

El potencial liberador del juego estético, un desafío educativo



Por: Rubén Darío Torres Ramírez
Docente Universidad Libre
Magíster en Sociología de la Educación
rubend.torresr@unilibre.edu.co

Resumen

La cercanía entre lo lúdico y la estética tiene una relevancia vital para la educación del hombre, pues actúa como puente que posibilita la fusión entre la razón que nos guía y el impulso sensible que nos invita a la fantasía. En tal sentido, el presente escrito propone una reflexión epistémica respecto a la trascendencia del juego del arte y su necesaria presencia en los procesos educativos adelantados en el contexto escolar, como potencial liberador del juego estético.

De esta manera, como opción metodológica de indagación se realizó un proceso de interpretación hermenéutica, con base en unas precategorías básicas como juego, arte, estética, belleza, libertad, imaginación y fantasía, entre otros. A partir de ello, se develan ciertos postulados que abordan tanto el campo de lo artístico como el lúdico, los cuales resultan fundamentales al momento de pensar en una formación holística del hombre.

Palabras clave

Arte, belleza, estética, juego, libertad.

Introducción

La racionalización instrumental que caracteriza el hecho educativo en la actua-

lidad amenaza la posibilidad de llevar a cabo procesos que propicien una auténtica formación holística del ser humano. La banalización de aspectos esenciales para el hombre, como el arte y lo lúdico, representan una amenaza para la reivindicación de lo humano trascendente, misión esencial de la escuela.

Desde su aparente obviedad, el juego posee un entramado de relaciones en la existencia humana, entre las cuales se encuentra su cercanía con el arte. La eminente esencialidad del juego ha sido reconocida por la gran filosofía. Pascal (1950) consideraba una apuesta vital para el hombre ponerse en juego a sí mismo. Para Hegel (citado por Fink, 1966:23) el juego, en su indiferencia y su

mayor ligereza, es la seriedad sublime y la única verdadera. Y Nietzsche (1988) concibió el fenómeno de la vida como un juego de características trágicas, de creación y aniquilación constante.

En este orden de ideas, y apoyándose en los postulados kantianos, Schiller (1990) plantea la única opción para el hombre de recuperar su primigenia unidad a través del impulso lúdico. En consecuencia, el objetivo aquí propuesto es pensar la validez y posibilidad de reivindicar tal propuesta en el ámbito educativo.

Acerca del juego del arte

Este tipo de juego no es exclusivo de la infancia; ni tampoco presupone una actividad que debe permanecer por debajo del umbral de la vida seria. Por ello, resulta vital la propuesta de Pascal (1950) de ponernos en juego así mismos. Pero, para la temática que nos ocupa, resulta de gran interés la noción de juego del arte como movimiento articulado de dos cosas que están unidas entre sí, como es el caso del juego de las articulaciones. Fue desde tal noción que Kant (1984) relacionó estos dos campos al ubicar la experiencia estética con ese juego libre,

dado entre las facultades de la imaginación y el entendimiento. También, a nivel cultural, se indica una relación entre estos dos campos: el verbo francés jouer, el inglés to play y el alemán spielen remiten al divertirse juguetón del niño y también al interpretar un papel en el teatro o al tocar un instrumento.

Es preciso indicar, parafraseando a García (2011) tres grandes formas de relación entre el juego y el arte, en ese vasto complejo de relaciones. La primera refiere a los casos en que el juego aparece como tema del arte (representaciones como una partida de naipes). El segundo caso vinculado a las ocasiones en que el arte produce como resultado un juego (cuando un artista talla un ajedrez). El tercer modo remite a las coincidencias entre arte y juego, en tanto que actividades humanas emparentadas (juegos de citas visuales, los juegos con las convenciones pictóricas o los juegos iconográficos).

Ahora bien, es Schiller (1990) quien a través de sus Cartas sobre la educación estética del hombre fue el primero que analizó y expresó, de forma profunda y sistemática, la importancia que el jue-

go del arte tiene para la humanidad del hombre. Por su parte, Nietzsche (1988) asegura que solo como fenómeno estético está enteramente justificado el mundo, pues la vida sin arte es un error.

Posteriormente, Marcuse (2003) encuentra en Schiller las herramientas teóricas para reconciliar la razón y los sentidos. Frente a la organización represiva de las relaciones sociales, bajo el principio de realidad, opone en su obra Eros y Civilización la potencia de un principio de placer que, desarrollado en el arte, se consume en el juego. En tanto, Gadamer (1973) postula el juego como uno de los pilares conceptuales en los que basa su explicación ontológica de la obra de arte. Y Rancière (1940) reivindica la teoría schillerana del juego, resalta la autonomía estética y el papel del juego del arte como fundador de un régimen capaz de instaurar una nueva vida en común.

