

Los juegos de la estética y el amor

Hernán Darío Gil Alzate

Resumen

El presente texto crea, desde la concepción de la ética, un espacio de expresividad de la actividad de lo humano, como la acción del juego de la percepción de lo bello. Aquí el deseo de conocer, de aprender y de aprehender el mundo se hace realidad siguiendo el hilo conductor del amor. Un amor que se construye desde mi realidad y llega a la realidad del otro.

Palabras claves

Ética, Estética, Amor, Juego, Erotismo, Expresión, Cuerpo, Deseo, Conocimiento, Realidad.

“Cualquier relación a la presencia tiene lugar sobre un fondo de ausencia”.
Lacan.

Si hablar de estética exige hablar de expresividad como sensación de dos cuerpos en relación, en mezcla y en mezclas de estados de cosas, es entonces, hablar de un juego de dichas mezclas. Esta atracción de cuerpos nos condiciona y parece que dichos límites están colocados en tres vías fundamentales: La sensibilidad, la percepción y el afecto.

Una sensibilidad que es expresión (ex pressum), es decir un primer juego individual que nace desde dentro como potencial y actualiza su estado y revitaliza su cuerpo en el afuera. Es una procedencia del interior de algo que lleva afuera, aquello que ha logrado apretar, oprimir, estrechar, es decir hacer suyo. Así aquello que posee se coloca en expresividad, lo hace salir y lo pone en relieve, permitiendo la observación.

La percepción es un “por medio de” para capturar. Es decir que en ella y por ella logramos capturar lo que se desentraña de la expresión. A decir del mismo Aristóteles el mundo se puede percibir, pero se logra hacerlo porque hay una sensibilidad que se puso en “juego”, de relieve en el mundo. Capturar el mundo, por medio de.

Ahora, el afecto es un a-fectum, un paso, parece que continuo, de un estado a otro del cuerpo. Es un constante movimiento. Es un aumento o disminución del poder de potencia, pero siempre bajo el poder de otros cuerpos. La explosión de los cuerpos chocando entre sí, entrelazados, unidos y despojados, permite mayor o menor afección de dicho cuerpo y produce en él cambios de estados.

Así las cosas, dos cuerpos expuestos el uno al lado del otro, el uno con el otro, el uno frente al otro, producen un espacio entre ellos que llamamos expresividad y es en este espacio donde aparecen los perceptos y los afectos, pues éstos últimos son los que en realidad nos tienen a nosotros.

No se puede hablar de estética sin relación de un cuerpo. Es aquí donde la estética se convierte en un campo funcional: Un cuerpo que afecta al otro en un bloque de afectos y perceptos.

Este espacio entre los cuerpos será ahora nuestro rumbo. En este espacio intentaremos leer un espacio donde el juego se escenifica y se hace realidad tanto en el individuo que observa como en lo observado. Estamos rumbo a una nueva lógica, hacia una concepción de la experiencia de lo humano frente a la tierra, hacia una nueva topología, un espacio de relaciones donde aparece un campo funcional que lo permite definir en lo que el interior y el afuera ocultan y lo que ellos expresan, donde la “cosa” no es un objeto sino una función en la experiencia y esta una realidad que conecta al individuo con la “cosa”.

En este espacio es donde el hombre se descubre frente a la tierra, es un mutuo trabajo de cooperadores donde se trabaja y se produce, donde la bipolaridad es real: hombre y tierra unidos por un espacio que transforma. Un espacio donde el juego se puede leer, ver y jugar.

Siguiendo a Hans-Georg Gadamer, en el texto de “La actualidad de lo bello”, podemos crear la pregunta por lo que es el juego. Y podemos empezar a decir que es:

1. Un movimiento de ir y venir que se repite continuamente. Es decir que todo es un constante juego, pues si los filósofos naturalistas de la antigüedad, entre ellos Heráclito, ya nos habían enseñado que este mundo es un completo devenir, lo que estaban rastreando era un juego absoluto de la creación. Ahora que lo sabemos podemos afirmar también que el hombre se mueve en un ir y venir de sí mismo frente a cada una de las experiencias del mundo.

Sería muy importante agregar aquí una observación sobre el mundo como un juego de un eterno ir y venir, y es la pregunta por el orden y el caos en el universo y en la naturaleza. Si el orden posee en sí mismo un caos y el caos posee en él un orden, ambos conceptos se pueden leer en la estructura del juego.

