

Díez Fischer, Francisco Martín

Acontecimiento lúdico y experiencia histórica

V Jornadas de Fenomenología y Hermenéutica de Santa Fe - Paraná, 2007
Universidad Nacional del Litoral y Universidad Católica de Santa Fe

Este documento está disponible en la Biblioteca Digital de la Universidad Católica Argentina, repositorio institucional desarrollado por la Biblioteca Central "San Benito Abad". Su objetivo es difundir y preservar la producción intelectual de la Institución.

La Biblioteca posee la autorización del autor para su divulgación en línea.

Cómo citar el documento:

Díez Fischer, F. M. (2007, noviembre). Acontecimiento lúdico y experiencia histórica [en línea]. Presentado en V Jornadas de Fenomenología y Hermenéutica de Santa Fe-Paraná, Universidad Nacional del Litoral, Universidad Católica de Santa Fe, Paraná, Santa Fe, Argentina. Disponible en:
<http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/contribuciones/acontecimiento-ludico-experiencia-historica-diez.pdf>
[Fecha de consulta:]

(Se recomienda indicar fecha de consulta al final de la cita. Ej: [Fecha de consulta: 19 de agosto de 2010]).

Trabajo presentado en las V Jornadas de Fenomenología y Hermenéutica de Santa Fe – Paraná.

Organismo organizador: Círculo de Fenomenología y Hermenéutica de Santa Fe – Paraná.
Universidad Nacional del Litoral y Universidad Católica de Santa Fe.

Lugar y Fecha: Santa Fe, 1 al 2 de Noviembre de 2007.

ACONTECIMIENTO LÚDICO Y EXPERIENCIA HISTÓRICA

Lic. Francisco Martín Díez Fischer
Universidad Católica Argentina
Becario CONICET

Las elaboraciones acerca del fenómeno del juego, que Hans-Georg Gadamer desarrolla en sus análisis sobre la experiencia estética, están orientadas a indicar un modo de experiencia que, aunque se ubica más allá de la metodología científica, también puede describirse como una adquisición de conocimiento. La experiencia del arte recibe, en este sentido, el lugar de paradigma para comprender un modo de experiencia caracterizado por la pertenencia previa del que conoce a lo conocido y por su determinación como un acontecimiento, que no es tanto un hacer del sujeto, sino más bien un sucederle en el que es llamado a participar. Sobre este nexo, hoy ya tan reconocido, se estructura el siguiente trabajo. Las elaboraciones hermenéuticas sobre el fenómeno lúdico desarrolladas en el punto 1 se extenderán hacia la experiencia histórica en el punto 2. Y a partir de allí se analizará a modo de epílogo (punto 3) dos figuras lúdicas, la del niño y la del fantasma, que desde su discontinuidad temporal parecen tener que ver con la posibilidad de dar continuidad a la historia.

1. El fenómeno del juego

En la historia de la filosofía, la noción de juego no ha tenido un tratamiento sostenido, tal vez, porque su caracterización como una actividad propia del mundo infantil le ha restado crédito a la hora de entrar en el mundo adulto. Pero que jugar sea privilegio del niño no significa otra cosa, tal como ya lo ha visto Heidegger, que pertenece en cierto modo al hombre e, incluso, al lado biológico de la existencia¹. El análisis fenomenológico de la realidad lúdica, que inaugura *Verdad y Método*, asume esta perspectiva. Aquí indicaremos dos aspectos centrales: 1) La dinámica y las metas propias del juego son independientes de la conciencia de aquellos que juegan. Mientras acontece, el juego se hace, de alguna manera, dueño de los jugadores, por eso hay una primacía de su movimiento envolvente que se impone a la distancia de la conciencia. El jugador pierde su carácter de enfrente-a y experimenta el juego “como una realidad que lo supera”.² 2) La autonomía del juego se evidencia al mismo tiempo como un proceso de automanifestación en el que el jugador entra y participa. Estas mismas cualidades están sugeridas por el lenguaje. Al verbo jugar le