¿En qué consiste el potencial liberador del juego del arte?

Para Schiller (1990) la banalización de lo lúdico no favorece al hombre que

Continúa pág. siguiente

Para Schiller, la belleza es asumida como la consumación de la humanidad del hombre: no puede ser explicada en términos simplemente psicológicos ni formales.



Viene pág. anterior

juega; y en ello reside su constante amenaza de inhumanidad. Reconoce en el juego del arte una opción que reúne en un solo impulso las fuerzas de la razón y lo sensible, dando espacio a la libertad. Considera que el ser humano necesita “perseguir sin trabas el capricho de las pasiones y los antojos de la imaginación” (citado por Safranski, 2006:382). Esa especie de fantasía la concibe no como libertinaje sino como una acción de libertad y reconoce la necesidad humana de establecer un vínculo entre lo bello y lo sublime.

Según Schiller, la libertad es una realidad vivida y, además, una exigencia, una norma. No se trata de cómo actuar sino cuál es la acción que se quiere. No se trata de lo que se debe querer, sino de lo se quiere querer. Pero solo se puede llegar a esta decisión después de haber actuado. Según Schiller, solo después del uso de su propia libertad es que se conoce a sí mismo el hombre. Siguiendo este pensamiento, Schiller muestra que la libertad es aquello que hace al hombre imprevisible, tanto para sí mismo, como para los demás. Y, finalmente, que la traición hace perder

lo imprevisible y, por lo tanto, la libertad (Kovacsics, s/f:43).

Al asumir lo bello como libertad en la apariencia, rescata la opción que brinda tanto el arte como el juego de crear una realidad temporal, en donde puede ser libre y dar cabida a la imaginación y a la creatividad. Es así como puede jugar con la belleza, situando ésta última por fuera del dominio del conocimiento. “El juicio del gusto no es, pues, un juicio de conocimiento; por lo tanto, no es lógico, sino estético” (Kant, 1984:101-102). En tal sentido, lo estético corresponde al orden de lo subjetivo.

Así mismo, desde la óptica kantiana la belleza está relacionada con el libre juego de la imaginación. En consecuencia, el juego del arte es libre porque no obedece a ningún deseo; no cae en los imperativos de la moral y no está destinado a la obtención de conocimiento. Así, el ámbito de lo bello está libre de la obediencia a fines.

Desde la perspectiva schillerana, depende de nosotros ser tanto sensibles como racionales y que solo poniendo de acuerdo la razón y la sensibilidad se

puede estar en armonía consigo mismo. De tal modo, solo en la libertad bien ejercida se da la reconciliación del deseo y de la libertad, de la razón y de la sensibilidad, de la naturaleza y de la humanidad.

El pensar de Schiller está motivado por una triple pregunta a la que la belleza busca ofrecer respuesta: una pregunta metafísica respecto a la relación de lo sensible y lo suprasensible, una pregunta antropológica frente al ser del hombre, y una pregunta ética relativa al desarrollo del carácter moral. Dichas inquietudes encuentran en lo estético su respuesta. Y es a través de la belleza que Schiller propone cerrar la herida abierta por la separación de lo sensible y lo suprasensible, de lo racional y lo sensible, así como de lo racional y lo moral.

En consecuencia, Schiller afirma que en el mundo estético no solo se refinan los sentimientos, sino que es el espacio en donde el hombre experimenta su verdadera condición, esa que tiene relación con lo que Huizinga (2002) dio en llamar, con tanto acierto, homo ludens. Así, lo bello artístico en Schiller se puede considerar como una tesis de antropología cultural, una forma



Desde su aparente obviedad, el juego posee un entramado de relaciones en la existencia humana, entre las cuales se encuentra su cercanía con el arte.

consistente de pretensión para curar la enfermedad de la cultura mediante la educación estética.

De manera lamentable, la lógica utilitarista que caracteriza el hecho educativo en la actualidad no favorece al hombre que juega de manera artística. Tanto lo artístico como lo lúdico hacen, cada día, menos presencia en el contexto escolar. Es por tal razón que el potencial liberador del juego del arte se convierte en desafío para una educación que opte por la reivindicación de lo humano trascendente.

