



ARTÍCULOS
DE INVESTIGACIÓN

El tiempo lúdico: trazos de una fenomenología del juego

Marcela Venebra Muñoz

Universidad Autónoma del Estado de México, México
mvenebram@uaemex.mx

Recibido: 02 de abril de 2025 | Aceptado: 17 de julio de 2025

DOI: <https://doi.org/10.17533/udea.ef.360551>

Resumen: En este artículo se ensaya una descripción fenomenológica del tiempo lúdico como génesis del juego humano. La fenomenología husserliana de la temporalidad sirve como marco comprensivo y definitorio del tiempo lúdico, a través de cuatro dimensiones o rasgos esenciales, que se describen en el orden de los apartados que integran este texto. En el primer apartado se trata la condición extraordinaria del tiempo lúdico; en el segundo, se describen sus cualidades rituales y festivas; en el tercero, su naturaleza libre y, en el cuarto, su condición imaginaria. El tiempo lúdico exhibe la unidad antropológica de esferas existenciales como el trabajo, la economía y el valor, que la antropología del juego tradicionalmente excluye del jugar. Al tiempo que exhibe el límite entre el juego animal y el juego humano más bien como una intersección.

Palabras clave: Temporalidad, fenomenología, antropología, Husserl, juego

Cómo citar este artículo:

Venebra Muñoz, M. (2026). El tiempo lúdico: trazos de una fenomenología del juego. *Estudios de Filosofía*, 73, 95-113. <https://doi.org/10.17533/udea.ef.360551>





ARTÍCULOS
DE INVESTIGACIÓN

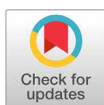
Playful time: Sketches for a phenomenological anthropology on play

Abstract: This paper offers a phenomenological description of playful time as the genesis of human play. Husserl's phenomenology of temporality provides a comprehensive and defining framework for understanding playful time through four essential dimensions, which are presented in the order followed in this text. The first part addresses the extraordinary condition of playful time; the second explores its ritual and festive qualities; and the third and fourth sections examine its free and imaginary nature. Playful time exhibits the anthropological unity of existential spheres such as work, and value, often excluded from play in anthropological accounts, while also highlighting the boundary between animal and human play as a site of intersection.

Keywords: Temporality, phenomenology, anthropology, Husserl, play

Marcela Venebra Muñoz: Licenciada en etnología por la Escuela Nacional de Antropología e Historia, maestra y doctora en Filosofía por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Es profesora de tiempo completo de la Universidad Autónoma del Estado de México y miembro del Sistema Nacional de Investigadores nivel I. Sus líneas de investigación son fenomenología, teorías de la subjetividad, fenomenología trascendental, antropología filosófica y filosofía y antropología de la cultura.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3880-8155>



Introducción

La fenomenología trascendental introduce la perspectiva histórica del juego y el jugar, como función unificante de las esferas existenciales. El juego afluye de la economía a la religión o la vida política, ámbitos que los modelos antropológicos clásicos fracturan e incluso oponen. Para Eugen Fink (2016), el juego y el trabajo son campos opuestos; de modo semejante, para Jean Duvignaud (1997), lo son el ritual y la economía, situados a distancias inconmensurables. Johan Huizinga (2016) y Roger Caillois (1986, 2006) tienen un poco más clara la complejidad de las relaciones que se tejen entre lo lúdico y lo económico.¹ Carecen, sin embargo, del instrumental metodológico que les permita profundizar en la naturaleza temporal de esta unidad, de la que depende la aséptica distinción de esferas de la experiencia humana que establecen tanto E. Fink como J. Duvignaud.

El análisis fenomenológico —concretamente el husserliano— completa la visión estructural y fragmentaria de la tradición antropológica. El estudio del tiempo lúdico revela el modo en el que el régimen de valor, propio del sistema monetarista, dicta lo que es útil y lo que no, y establece así los criterios delimitantes del juego como esfera existencial aparte. Sin embargo, lo lúdico no se determina solo por lo que no es trabajo, ni el trabajo en sí mismo, en su esencial valor autoconstituyente, se deja subsumir por la pura alienación.