¹ Cf. Heidegger, M., *Introducción a la Filosofía*, Madrid, Ed. Cátedra, 1999, p. 323

² GADAMER, Hans-Georg, *Wahrheit und Methode*, en *Gesammelte Werke 1*, Tübingen, Mohr Siebeck, 1990, p. 115. Hay traducción castellana *Verdad y Método*, Salamanca, Ed. Sígueme, 1977, p. 153. La paginación de las traducciones serán indicadas entre paréntesis.

corresponde la voz media (“se juega” un juego) que es una construcción verbal pasiva con una cierta significación activa. No es totalmente activa en tanto no se trata de la acción que uno realiza, sino del movimiento que a uno le acontece y en el que participa sin ser propiamente su sujeto. En este sentido, Gadamer dice que “todo jugar es un ser jugado”³. La precedencia de la actividad intencional por parte de una voz pasiva tampoco es la anulación de la intencionalidad de la conciencia. Por el contrario, muestra su ser motivada *desde fuera de ella* lo que le da un matiz co-intencional, es decir, de una intencionalidad más acentuadamente responsiva, despertada por una interpelación directa que le viene del otro (del juego y/o de los propios compañeros jugadores). La subjetividad humana se ve elevada a una realidad distinta de cuando se la comprende objetivamente, es decir, como enfrente-a un objeto. Eso se hace aún más evidente en los juegos de equipo. En realidad, nunca se puede jugar verdaderamente sólo. Aunque no haya otros jugadores como en el caso del juego solitario, siempre está el movimiento del juego que juega con el jugador. Su forma verbal media se extiende, entonces, a quienes participan del juego. Jugar implica que cada participante esté *fuera de sí* y se exponga en el sentido de *jugarse*, es decir, de ponerse en juego a sí mismo con el otro que es el juego.

El análisis del fenómeno lúdico pone de manifiesto una experiencia caracterizada por la co-pertenencia previa de sujeto y objeto, y por un acontecimiento que no es tanto un hacer del sujeto, sino más bien un sucederle en el que es llamado a participar. Claro que podemos preguntar con razón ¿qué tiene que ver esto con la experiencia histórica? En la interpretación hermenéutica de la historia, Gadamer formuló una de sus tesis más provocadoras: “En realidad, la historia no nos pertenece, sino que nosotros pertenecemos a ella.”⁴ La historia se brinda en una experiencia bilateral. Por un lado, como historia que nos pertenece en tanto la hacemos a través de las metas futuras y las adquisiciones pasadas de los actos, y por otro, como algo que nos excede en tanto que historia es también lo que nos acontece, y a ella pertenecemos como el pasado que sostiene lo que somos. La historia se presenta como una tradición de pertenencia que nos involucra e interpela personalmente. En esta dirección de sentido, Gadamer sostiene que toda experiencia de mundo es radicalmente lingüística. La experiencia de la historia como comprensión se da al modo de un diálogo con el pasado, con la tradición viva, un juego dialogal en el que estamos desde siempre imbricados: “Un juego del lenguaje mismo que nos habla, nos propone y se retira, que pregunta y que se cumple a sí mismo en la respuesta.”⁵ La vida histórica consiste en la continuación ininterrumpida del juego dialógico; en ese precomienzo lingüístico en el que entramos cuando empezamos a hablar y donde “se juega la convivencia de los seres humanos.”⁶

2. El juego de continuidad y discontinuidad en la experiencia de la historia

En un trabajo publicado cinco años después de *Verdad y Método* y titulado “La continuidad de la historia y el instante de la existencia”, Gadamer desarrolla un análisis del conflicto que parece plantearse entre continuidad y discontinuidad en el interior de la experiencia de pertenencia histórica. Sus observaciones nos permiten prolongar las convergencias entre juego e historia.