La posibilidad de jugar con lo bello

Para Schiller, la belleza es asumida como la consumación de la humanidad del hombre: no puede ser explicada en términos simplemente psicológicos ni formales. Libre de la necesidad que tanto la naturaleza como el entendimiento imponen, no opera sobre ella coacción alguna. En ella impera el juego, allí se da la mayor libertad y equilibrio para el hombre (García, 2011). En tal sentido, encontramos bello todo aquello cuya forma se entrelaza con nuestro sentimiento y cuya vida toma forma en nuestro entendimiento.

Desde la perspectiva schillerana, la belleza no determina nada en el pensar o en el sentir del hombre, simplemente les otorga a ambos (sentir y pensar) la posibilidad de manifestarse. La idea de belleza planteada por Schiller remite a una cierta capacidad de los objetos estéticos para interpelarnos de una manera tal que, tanto nuestra sensibilidad como nuestro entendimiento, estén activos. Lo bello surge de la acción recíproca de dos impulsos contrapuestos, los cuales ofrecen una prueba de la compatibilidad de lo sensible y lo racional del hombre. Lo bello es el punto de condensación de la humanidad del hombre.

En tal sentido, asumir el desafío de rescatar el potencial liberador del jue-

go del arte exige, entre otras cosas, propender por una educación emancipadora. Es decir, una educación que redunde en la competencia para que el discente se forme en la autonomía, la capacidad creadora y sentido de la libertad. De esta manera, el educando estará en capacidad de fantasear no sólo con el universo de lo lúdico como con lo trascendente del arte. Y ello, demanda una escuela que eduque en lo fundamental y trascendente de la existencia humana.

Conclusiones

Es relevante la importancia dada al fenómeno lúdico y, especialmente, al sentido del juego desde la perspectiva estética por parte de notables pensadores, en especial los pioneros de la teoría estética, como Kant y Schiller. Este último, argumenta con brillantez la trascendencia de esta disciplina y, en especial, la relación establecida entre el arte y el juego para el ser humano. En tal sentido, surge el interrogante: ¿será posible el rescate, en el ámbito educativo, de recuperar e impulsar tales postulados?

Así, queda evidenciada la necesidad de aceptar, como lo afirma el mismo Nietzsche, que la vida sin arte es un error y que es imprescindible reconciliar el impulso formal con el impulso sensible. Solo el arte y, para el presente caso, el juego del arte nos posibilita acceder a lo bello, como requisito fundamental para alcanzar el sueño de la libertad, como lo afirma el mismo Schiller.

Finalmente, es importante reconocer en los postulados teóricos de Schiller, con relación a la trascendental educación estética, una gran posibilidad educativa de ennoblecimiento humano por cuanto armoniza dignidad y felicidad, razón y sensación. La oportunidad de acceder a lo bello hace del hombre un todo completo en sí mismo, siendo un individuo libre y capacitado para autogobernarse.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fink, E. (1966). El oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego. Ciudad de México: UNAM.

Gadamer, H. (1973). El juego como hilo conductor de la explicación ontológica. Verdad y Método (1973). Trad. Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito. Salamanca: Sígueme, 2000.

Gadamer, H. (1991). El elemento lúdico del arte. La actualidad de lo bello (1977). Trad. Antonio Gómez Ramos. Barcelona: Paidós.

García, B. (2011). La teoría estética del juego. De Schiller a nuestros días.

Hegel, G. (2017). Fenomenología del espíritu. México: Fondo de cultura económica

Huizinga, J. (2002). Homo ludens. Trad. Eugenio Imaz. Madrid: Alianza editorial.

Kant, I. (1984). Crítica del juicio (1790). Trad. Manuel García Morente. Madrid: Espasa.

Kovacsics, M. (s/f). Don Carlos: traición y libertad. Educación Estética, 43.

Marcuse, H. (2003). Eros y civilización (1953). Trad. Juan García Ponce. Barcelona: Ariel.

Nietzsche, F. (1988). El nacimiento de la tragedia (1871). Trad. Andrés Sánchez Pascual. Madrid: Alianza.

Pascal, B. (1950). Pensamientos. Buenos Aires: Espasa Calpe.

Rancière, J. (2010). Schiller y la promesa estética. En Rivera, Antonio (ed.). Schiller, arte y política. - Murcia: Servicio de publicaciones de la Universidad de Murcia.

Safranski, R. (2006). Schiller o la invención del idealismo alemán. Barcelona: Tusquets.

Schiller, F. (1990). Kallias; Cartas sobre la educación estética del hombre (1793-1795). Trad. Jaime Feijóo y Jorge Seca. Madrid: Anthropos.