Karl Marx (2013, p. 69) sólo afirma la naturaleza alienante del trabajo en el capitalismo, pero no todas las manifestaciones espirituales, como el juego o el ritual, se dejan explicar bajo la lógica (o exclusión de la lógica) del capital. Esto no significa que estas prácticas carezcan de un valor económico concreto, aunque no sea dinerario. Al separar el juego como esfera experiencial aparte del mundo y opuesta al trabajo, Fink (1966) y Duvignaud (1997) desgajan o desgarran la unidad cuya sustancia debían exponer, y esterilizan el poder político del ritual y la fuerza imaginativa de lo laboral al oponerlos. El tiempo lúdico no es explicable sino en su relación con el mundo y la vida ordinaria.

En lo que sigue, trato de aclarar las líneas generales de este problema: es el tiempo lúdico, y no el juego, la dimensión antropológica fundamental. El tiempo extraordinario, ritual, libre e imaginario constituye el carácter antropológico del jugar, así como la cualidad unificante y humanizante del juego, entre las diferentes esferas de la praxis o la existencia humana.

¹ En *El hombre y lo sagrado*, Caillois (1939) sostiene, aunque no como tesis principal, la unidad que afluye entre lo festivo, lo ritual y lo económico. Esta unidad se expresa en la forma de dilapidación, pero también en la forma de ordenación de la vida ordinaria a partir de la fiesta o la planeación del ritual: “Su actividad cotidiana, cosecha, caza, pesca o cría, sólo llena su tiempo y provee a sus necesidades inmediatas. Pone sin duda en ella atención, paciencia, habilidad, pero más profundamente vive en el recuerdo de una fiesta y en la espera de otra, porque la fiesta representa para él, para su memoria y su deseo, el tiempo de las emociones intensas y de la metamorfosis de su ser” (Caillois, 2006, p. 103).

1. El tiempo lúdico es extraordinario

Lo extraordinario es el holán brillante que la imaginación lúdica pone en el tiempo ordinario. No constituye un orden separado, sino un modo de experiencia distinto: uno que no antepone la utilidad de las cosas, sino su belleza (como en el arte) o su sentido imaginario y libre. En este contexto, el ritual es la forma más explícita de la estructura temporalizante de la experiencia lúdica. Así entendido, lo extraordinario no es lo inexplicable—eso sería el azar, aquello que escapa a la teleología y a la causalidad— sino aquello que puede comprenderse en referencia al trasfondo temporal ordinario en que se gesta o se prepara su lugar. Este trasfondo es el mundo ordinario: el orden de los objetos que se dan como lo que son,² en su identidad coherente, en su mundanidad³ y su realidad intersubjetiva.

La realidad ordinaria se caracteriza por una estabilidad y coherencia experiencial. Esta se asienta sobre un fondo de objetos pre-dados, que aparecen en un horizonte donde lo que se da aparece como ya clasificado⁴ en un orden coherente e históricamente determinado. De modo coherente se cumplen los contenidos protendidos de un objeto de la percepción sensible; por eso resulta sorprendente que al abrir la caja de un regalo salte de ella un resorte, cuando lo que se espera es encontrar un regalo. En tal circunstancia, la carcajada recompone el quiebre⁵ y lo restituye a través de la risa y el humor. En esto se distingue la sorpresa del horror o el trauma, que nunca encuentran su sitio en lo ordinario, se resisten a su integración en la actitud natural.⁶

2 Quizá pueda entenderse en primera instancia como el estadio del “constituir pre-teórico” (Husserl, 2005, p. 34). Este sentido pre-teórico es abiertamente reflexivo. La actitud natural implica momentos de reflexión teórica, que se asientan en la pasividad del trasfondo: “Los objetos pre-dados pueden haber sido originariamente constituidos teóricamente, etc.” (Husserl, 2005, p. 36). Esta es la dinámica propia de la actitud natural en la que toda actividad toma su lugar temporal, en el fluir pasivo del que ‘brotan’ los actos motivados.