2. El juego no posee fin alguno, no posee una meta final, ¿Para qué se crea entonces el juego? La respuesta parecería sencilla. El juego se hizo para jugar, es decir para **Experimentar** la cosa misma, el objeto que se coloca frente al individuo.
3. El juego posee un automovimiento, este es el carácter de lo viviente en general. “El automovimiento es automovimiento en cuanto automovimiento”¹ Aquí descubrimos el movimiento entre un cuerpo y otro cuerpo, dos cuerpos que en el propio movimiento logran comprender el automovimiento del otro. Comprender el “otro cuerpo” en su automovimiento es una experiencia de **conocimiento** del juego que puedo jugar con ese otro.
4. El juego es exceso. Es un exceso de representación del ser viviente. En este punto podríamos suponer que el juego sí posee un fin y sería el de representarse a sí mismo frente al otro, y que el exceso de representación nos llevaría rumbo a los procesos de identidad de los que juegan. Tanto exceso de representación puede confundir al “oponente” para que no me identifique. Mucho mejor, tanto exceso

¹ GADAMER, Hans-Georg. La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta. Ediciones Paidós. I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona, 1991. p.70.

está ocultando la Identidad como mismidad, como repetición y así se convierte en una conducta libre de fines.

Pero al darle un fin fundamental al juego y al aspirar a él conscientemente, se le está imprimiendo el carácter de la razón, pues lo que se pone reglas a sí mismo entra en el reino de la racionalidad y como tal queda libre de fines.

5. El juego es un jugar con. En el juego se participa. Es aquí donde el acto de jugar y hasta de presenciar el juego se convierte en una actividad comunicativa, no hay una verdadera distancia entre el que juega y el que mira, el juego se convierte en parte de ambos, así arribamos a un juego representación, re-creador del mundo de los que asisten a él.

Entendido el juego, nos adentramos entonces en la liberación de la representación y empezamos a allanar los terrenos del juego del arte como una identidad que se funda en la repetición, es decir una “identidad hermenéutica”. Lo más importante de comprender aquí es que esta identidad es una experiencia estética en cuanto referida en su mismidad. Aquí permanece la unidad de la obra, es decir una identidad entre la obra y lo comprendido de ella por el otro. La identidad entra a constituir el sentido de la obra.

Entender que la obra no está ligada a la “sentencia” de armonía es entender que en la obra hay algo que entender, rastrear a lo que se refiere, lo que dice. Este es el desafío de la obra.

Comprender esto es conocer la respuesta producida por el co-jugador, respuesta producida activamente por él mismo desde su imaginación como experiencia propia, es el reto del co-jugador.

Un juego entre el desafío de la obra y la respuesta del co-jugador. ¿Será un juego entre la memoria y la imaginación?

Pero toda obra deja al que recibe (percibe) un espacio de juego. Toda forma puesta en relieve hay que construirla activamente. Se “convierte en un continuo ser-activo-con”² Aquí se crea un espacio en toda obra para el juego que reúne, que pone junto lo que está ahí, permite descifrar, invoca la multiplicidad en la unidad y la unidad en la multiplicidad, construye y reconstruye, significa y simboliza.

Pero para lograr el continuo-ser-activo-con aparece la exigencia de un trabajo de reflexión, y léase trabajo como la actividad racional, que se convierte en un trabajo espiritual. Creo que aquí sería fundamental entender este trabajo espiritual como la actividad de experiencia del individuo. Se trata de buscar el sentido del todo, y no caer en la falacia de fragmentar como la separación de dicha experiencia en el trabajo de re-leer la obra.

El percibir no es entonces, recolectar (memorizar) diversas impresiones sensoriales. Es Tomar algo como verdadero (wahrnehmen), es tomar (nehmen), hacer suyo, oprimir, estremecer en sí mismo.

La interpretación y el original están expuestos a la identidad y la variación, se convierten en un juego entre conjuntos de imaginación y de entendimiento.

Así podemos decir que surge lo que podemos llamar con Gadamer el “extrañamiento” de la naturaleza y del arte. El descubrimiento de lo bello en la naturaleza y de lo bello en el arte como la doble vía de una experiencia que radica en un co-jugador que es al mismo tiempo un co-laborador entre la tierra y él mismo y que llega a el punto final de la producción tanto de la obra como de la experiencia que de ella obtiene en el juego.

