza simbólica de los seres intramundanos. Sin embargo, a partir del entendimiento del fenómeno del juego, Fink propone encontrar caminos que nos permitan aproximarnos hacia una mirada de lo intramundano en tanto símbolo que posibilita la experiencia del acceso de la totalidad. Cuando jugamos, el ser humano es capaz de superar o ir más allá de lo que anteriormente denominamos “el universo de lo cotidiano”. Hay que resaltar que el juego pertenece, dentro del sistema de pensamiento de este autor, a la condición óntica de la existencia humana; somos testigos del ser porque damos testimonio como amantes, trabajadores, mortales, guerreros y jugadores (fenómenos existenciales fundamentales).

El enfoque está puesto, por lo tanto, en la acción del entendimiento y no en el saber o el conocer. Se requiere, de alguna manera, que el ser humano salga al rescate de los fenómenos fundamentales de la existencia a partir del juego, ya que se encuentra apesado o cegado bajo la interpretación

cotidiana de las estructuras sociales: la familia, la rutina, lo moral, etc. Así, dentro de este marco de pensamiento, el juego funciona como metáfora, captación simbólica de la totalidad. El acceso a esta última no es empírico, ya que es imposible tener un acceso directo con el mundo. El fenómeno del juego lo que permite, en última instancia, es una experiencia simbólica de la totalidad, más no conocimiento sobre ella. La superación del universo de “lo cotidiano” se comprende, entonces,

(...) cuando esto sucede y el ser humano es capaz de desactivar su subordinación a los fundamentos de lo serio, (...) activa una potencialidad que subyace desactivada debido al sometimiento proveniente de las estructuras propias de lo que el ser humano considera como los parámetros que deben corresponder a una vida seria. Esta potencialidad se activa cuando el ser humano juega, dándose una desactualización de él mismo respecto a lo serio, y por lo tanto se potencia respecto a la actualización de sus propias posibilidades (Páez 2020, 143).

La pregunta sobre lo que sucede cuando el ser humano juega en el mundo se responde entendiendo cómo en el aparecer del juego deviene la realidad. Y, para el autor del *Oasis de la Felicidad*, lo real “no es una propiedad que pertenezca a una cosa o a una materia en específico, ya que en la concepción ontológica de lo real se deja de lado las cosas particulares en su conjunto con todo y sus propiedades” (Páez 2020, 140). En consecuencia, la realidad del juego en sí mismo nunca es percibida en su totalidad. El carácter de irrealidad del fenómeno del juego consiste, entonces, en una manera o modo de ser del juego mismo en tanto relación de posibilidad y necesidad. De esta forma, Fink deja de lado la dicotomía entre real y no real para pensar una tercera opción que incluye el ámbito de la imaginación.

(...) existe una apariencia subjetiva, que no ha sido pensada a partir de la relación de verdad o error entre quien se representa algo y las cosas mismas; una apariencia que está legítimamente aclimatada en nuestra alma, justo como una plasmación de la imaginación, de la fantasía. (...) El mundo lúdico contiene elementos de la fantasía subjetiva y elementos ónticos. Se dan en la realidad cosas muy extrañas, que son indudablemente algo real y, sin embargo, encierran en sí un momento de irrealidad (Fink 1996, 26).

Debido a que en la constitución ontológica del juego este se configura en la forma de interacción entre el ser y la no actualidad, el encuentro con

el ser en el mundo dentro del universo de lo jugado se relaciona con el mundo en tantas maneras como pueda imaginar el jugador. Lo imaginado constituye, así, cierto nivel de posibilidad que nos permite hablar de algo real en tanto acto de representación de algo irreal. En otras palabras, nos encontramos en presencia de una especie de mediación entre aquello que efectivamente es real y a su vez tiene un componente de irrealidad, en el que se construye una representación de sentido.