3 Uso este término en el sentido heideggeriano que recupera Javier San Martín (2024) en la estructura estática de la filosofía fenomenológica de la cultura. Mundanidad como “estructura de ajuste”, u horizonte de significado (San Martín, 2024, p. 119).

4 “Llegamos, pues, en todo caso, a objetividades predadas que no proceden de actos teóricos, que se constituyen por ende en vivencias intencionales que no les imprimen conformaciones lógico-categoriales de ninguna índole.” (Husserl, 2005, p. 37). Todo el horizonte de lo pre-dado es el horizonte del mundo en el que nacemos y crecemos, con objetos que no hemos creado ni hemos puesto ahí, y que están efectiva y afectivamente pre-dados.

5 En el fundamental ensayo de Bergson sobre el tema, el autor afirma que “[La comicidad] Es expresión, por tanto, de una imperfección individual o colectiva que requiere una corrección inmediata. La risa es esa misma corrección. La risa es un cierto gesto social que subraya y reprime una cierta distracción particular de los hombres y de los acontecimientos” (Bergson, 2016, p. 93).

6 Se quiebra momentáneamente la estructura del entorno objetivo como “«un horizonte de familiaridad que organiza el mundo de una manera típica en el polo objetivo»” (San Martín, 2007, p. 81). San Martín está recuperando aquí el esquema de R. J. Walton (1993) sobre los niveles de mayor o menor ‘distancia’ en los que se constituye el horizonte del mundo en su unidad trascendental: “Todos los horizontes remiten a otros horizontes, y en última instancia al mundo como horizonte de todos los horizontes” (Walton, 1993, p. 130). El quiebre de la comicidad y el juego se produce, en todo caso, en el nivel más inmediato e íntimo del horizonte mundano.

La definición fenomenológica —estrictamente husserliana— de actitud natural y su correlato, el mundo ordinario, designa la posición dóxica del sujeto en la vida de cada día. Este fondo es el que permite comprender el sentido fenomenológico de lo extraordinario, es decir, como una suspensión o puesta entre paréntesis de la incuestionabilidad de lo real o incluso, como ruptura de la coherencia que sostiene lo esperable de lo dado. Esta confianza dóxica se funda en la percepción objetiva, que se confirma cada vez, se ‘cumple’ cada vez, en la percepción individual y el intercambio mundano, con los otros, se concreta. El mundo ordinario —que se vive en actitud ordinaria— es siempre un mundo con otros, para otros reales y posibles: “La naturaleza se constituye como intersubjetivamente común y como *objetivamente* (exactamente) determinable, y el sujeto propio como miembro de esta ‘naturaleza objetiva’” (Husserl, 2005, p. 212). En esa determinabilidad objetiva late una indeterminación relativa a la posibilidad de no cumplimiento, de engaño. La certeza que funda lo ordinario tiene estos flecos de irrealidad latente, perfiles de lo dado siempre abiertos. La condición de lo ordinario implica esta apertura continua a lo posible y esta indeterminación o determinabilidad de fondo en todo lo dado.⁷ Aún el horizonte más íntimo implica esta continua indeterminación. El mundo de la vida ordinaria alberga radicalmente su propia indeterminación, aun en la dinámica de la habituación y el impulso.

No obstante, en este orden del mundo, que en la habituación y la atención se conforma como familiar, la indeterminación también acecha, la tendencia al cumplimiento puede quebrarse en decepción, o en falsedad. Y en este punto, respecto de lo ordinario, aparece el primer rasgo extraordinario del tiempo lúdico, pues no se da como falsedad, sino como fantasía. La mentira falsea la realidad, el juego la re-crea. Lo extraordinario del tiempo lúdico es que es fantástico. No es el encubrimiento de lo ordinario que produce una mentira ni la decepción de lo esperable en su incumplimiento; el tiempo extraordinario no es cancelación, es ruptura. Es, pues, posible pensar que en los quiebres de la percepción anide una tendencia lúdica, la de la recomposición en la risa; pero igualmente se detona ahí una forma de reflexión no lúdica, sino teórica en el sentido más amplio. También la tragedia, y no el ridículo, puede resultar de la ruptura y el accidente. En todo caso, es la forma de lo extraordinario como resultado del quiebre, lo que determina el acomodo trágico o cómico de la ruptura, y el juego recoge para sí ambas facetas.