² Ibid., p73.

Así las cosas quiero colocar en este espacio que hemos creado la estructura propuesta por Jean-Francois Lyotard en el texto “¿Por qué filosofar?, una estructura que nace en la presencia y en la ausencia como juego.

Partamos del hecho que entre un sujeto y un objeto existen dos categorías fundamentales: quien desea y lo deseado. Aquí el deseo se convierte en “el movimiento de algo que va hacia lo otro como hacia lo que la falta a sí mismo”³.

El objeto deseado está presente en quien desea, pero lo más interesante es que esta presencia está en forma de ausencia. Todo lo ausente se hace presente y lo presente se hace ausente. Aquí podemos confirmar, según nuestro trabajo de reflexión hasta ahora elaborado, que este es un juego de presentes y ausentes, de quien desea y lo deseado.

Es lo deseable lo que suscita el deseo o es el deseo el que crea lo deseable. Aquí el juego entre lo que es lo objetivo y lo que es lo subjetivo parece desvanecerse muy fácilmente. Para responder a este interrogante podríamos abrigarnos en la visión dualista, o en el principio de causalidad. Por un lado podríamos decir que es el individuo que desentraña de su ex-presión el deseo y que por lo tanto es él quien crea el deseo, pero por otro camino podríamos afirmar que lo deseable, en forma de causa, crea en el individuo el deseo.

Pero esta nueva topología nos permite aventurarnos en la osadía de decir que la búsqueda no debe plantearse en aras de afirmar una subjetividad ni una objetividad que en poco aportan a la experiencia estética y sí crean las bases de la estética clásica.

Afirmemos mejor que el deseo y lo deseable se entre-mezclan en un juego donde quien desea ya tiene lo que le falta, de otro modo no desearía pero al mismo tiempo no lo tiene, ni lo conoce, porque no desearía tenerlo. Este parece el juego del eterno desear.

Y es un juego porque es un movimiento en sí mismo que se descubre en el automovimiento propio de su deseo. El sujeto está en movimiento del deseo, hace aparecer el deseo. Es sujeto indefinido, inacabado, que necesita del otro- “el deseado”- para determinarse

completamente. Un sujeto determinado por un eterno ausente y un eterno presente. Ahora cuando hablo de eterno me refiero a una función continua, es decir a un movimiento.

De otro lado El objeto funciona como algo que ya está ahí en el deseo, pero con el agravante de estar sin estar. Un objeto presente y ausente. Léase, un objeto presente como realidad (memoria) y ausente como no-ser, pudiendo ser (imaginación).

He aquí una estructura sujeto-objeto contradictoria en sí misma pero simétrica. Es decir, en esta nueva topología el sujeto y el objeto son iguales en representación y tienen las mismas oportunidades en el juego. Aquí la visión clásica de un objeto alejado del sujeto donde este último permite al primero ser, ya no funciona, ambos participan del mismo espacio y crean el mismo espacio de relación y co-relación.

La esencia del deseo es entonces un juego, es su presencia y su ausencia. El sujeto posee la ausencia del deseo como una carencia pero al mismo tiempo posee en su centro la presencia del que desea y la posee en el recuerdo y la esperanza. El objeto por su lado se la juega en un fondo de ausencia, pero en dicho fondo está como deseado y como poseído. “Existe el deseo si lo presente está ausente a sí mismo, o lo ausente presente”.⁴ El deseo está provocado por la ausencia de lo presente y la ausencia de lo presente está provocando el deseo, por lo tanto la ausencia es el automovimiento en sí mismo que provoca el movimiento del sujeto y el objeto rumbo al juego, mientras que el deseo es la fuerza que mantiene juntas y sin confundirlas la presencia y la ausencia. El deseo es una combinación con fines racionales de ausencia y presencia. Decir, con fines racionales, es afirmar que en la estructura del deseo está inserta la racionalidad del juego. Algo que está ahí y no está, pero que quiere estar.

El deseo es una relación que simultáneamente une y separa, donde los términos sujeto, objeto aparecen el uno en el otro y a la vez el uno fuera del otro. Aquí es donde el deseo se

³ LYOTARD, Jean-Francois. ¿Por qué filosofar? Altaya. Barcelona. 1994. p.81.