Las consideraciones de Gadamer sobre la continuidad y discontinuidad de la historia toman como punto de partida algunas experiencias epocales de quiebre histórico. La primera

³ Ibid., p. 112; (p. 149).

⁴ Ibid., p. 281. (p. 344).

⁵ Ibid., p. 494; (p. 584).

⁶ GADAMER, Hans-Georg, “Zur Problematik des Selbstverständnisses. Ein hermeneutischer Beitrag zur Frage der ‘Entmythologisierung’”, en *Gesammelte Werke* 2, Tübingen, Mohr Siebeck, 1993, p. 131; “Sobre la problemática de la autocomprensión. Una contribución hermenéutica al tema de la ‘desmitologización’”, en *Verdad y Método II*, Salamanca, Sígueme, 1998, p. 130.

es la experiencia de la edad que sucede cuando, por ejemplo, vemos a alguien envejecido. Sorprende cuánto ha cambiado respecto de una cierta continuidad que tenía su imagen en nuestra memoria. Decimos que ha entrado, a pesar suyo sin dudas, en otra etapa de su vida. El segundo caso es la experiencia de un cambio de época histórica, es decir, de “una discontinuidad interna del acontecer mismo que no se registra *a posteriori* mediante una clasificación historiográfica ni necesita de una legitimación”.⁷ Son esos momentos en que, siguiendo la expresión kantiana ante el hecho de la Revolución Francesa, decimos: “un acontecimiento así no se olvida”. Algo de este tipo ha sucedido recientemente con la caída de las Torres Gemelas. Gadamer señala que “lo que ahí se percibe no es un pasado que se debe superar y asimilar en una actualización plena sino algo que, por haber sucedido, permanece y nunca se puede borrar”.⁸ El tercer caso se refiere a la experiencia más profunda de discontinuidad temporal que es la muerte y que dejaremos aquí para desarrollar en el último punto.

Cada una de estas experiencias significa una ruptura en la continuidad de la historia que nos es dada en el modo de una permanencia en el olvido que abre un tiempo nuevo. El paso a una nueva edad de la vida, un suceso histórico importante, y precisamente, por eso significativo, la muerte de un ser querido, indican que lo que ha ocurrido en ese instante no puede ser olvidado. Gadamer describe esos momentos como un subir y bajar de dos realidades: la realidad de lo antiguo que muere y la realidad de lo nuevo que llega a ser. Y todo eso acontece con tal fuerza afectante que no puede ser dejado de lado en la memoria. Entonces, encontramos en la experiencia de la historia una base muy diferente a la de la simple experiencia del fluir incesante del tiempo. Contrariamente a como pudiera parecerle a una conciencia exclusivamente sincrónica, es aquí en la discontinuidad donde se experimenta el verdadero encuentro con la realidad de la historia y el cumplimiento de la historicidad de la existencia humana. La historia contiene en su estructura ese inextirpable elemento de desorden que se asemeja al juego en tanto acontecimiento que quiebra el tiempo y nos saca de la seriedad del discurrir cotidiano.

Pero aún no está claro qué son estas experiencias quiebres para la continuidad de la historia. ¿Se trata aquí de una relación fundativa? ¿Son la condición de posibilidad de la tarea de dar continuidad, al modo de discontinuidades trascendentales? Gadamer propone que la continuidad de la historia investigada desde la pregunta por el ser de la historia culmina en el hecho de que “pese a la transitoriedad, el pasar implica a la vez un llegar a ser”.⁹ La experiencia deja al descubierto la *unidad viviente* de la historia en tanto el elemento de disolución sólo se percibe en su verdadera unidad con la experiencia de lo nuevo. Ante el quiebre que distancia lo nuevo y lo viejo, Gadamer muestra una co-pertenencia por la que “un modo de afrontar lo antiguo forma parte de la realidad de lo nuevo que llega”.¹⁰ Así se produce el hecho de una verdad antigua que interpela. La tradición, la continuidad histórica, no es la tranquila transmisión del pasado, sino esa pregunta que impone un llegar a ser que nos obliga a afrontar el futuro y ensayar nuevas posibilidades. La experiencia de discontinuidad que significa ser interpelados en el instante presente se origina extrañamente