Lo *extra*-ordinario lúdico radica en ese instante en el que lo esperable desemboca en otra cosa y el rompimiento momentáneo de la coherencia genera un vacío que sólo la risa llena.⁸ El tiempo ordinario es el trasfondo que, en su latente apertura y

7 “En la aprehensión de algo real radica, con generalidad, que en su aprehensión deje abiertas otras dependencias reales que todavía no pertenecen determinadamente [...] a la composición de la aprehensión ejecutada” (Husserl, 2005, p. 196). La propia estructura de la percepción sensible, sujeta a las capacidades y determinaciones corporales, sostiene esta apertura continua.

8 “[La comicidad] Es expresión, por tanto, de una imperfección individual o colectiva que requiere una corrección inmediata. La risa es esa misma corrección. La risa es un cierto gesto social que subraya y reprime una cierta distracción particular de los hombres y de los acontecimientos” (Bergson, 2016, p. 93).

determinabilidad, da lugar a lo extraordinario que irrumpe —no desde los márgenes, sino centralmente— entrañado en la estructura de lo real, del orden de lo esperable y la coherencia de lo dado. Lo extraordinario aparece por la indeterminación que da lugar a todo lo posible, se entreteje con la imaginación, borda lo ordinario integrándose en el flujo como dirección, punto de orientación. Otro valor diferencial del tiempo extraordinario, en el que se despliega lo mágico y lo festivo, es que no se reinserta en el decurso ordinario del tiempo; no es un accidente, sino un foco ordenador del tiempo, y esto es así por su condición libre.

Este tiempo lúdico no está más allá o más acá de lo ordinario, ni como ruptura de la coherencia esperable es ulterior a lo ordinario; más bien, fluye al centro y no al margen del mundo que podríamos llamar serio. En la tradición antropológica del juego, ha imperado largamente una idea de oposición o heterogeneidad radical entre el tiempo lúdico y el tiempo ordinario,⁹ entre lo serio y lo no-serio. Lo extraordinario del tiempo lúdico en esta oposición está estrechamente limitado como no-económico (serio, productivo). Por lo tanto, lo ordinario se confina en la repetición o reproducción laboral, aunque en este plano se encuentren todas las otras dimensiones de la existencia.¹⁰

En este contexto, Fink concibe el tiempo lúdico como opuesto a la pesada cotidianidad del burócrata,¹¹ exigido por el mundo u oprimido por la realidad: “De vez en cuando el hombre tiene que desuncirse el yugo del trabajo, librarse una que otra vez de la presión de la brega tenaz, sacudir el peso de los negocios [etc.]” (Fink, 1966, p. 8). El mundo ordinario, en el fondo de este discurso —que exhala perfumes existencialistas y nietzscheanos— es lo opuesto de la libertad, pues el juego y su actividad imaginante y libre están más allá de toda acción laboral, o de subsistencia. El tiempo laboral es lo opuesto del tiempo lúdico, porque Fink considera que la esencia del juego es su gratuidad, su falta de fines o intereses ordinarios.¹²

9 En R. Caillouis esto queda asentado entre sus seis rasgos universales del juego, a saber: “libre; separado, incierto e improductivo [reglamentado y ficticio]” (Caillouis, 1986, p. 37). En Fink (2016), por otro lado, esta oposición es tajante; mientras en Huizinga, esta relación no es tan clara desde el momento en que hace de la caza una actividad lúdica.