Ahora bien, ¿cuál sería el vínculo entre el carácter irreal del juego y la totalidad? Fink entiende que el ser humano está sumergido en las actividades que considera serias, en el sentido de lo cotidiano y lo rutinario. Sin embargo, hay un tipo de actividad en particular que, aunque proviene de la vida seria, puede, en algún sentido, escapar de ella. Estas son “actividades que simplemente poseen su propio fundamento y fin en sí mismas y que dan cuenta de su propio plan de acción, estas actividades no serias poseen también su propio significado y sentido” (Páez 2020, 143). Si pensamos que las cosas, las personas y sus actividades en el mundo son efectivamente reales, y, por lo tanto, están condenadas al universo de lo cotidiano, el único ámbito en el que podemos actualizar esta realidad es en el juego. Así, lo particular de la vida seria radica en estar siempre referenciando a algo. Como dice Páez:

(...) tiene siempre un fin, exige justificación, razón o sentido; y cuando se realiza una actividad sin alguna justificación o principio de razón, a esta se le califica como un juego o como una actividad no seria, intrascendente y poco útil. En cambio, en el juego humano se puede prescindir de todo esto, no es necesario tener referencias justificadas ya que el ser humano en el juego tiene el poder de prescindir de toda referencia a la vida seria, en el juego él puede romper los compromisos adquiridos de facto y sus relaciones intrínsecas, el juego humano más bien, se despliega a sí mismo desde su insubordinación respecto a lo no serio, decantando toda la realidad en una especie de encantamiento (Páez 2020, 144).

A la luz de la no seriedad, conforme a la obra de Fink, el juego es visto desde su carácter de irrealidad, que, como mencionábamos anteriormente, no significa una relación con la no realidad, sino con el ámbito de lo imaginado. En consecuencia, este carácter de irrealidad marca la característica fundamental del juego humano en el mundo. Según esto, Páez señala, “(...)

la cuestión es que, a través del juego, a través de su entendimiento, uno puede encontrar caminos que permiten aproximarse a la pregunta acerca del mundo y las cosas dentro de él de una manera más determinante” (Páez 2020, 147). Dentro de los fenómenos existenciales, el pensador alemán se centra en el juego debido a que este sentido de lo irreal se expande hacia lo real y esto es justamente lo que permite pensarlo en términos del símbolo del mundo.

§4. EL DIÁLOGO LÚDICO-METAFÍSICO

Llegados a este punto, podemos mencionar las diferentes metodologías de ambos autores, empezando por la caracterización del fenómeno lúdico, seguida por la relación entre el juego y el ser. Conforme a la obra *El juego existencial* (1993), Astrada nos remite a la pregunta por el juego destacando la ignorancia de los adultos que lo contemplan bajo las categorías de lo no serio. En este sentido, el juego como acontecimiento es entendido en su carácter de situación fundamental para la existencia y funciona como metáfora de la más pura y originaria pregunta por el ser. Como proceso vivo y autónomo, el juego de la existencia contempla una libre formación donde “el jugar de ésta no es absolutamente un jugar con las cosas, tampoco un jugar con el ser, sino que en este jugar la existencia humana juega el ser” (Astrada 1993, 18). En consecuencia, el fenómeno lúdico tiene un carácter eminentemente productivo, de modo que no es casual que la trascendencia en sí misma esté puesta en juego con sus dos componentes constitutivos: la existencia humana y la comprensión del ser.

Astrada entiende que la existencia humana, por lo tanto, el *Dasein*, se mantiene en un juego que denomina “concepción de mundo”. En función de ello sostiene que las grandes concepciones metafísicas son juegos cuya significación radica en el riesgo existencial que cada uno corre en la búsqueda por el ser, y que el esfuerzo por la comprensión del mismo consiste en volver a jugar una y otra vez. Interrogarse por el ser consiste en crear un espacio metafísico donde la trascendencia se actualiza y comprende el juego existencial. La trascendencia es aquella que, enraizada en nuestra existencia, conforma entonces, el proceso del jugarse el juego metafísico.