⁴ *Ibíd.*, p.82.

convierte en un juego de intercambio que nos abre el camino del amor. Un intercambio entre belleza y sabiduría, como un negocio donde la pregunta fundamental es ¿quién gana?

Gana aquel que se ha aventurado a la pasión es decir, a la jugada en la cual se puede obtener quitando y donde se está dispuesto a conquistar dándose. La pasión así referida parece un juego absurdo, pero en realidad, según nuestra lectura sobre el juego, es lo que hacemos en todo acto de jugar. Nos jugamos en lo visible, por lo que nos es visible; queremos intercambiar sabiduría por belleza, nos llenamos de expectativas sabiendo que en ellas existe el posible error, ponemos en juego la seguridad por la inseguridad, pasamos de conquistadores a conquistados y podemos llegar a la conclusión descorazonadora, pero cimentada en la alegría del juego de la pasión, de iniciar dicho juego en la óptica de ser dominador para terminar siendo esclavo.

Así, por el camino de la pasión, nos tenemos que adentrar en el concepto de amor. Aquí nos encontramos con que el amor es también una dualidad de la experiencia de lo humano. Siguiendo el camino de los Griegos, en los diálogos de Platón⁵, podemos decir que Eros se convierte también en una experiencia de lo humano como el juego de contrarios. Eros es el hijo de Poros y Penía y se convierte en un heredero de los afectos y perceptos de sus padres, de sus cualidades y de sus defectos y como tal los debe unir para poder enfrentarse a la realidad de su entorno, al mundo.

Eros es “pobre, duro y seco, descalzo y sin casa. Duerme al raso y descubierto, se acuesta a la intemperie en las puertas y al borde del camino, es indigente como su madre”⁶

Pero Eros también es como su padre: está al acecho de lo bello y lo bueno, es valiente, audaz, activo, hábil cazador, siempre urdiendo alguna trama. Ávido de sabiduría, rico en recursos, amante del conocimiento, formidable mago, hechicero y sofista. No es ni

⁵ Platón, Diálogos, III. Madrid: Editorial Gredos, 1986. p. 248, 249.

⁶ *Ibíd.*, p248.

inmortal ni mortal. En un mismo día florece y vive. “Lo que consigue siempre se le escapa, de suerte nunca está pleno de recursos, ni es rico”.⁷

Del relato de Platón y la lectura de Lyotard, podemos decir que Eros es el acompañante y escudero de Afrodita, es el amante de lo bello. El mismo día que nace Afrodita se engendra Eros. Este es el co-nacimiento de lo deseable y lo deseado. He aquí la génesis del fenómeno de lo humano que nos ocupa como experiencia de lo humano.

La naturaleza de Eros es doble. Es al mismo tiempo vida y muerte, participa de lo humano y de lo divino. El amor, como experiencia es en realidad la participación de las contradicciones y las afirmaciones.

Eros es al mismo tiempo hombre y mujer. Es hembra y macho. La pobreza encarna lo que los mantiene separados. El deseo por el contrario hace realidad el deseo que acerca el amor a su objeto. Es rechazo como femenino y atracción como el hecho viril. Es sexo y vida, es ausencia y presencia. Es afirmación y negación.

Pero este amor se hace evidente y se coloca como relieve en una geografía de sí mismo y de la imaginación. Por lo tanto el amor sólo es posible en la imaginación, y parece que toda imaginación nos lleva a la pasión amorosa, es decir al acto como tal de estar enamorado.

El amor entre los hombres, según Pere Salabert, son en realidad inclinaciones. Las realidades dualistas del hombre se inclinan de un lado a otro, se convierten en un vaivén, en un juego de ir y venir. No se sobrevive sino se ve el objeto que afecta al individuo, de todas formas el amor es el ingreso al terreno del miedo. El enamorado se conmociona en el amor. El goce es una atracción conmocionada, donde el objeto que nos atrae y que hemos decidido contemplar no se gasta.

El amor se convierte en la búsqueda de un estado de perfección pero con el fundamento de imposibilidad que él mismo impone en el objeto de contemplación. Es un sí del individuo

⁷ *Ibíd.*, p.249.

en la negación del objeto, pero es al mismo tiempo un sí del objeto en la negación del sujeto. Este Eros es un estado imposible de perfección por el movimiento y el automovimiento que individuo y sujeto poseen y perciben. Es un movimiento eterno de vaivén.