10 Fink critica, sobre todo, la definición socio-pedagógica del juego que impregna también la etología del juego animal, en ese contexto se entiende el afán de delimitación de la génesis de lo humano más allá de la animalidad. Es posible entender que esta sea la razón de su negativa a excluir mutuamente las esferas laboral y lúdica: “El juego no tiene finalidades a las que sirva; tiene su finalidad y su sentido en sí mismo. El juego no pretende una felicidad futura; es ‘felicidad’ ya en sí mismo. El juego se sustrae en general a toda proyección de futuro, es un presente feliz, es acción sin finalidad alguna” (Fink, 1995, p. 225).

11 Esta figura del burócrata encaja en el diagnóstico que Gabriel Marcel hace del existencialismo, que aquí funciona como la parte más densa del marco de interpretación de Fink. De acuerdo con esta orientación, dice Marcel: “La mirada tenderá a fijarse de soslayo en el otro, en quien estaremos dispuestos a ver apenas algo más que una amenaza, como en el mundo de Sartre: el otro es para mí aquel cuyos ojos se le van tras mi empleo o, más sutilmente, aquel que me daña íntimamente porque obtiene un puesto mejor retribuido que el mío” (Marcel, 2001, p. 37). El burócrata es lo opuesto del jugador, representa la opresión y la alienación.

12 Los fenómenos del amor, el trabajo y la dominación no se entrelazan con el juego, sino que se oponen a través de la tajante división que Fink establece entre lo serio y lo no serio, atravesada por la tendencia proyectiva del futuro. El juego es, por esencia, lo no serio porque no busca nada ni proyecta nada, se agota en sí mismo; mientras el amor y la muerte son dimensiones serias

La pesadez existencial de Fink estrecha el mundo de la vida ordinaria en el servicio, la utilidad o la obtención de una ganancia. En ese sentido, el juego es inútil y se opone, por su carencia de fines prácticos, al tiempo dedicado a la subsistencia. Así, Fink separa asépticamente las esferas económica y lúdica: “En la economía de nuestra vida alternamos la ‘tensión’ con la ‘distensión’, el negocio con el ocio, practicamos la conocida regla sobre las ‘semanas amargas’ y las ‘fiestas alegres’” (Fink, 1966, p. 9). Sin embargo, no se debe dar por sentada esa idea de lo ordinario que tendría que aclarar la condición extraordinaria de la temporalidad lúdica; para lo que conviene remitirse a la base de la experiencia, donde es posible preguntar si el juego es en verdad un paréntesis en todos sus planos, o si en alguno de estos campos de juego, lo fantástico se integra en el mundo ordinario y lo impregna, lo colorea, dándole un sentido.

La ruptura de lo ordinario, que conforma lo extraordinario del tiempo lúdico, abarca más que el accidente y la sorpresa.¹³ Va más allá del quiebre o, más bien, ese quiebre no es una grieta sino una zanja que se abre respecto del mundo dado para todos, y otro mundo dado para quienes ingresan en el juego, en el ritual, en la fiesta. Lo lúdico es una condición temporalizante. El tiempo lúdico, su condición extraordinaria, radica en este ahora vivido y nada más, pero el carácter efímero del juego no equivale a su inutilidad.

Los objetos del juego y las acciones de los jugadores son reales, pero están investidas de otro significado que no es inmediatamente accesible sino a los participantes o los iniciados. El objeto de la fantasía lúdica está continuamente abierto a nuevas y más extraordinarias expresiones, no hay un cumplimiento esperable en el objeto de la fantasía. Sobre el objeto imaginario no hay aspiración a cumplimiento alguno, lo co-visto o apercibido del objeto imaginario siempre puede dar lugar a otra cosa, en la medida en que el despliegue de la experiencia imaginaria se desliza a contrapelo de la continuidad coherente de lo real.¹⁴

de la existencia humana porque el amor se encuentra dentro del proyecto vital, y la muerte vertebrata esa estructura proyectiva: “El hacer restante tiene, en todo lo que se hace, fundamentalmente una referencia interna a la finalidad última del hombre, la felicidad, la eudaimonía” (Fink, 1995, p. 225).