En este sentido, entendemos que el análisis metafísico que nos propone el filósofo argentino es la dinámica existencial del pensamiento jugándose por y en torno al ser; y, por lo tanto, la existencia fáctica es caracterizada por mantenerse en el juego de la “concepción de mundo”.

Tanto para Astrada como para Fink, el fenómeno lúdico representa una actividad humana de la que todos los individuos poseemos conocimiento y un “saber hacer” particular. Se juega al producir, se reconoce el fenómeno como posibilidad en la cotidianeidad y visibiliza una interpretación, comúnmente aceptada, del juego en tanto manifestación periférica de la vida humana, y que, en consecuencia, es necesario revalorizar como curso verdadero y serio de investigación. Si bien la propuesta del pensador argentino significa un acercamiento a la idea de la existencia como ejercicio que precisa un carácter activo y productivo para el desenvolvimiento de la trascendencia, el problema parece radicar, no en el fenómeno lúdico en sí, sino en la relación que este instaura con el mundo y, por lo tanto, con el ser.

Conforme a las ideas del pensador alemán, queda en evidencia cómo el fenómeno lúdico “(...) no es una manifestación marginal en el paisaje vital de los hombres, sino que (...) pertenece esencialmente a la condición óptica de la existencia humana” (Fink 1966, 11). Como fenómeno existencial fundamental, el juego nos libera, en su posibilidad imaginativa, y nos guía en nuestra búsqueda de la felicidad. Sin embargo, en contrapartida a Astrada, la acción lúdica solo tiene fines internos, no trascendentales. El autor alemán interpreta el mundo heideggeriano a manera de una especie de “existenciario” constituido por los modos de ser del *Dasein* y en función de cómo este se relaciona con los otros entes del mundo. Fink realiza un énfasis productivo sobre el problema: la pregunta fundamental por la experiencia del mundo no debería plantearse por la subjetividad trascendental.

El planteo resulta en un giro teórico que consiste en diferenciarse de Heidegger, y por lo tanto de Astrada, quien entiende el mundo en tanto fundamentado por el actuar de la existencia humana. El mundo, entonces, debe ser comprendido desde su relación con el concepto cósmico del movimiento del ser y la nada. La significatividad de las cosas no surge primariamente por su relación con los seres humanos, sino por su relación

con el mundo. Las cosas son símbolo del mundo y el uso que hace el ser humano de las cosas es solo comprensible por la relación de este con el mundo.

De esta manera, la diferencia radica en entender que la pregunta por la constitución originaria del ser no se debe plantear en términos de trascendencia, sino centrada en la génesis de los entes en el mundo. Esto último equivale a pensar el problema de la correlación originaria en términos de ontogenia; es decir, atender el origen del ser en relación con el no ser. En consecuencia, la estructura fenomenológica que Astrada retoma de Heidegger resulta insuficiente, ya que el análisis parte de seres que están siendo en el mundo; en términos de Fink, entes intramundanos, que no apuntan al origen propio del no ser. Respecto a esto, Páez (2021) argumenta:

Si la meta de la fenomenología es volver al factor originador de los seres, entonces el factor originador no es lo mismo que lo originado, el origen debe estar suelto o libre del resultado originado, de ahí que lo originativo en cuestión deba ser para Fink, antecedente al ser, más allá del ser. La respuesta de Fink es plantear que no hay más opción que abordar al ser como “meon”, es decir, abordarlo desde la perspectiva de su no-ser, pero entonces surge la pregunta de cómo es que uno puede aproximarse y determinar al ser no existente, al ser-no que no está siendo (18).

Utilizando el concepto de “mundo” como hilo conductor, Fink aborda la inaccesibilidad de la teoría trascendental para plantear un acercamiento hacia lo que no es. Y eso mismo es lo que le permite buscar un camino alternativo que nos posibilite, al menos de manera indirecta o simbólica, un acceso a la totalidad. Es de este modo que el juego se convierte en un símbolo-acción representativo de la existencia humana que en él se interpreta.