Ahora, si estamos buscando un enamoramiento en la perfección, tendremos que decir aquí que el deseo es otro de los pervertidores de esta perfección. De esta forma Eros es perfección pero con contradicción por este detalle es que el amor nunca funciona bien. El amor es saber y no poder, es perfección imposible. Cualquier movimiento en objeto y sujeto, cualquier voltearse, crea un cambio, crea el amor o lo re-crea, nunca podrá ser Eros un “rotundo” pues no es un acabado, ni un perfecto. Todo efecto rotundo en la realidad está determinando lo acabado y lo que no es susceptible de nada más, lo que no contiene en sí mas cuestiones, ni admite más comentarios de lo que es.

Pero si nos estamos acercando a la posibilidad de hacer perfecto a Eros tenemos que jugar ahora con dos posibilidades que lo pueden hacer perfecto en sus momentos propios: La imaginación y La memoria.

La memoria es rememoración de lo visto, de lo oído, de lo tocado. Se recuerda todo, es el efecto de almacenar a partir de la realidad que se expresa frente al individuo y aquella que él logra percibir. El individuo recuerda infinidad de cosas y logra asociarlas. Pero esta memoria tiene un problema sobre aquello que ve, oye y toca, que adultera el objeto de recuerdo.

El individuo sabe que su memoria adultera el objeto de su deseo y recurre a él a partir de la imaginación, así ésta a partir de la memoria logra convertirse en una imaginación productora de imágenes de aquello que está almacenado en la memoria. Pero si esta imaginación está regida por las leyes de la razón y estas leyes no se pueden cambiar la imaginación deja de ser productiva y se convierte en una imaginación reproductiva que violenta esas leyes de la razón e ingresa a los ampos abiertos del amor, campos también cargados de pasión y deseo.

Aquí nos encontramos con tres variables que se crean desde Eros, pero que ahora podemos entender de manera separada según el fundamento que guía a cada una.

1. La sexualidad. Esta deriva del instinto, es el querer hacer, el poder hacer y el saber hacer. He aquí la competencia amorosa. Del saber hacer podemos desprender un acercamiento al erotismo.
2. El erotismo. Derivado de la imaginación. Es la expectativa, la admiración, el recrear su objeto. Ve al objeto como le gusta verlo. Admira a su objeto como le gusta que sea.
3. El amor. Derivado del creer en aquello que uno mismo se ha imaginado. Es creativo, pues logra re-crear al otro desde sí mismo, Este amor puede ingresar en el fanatismo como una admiración ciega que busca la posesión de la verdad absoluta.

El enamorado sigue un proceso de creación del otro, por esto se convierte en una creación artística, “es el arte de construir lo amado a pedazos”⁸. Así estar enamorado es hacer aparecer el objeto y cree estar convencido de conocer lo amado.

De tal forma el deseo se convierte en la posibilidad de buscar la sabiduría, esta experiencia que estamos rastreando es la experiencia de la sabiduría en cuanto que nunca está segura de sí misma, está constantemente buscando y constantemente perdida. Es la presencia de una ausencia y la ausencia de una presencia. La sabiduría es un juego en el juego de los demás.

Hemos llegado a buen puerto, una experiencia de lo humano que se juega en su relación de sujeto-objeto a partir de lo que es y no es, de lo presente y lo ausente y que está guiada por el deseo y la pasión que la lleva al amor y que logra descubrir en este amor la posibilidad de memorizar e imaginar, para colocar como máxima fuente de dicha experiencia la sabiduría que le permite conocer, saber y disfrutar de

aquello que no le era propio. En medio del movimiento y del automovimiento la sabiduría logra mantener unido lo separado y separado lo unido. Lo extraño se convierte en materia de conocimiento por eso afirma Lyotard que “cualquier materia es buena, con tal que sea extraña”. La sophon, como sabiduría, pertenece al que sabe saborear, degustar, mezclar, distanciar y juzgar. Pertenece a aquel que logra ponerla in- boca y en ex – boca. En sí mismo y en el afuera como lo percibido para los otros, aquello que sale de su sensibilidad afectada.

⁸ Salabert, Pere. P.116.