13 Si bien el juego implica lo inesperado, no se limita a la ruptura o la recomposición en la risa. La risa y la sorpresa pueden ser parte del juego, pero no totalizan la acción lúdica que no se cierra en la esencia de la risa humana, a saber, el sentido del humor. La clasificación psicológica de la risa que detalla Natalie Depraz puede ser especialmente clarificadora al respecto (Depraz, 2023, pp. 42-57).

14 “El juego tiene únicamente fines internos, no fines que lo trasciendan. Y cuando, p. ej., jugamos ‘con el fin’ de entrenar el cuerpo, de ejercitar la disciplina marcial, o por motivos de salud, el juego se distorsiona en un ejercicio o en otra cosa” (Fink, 2016, p. 22). Estos fines immanentes del juego son, pues, inherentes a la actividad del jugar, y jugar es una actividad feliz en sí misma, no busca la felicidad. Esta definición, sin embargo, deja fuera un vastísimo campo de lo lúdico humano, sobre todo consideramos que para el animal humano no todo juego es feliz, y que, desde luego, el juego tiene, como el *agón*, fines trascendentes que no restan valor lúdico, libre, imaginario o estético a la actividad o actividades que lo componen. Es decir, tales fines immanentes no son propiamente fines, y esto es así porque el juego, según Fink, no comparte la estructura proyectiva, temporal, del resto de las dimensiones existenciales.

Tales cualidades hacen de lo extraordinario una condición compleja, no objetiva, más bien temporalizante a través de la imaginación, que trae a la realidad del tiempo ordinario sus objetos, o convierte las cosas ordinarias en otra cosa, en símbolos, señales, metáforas. Los objetos de la fantasía lúdica no son objetos percibidos, no tienen un sitio temporal en el haber sido del objeto real, de la rememoración o del cumplimiento esperado en la proyección. Por ello no es posible afirmar que el mundo del juego sea solo una reproducción o duplicación del mundo ordinario. Los objetos lúdicos, como objetos de la fantasía, los juguetes¹⁵ y los símbolos, las imágenes y las metáforas del lenguaje lúdico tienen ciertamente un soporte material; pero su valor, en cuanto objetos fantásticos, es puramente ideal, pertenecen y permanecen en los límites del tiempo lúdico. El objeto de la imaginación no se da, no son las sensaciones sino los fantasmas los que alimentan su unidad irreal.¹⁶ El mundo del juego no es la imagen invertida del mundo ordinario, la acción lúdica produce su propio mundo. Lo extraordinario-lúdico es lo ordinario investido de poderes poéticos, estéticos y mágicos. El tiempo del juego es un tiempo distinto y en su interior se albergan otras diferencias o niveles experienciales determinados o unificados por el paso de un umbral temporal, una suerte de inicio y reinicio ritual.

2. El tiempo ritual

El tiempo del ritual es extraordinario y cíclico, y todo comienza en él cada vez, pues “todo lo que existe debe rejuvenecerse. Hay que volver a empezar la creación del mundo” (Caillouis, 2016, p. 106), y esta es la función del ritual. El ritual es una forma de temporalización que se sirve de los símbolos y las imágenes, las metáforas, los juegos del lenguaje y la personificación como cumplimiento de roles replicables conforme a reglas. El ritual se instala en un orden aparte del tiempo, como el tiempo lúdico. No es un juego, sino un escenario de lo lúdico humano en el que la imaginación, la libertad y lo extraordinario conforman la materia de la exageración, la dramatización y el fingimiento, a veces también agonístico.

¿Qué es lo que nos dice el ritual acerca del juego? ¿Cuál es la relación última entre la experiencia lúdica y la experiencia ritual? El tiempo del ritual no sólo pone entre

15 No entraré en la problemática definición de este concepto que aquí sólo puede quedar delimitado como objeto de la acción lúdica, de la imaginación libre y desinteresada del jugador. “La palabra juego designa no solo la actividad específica que nombra sino también la totalidad de las figuras, de los símbolos o de los instrumentos necesarios a esa actividad o al funcionamiento de un conjunto complejo. Así, se habla de un juego de naipes; conjunto de cartas; de un juego de ajedrez; conjunto de piezas indispensables para jugar ese juego” (Caillouis, 1986, p. 9).