§5. CONCLUSIONES

Resumiendo, vemos que, por un lado, Carlos Astrada presenta la necesidad de la Filosofía y, sobre todo, de la Metafísica, de volver a la pregunta heideggeriana sobre el ser y la trascendencia en tanto juego de la existencia humana. Para él, filosofar y, por lo tanto, trascender, es siempre arriesgar las convicciones vitales en la búsqueda del ser. El juego, así, es de carácter

productivo, ya que nos esforzamos por jugar el juego metafísico que significa esta dinámica de pensamiento que lo arriesga todo para ganar. Esto recupera la importancia de su análisis existencial a partir de la experiencia finita y las posibilidades que tiene la existencia humana para enfrentarse a su propio ser. Por otro lado, Eugen Fink reivindica el papel del juego como fenómeno constitutivo de la existencia y vía de acceso simbólico del mundo. Abandonando la dinámica del pensamiento que tiende a oponer lo serio con el juego y lo real con lo no real, Fink restituye el concepto de juego en el mundo como esencia originaria del ser humano y posibilidad para la realización del proyecto vital humano y la búsqueda de la felicidad; el juego conforma un ámbito experiencial propio y único de los seres humanos.

Así, el cruce lúdico-metafísico desarrollado entre Carlos Astrada y Eugen Fink nos ofrece un panorama donde se nos muestra una ontología orientada a pensar la acción lúdica como fenómeno existencial primordial de la vida humana. Ya sea a modo de espacio metafísico en la trascendencia, posibilidad de ser en el mundo, apertura del ser humano ante lo otro o llave de acceso a la totalidad, ambos autores entienden que en la dimensión lúdica radican las respuestas a los interrogantes sobre el fundamento de lo que es. Quizás el único punto de encuentro entre la obra de los dos autores sea la importancia del fenómeno lúdico para la existencia humana y la relevancia de la discusión sobre el juego para el fundamento de lo real.

Recibido: 31/07/2023
 Aceptado: 24/10/2023

Bibliografía

- Astrada, Carlos, 1942. *El juego metafísico: para una filosofía de la finitud*. Buenos Aires: El Ateneo.
- 1993. *El juego existencial*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Fink, Eugen 1966. *El oasis de la felicidad: pensamientos para una ontología del juego*. Traducción de. E. Frost. Cuaderno 23, Centro de estudios filosóficos. México: UNAM.
- 1974. "The ontology of play". Traducción de J. Huertas Ruiz. *Philosophy Today* (18), 147-161. DOI: <https://doi.org/10.5840/philtoday197418214>
- Heidegger, Martín, 2001. *Introducción a la Filosofía*. Madrid: Frónesis.
- Páez, Uriel Delgado, 2020. *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: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Páez, Uriel Delgado, 2021. "La metafísica ontológica de Eugen Fink como filosofía meóntica del Absoluto". *Metafísica y Persona: Filosofía, conocimiento y vida* 26, 11-22. <https://doi.org/10.24310/Metyper.2021.vi26.13110>. Consultado: 15 septiembre 2023.
- Ruiz, Joaquín Darío, 2012. "El juego como problema filosófico", *Cuestiones de Filosofía* 14, 153-169. <https://doi.org/10.19053/01235095.685>. Consultado: 15 septiembre 2023.
- Salinas Quintana, Pedro, 2010. "El juego como fenómeno fundamental existencial humano: consideraciones desde la filosofía y la psicología del arte", *Contextos: estudios de humanidades y ciencias sociales* 24, 97-113. <https://revistateoriadearte.uchile.cl/index.php/RTA/article/view/38647>. Consultado: 15 septiembre 2023.
- Solernó, Juan, 2017. "Hay juegos porque jugamos: la proyección metafísica de la noción de juego en Carlos Astrada". Conferencia presentada en las V Jornadas de Estudiantes de Filosofía. Universidad de Buenos Aires. Facultad de Filosofía y Letras, 2 de noviembre de 2017.