⁷ GADAMER, Hans-Georg, “Die Kontinuität der Geschichte und der Augenblick der Existenz”, en *Gesammelte Werke* 2, p. 138; “La continuidad de la historia y el instante de la existencia”, en *Verdad y Método II*, p. 137. Allí Gadamer muestra que, en su sentido histórico, el término época significa “un corte a partir del cual se computa un nuevo tiempo”. Y cf. también “Über leere und erfüllte Zeit”, en *Gesammelte Werke* 4, Tübingen, Mohr Siebeck, 1999, p. 137-153.

⁸ GADAMER, Hans-Georg, “Die Kontinuität der Geschichte und der Augenblick der Existenz”, p. 138; (p. 137).

⁹ Ibid., p. 136; (p. 135).

¹⁰ Ibid., p. 141; (p. 139).

en la continuidad viva a la que pertenecemos, por eso “también el futuro queda afectado por la significación de un acontecimiento epocal”.¹¹

Cada instante contiene el juego de un morir y llegar a ser por el que la discontinuidad permite la continuidad. El movimiento temporal consiste en que la infinita riqueza de lo dado por el pasado vivo al instante presente trae la “infinitud creativa de los posibles” para el futuro. De forma contraria, a como parece ser normalmente, el pasado no es lo cerrado y el futuro lo abierto, sino que el pasado permanece abierto en la medida en que el olvido permite “desfatalizarlo”¹², y entrar, entonces, en el juego dialógico con la tradición viva que nutre de otras posibilidades. Quien hacia adelante no encuentra nuevos modos posibles, ni ve abierto el futuro, es porque ya no participa del juego hermenéutico con el trabajo silencioso de su propia historia (*Wirkungsgeichte*). Aquí estamos tratando con una identidad constantemente atravesada por la diferencia. “Un ente que sólo es en cuanto que continuamente es otro, es temporal en un sentido más radical que todo el resto de lo que pertenece a la historia.”¹³

3. La discontinuidad del nacimiento y de la muerte: el niño y el fantasma¹⁴

El nacimiento y la muerte son las dos experiencias primarias y más profundas de la discontinuidad. Ambas refieren a los instantes que inauguran el comienzo y el fin de la historia personal, introduciéndonos y sacándonos, respectivamente, del discurrir temporal. La muerte es la discontinuidad radical de un “dejar de ser” que hace pasar de la esfera de los vivos al mundo de los muertos. Quiebra el discurrir personal en el tiempo, y hace pasar al hombre por el umbral que lo lleva fuera del presente, sellando así su modo definitivo de pertenencia a la historia humana. Sin dudas, como discontinuidad una muerte no puede ser olvidada; incluso, por la seriedad y tristeza del hecho parece incómodo hasta inapropiado preguntar ¿hay aquí algo de juego?

En las culturas antiguas, la creencia, que alimentaba los ritos fúnebres, consistía en el poder de convertir al difunto, que era el muerto transformado en la presencia incierta del fantasma –que los latinos llamaban *larva* y los griegos *eidolon* o *phásma*–, en un antepasado amigable y poderoso. Junto a los ritos convivían también los juegos fúnebres, tal como lo evidencia las ceremonias del funeral de Patroclo en el canto XXIII de la *Iliada*. Como bien observa Rohde, en dichos juegos, se jugaba con el muerto y se le atribuía una participación real¹⁵, con la misma finalidad de asegurar la transformación de ese espectro en antepasado, es decir, de contribuir y nutrir la continuidad de la historia, que él ya había abandonado, inscribiendo la discontinuidad personal de su muerte en la continuidad de la tradición, del pasado familiar que habla a los vivos. Este es “el paso de lo que fue y desapareció a lo permanente y verdadero”¹⁶. El espectro es un ser inestable, de paso entre el mundo de los vivos y el mundo de los muertos, que no puede ser olvidado y que exige jugar con él para que la continuidad de la historia sea posible. Para quien no participa del juego fúnebre de la discontinuidad en la continuidad histórica, se somete a la condena de vivir su historia atormentado por fantasmas olvidados que no han llegado a ser antepasados recordados. Por lo tanto, el pasado se cierra por la aparición espectral, que una y otra vez acontece,

¹¹ Ibid., p. 137; (p. 136).

¹² Cf. ARON, Raymond, *Introduction à la philosophie de l'histoire: essai sur les limites de l'objectivité historique*, París, Gallimard, 1986.

¹³ GADAMER, Hans-Georg, *Wahrheit und Methode*, p. 128; (p. 168).

¹⁴ El siguiente capítulo retoma los valiosos aportes del libro de AGAMBEN, Giorgio, *Infancia e Historia*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora, 2004. En especial el capítulo “El país de los juguetes. Reflexiones sobre la historia y el juego”, p. 93-128.

¹⁵ Cf. ROHDE, Erwin, *Psique: La idea del alma y la inmortalidad entre los griegos*, México, Fondo de Cultura Económica, 1994.

¹⁶ GADAMER, Hans-Georg, “Die Kontinuität der Geschichte und der Augenblick der Existenz”, p. 141; (p. 140).

impidiendo la presentificación de otras posibilidades futuras que portarían las voces vivas de la historia.

En la experiencia del nacimiento, acontece una discontinuidad semejante pero como un llegar a ser de lo que antes no era. También allí se conjugan los ritos de iniciación y los juegos infantiles, que se corresponden con los fúnebres. Si el objetivo de estos últimos era convertir al fantasma del muerto en antepasado, el sentido de los primeros es convertir en hombre al ser que aún no lo es. De modo semejante a como la muerte no produce directamente antepasados sino espectros (medio muerto), el nacimiento tampoco produce directamente hombres, sino niños (medio vivo).¹⁷ El niño es también una realidad inestable. Está de paso entre la dimensión de lo que no es y el mundo adulto. Precisamente protegemos su condición transitoria de pasar (y una de las formas centrales de proteger es jugar) para que se cumpla su llegar a ser. ¿En qué sentido el instante discontinuo de un nacimiento permite la continuidad de la historia? Así como por la discontinuidad de la muerte el fantasma va de camino a incrementar con su voz el pasado vivo de los antepasados, en la discontinuidad de su nacimiento el niño viene de camino a incrementar los futuros posibles desde la tradición genética que vive en él.

En ambas experiencias de discontinuidad, dos realidades inestables se corresponden: los niños que aún no han hecho historia y los espectros que ya han salido de ella. Ambos entrando o saliendo pertenecen a la historia a tal punto que son quienes, junto con la colaboración lúdica de los vivos, alimentan su continuidad. Ambos asumen la posibilidad de la verdadera continuidad histórica en la precariedad de su carne espectral e infantil como realidades de mediación que nos importan y requieren. También es natural que con ellas nos cueste el lenguaje, aunque es un juego del lenguaje mismo donde nos hablan, se proponen y se retiran. Si, como piensa Gadamer, “en la concepción del instante como discontinuidad del acontecer se basa la posibilidad de preservar y percibir la continuidad de la historia”¹⁸, las experiencias del nacimiento y de la muerte se presentan como los instantes en que aparecen aquellos que, interpelándonos, permiten con-jugar la distancia de la que vive la historia a la que pertenecemos.

¹⁷ Cf. AGAMBEN, Giorgio, *Infancia e Historia*, p. 122.

¹⁸ GADAMER, Hans-Georg, “Die Kontinuität der Geschichte und der Augenblick der Existenz”, p. 144; (p. 143).