16 El concepto de “fantasma” no es sencillo en Husserl. En *Ideas II* se trata primero como “fantasma espacial”, es decir, “un objeto espacial que no es cosa” (Husserl, 2005, p. 51), pero que guarda referencia a un objeto efectivamente dado, como una sombra. En otro caso, el fantasma es el contenido no sensible, sino fantaseado, del objeto imaginado; las notas fantaseadas del objeto irreal son fantasmas, no sensaciones.

paréntesis el tiempo ordinario, sino que es un movimiento de reinicio o renovación del pacto social, consanguíneo, divino, etc. El ritual mágico también es juego, otorga un cierto dominio por la palabra que se consagra o se concreta en un poder transmutador, transustanciador, en cuyo dominio lúdico el tiempo es reversible, manipulable como la materia y la carne. La vertiente mágica del ritual representa un cierto dominio integrativo de la naturaleza, no en el sentido de la dominación técnica, sino del reconocimiento de modos de relación no causal o eficiente.

El tiempo lúdico y el tiempo ritual, a diferencia del tiempo ordinario, tienen un comienzo y un límite final muy claros. Así como en el juego hay una delimitación espacial y temporal, la necesaria atención a ciertas reglas que demuestran el compromiso de los participantes con la imaginaria de ese mundo aparte;¹⁷ así el espacio del ritual es central en la estructura de familiaridad del mundo entorno. El ritual tiene un rasgo esencialmente lúdico, la liminaridad que significa el ingreso en sus límites. El jugador es un iniciado: si esto significa un modo de ser otra cosa —otra función social, bajo otro nombre, etc.— puede actuar y verse a sí mismo como otro; esto es lo que el ritual y el juego tienen en común, la posición del sujeto que ingresa en el mundo del juego, o en el mundo social, y en su otro tiempo.

Los niveles de análisis se vuelven resbaladizos al operar las distinciones efectivas entre juego, teatro y ritual, pues lo científicamente relevante parece ser la clarificación de sus límites y sus relaciones. No obstante, esto requiere un cierto cuidado de la base que se asuma como materia de la división. Es decir, si la distinción de estas esferas se realiza desde la parcelación liberal de los fenómenos antropogénicos, será mejor esperar, pues todos los campos señalados desbordan continuamente esas limitaciones. Eso es lo que ha llevado a los últimos discursos antropológicos del siglo XX a declararse incompetentes o limitados, incluso para las tareas de una descripción del clímax ritual,¹⁸ porque estos campos experienciales están en el límite de esa estructura fragmentaria de la racionalidad humana.¹⁹ Lo que parece

17 En realidad, el propio concepto de juego, en Huizinga (2016), se ajusta sin mayor dificultad a la acción ritual, salvo por uno de sus rasgos: "El juego es acción libre que se desarrolla dentro de ciertos límites espaciales y temporales, según reglas absolutamente obligatorias y libremente aceptadas, como acción tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo" (Huizinga, 2016, p. 55). El ritual tiene fines derivados o que significativamente desbordan la acción ritual.

18 Esta es la marca del análisis aestructural del ritual y del éxtasis ritual, como esferas irreductibles a las categorías científicas de la descripción: "Posteriormente, después de haber frecuentado, de 1962 a 1977, los terreiros del candomblé, las Babalorixás que son esas 'madres de los santos' [...] comprendí la importancia de esos 'momentos', de esos 'pasos al vacío que no se pueden conceptualizar ni, sin duda, nombrar porque escapan así al discurso social que los rodea sin penetrar en ellos'" (Duvignaud, 1997, p. 45).

19 J. Duvignaud, por ejemplo, pone sobre la mesa el *performance* y el *happening* al lado de la peregrinación del 12 de diciembre a la Villa de Guadalupe (Duvignaud, 1997, pp. 140-142). La condición originaria de lo lúdico parece ser la base insospechada de una flexibilidad conceptual que hace del juego un cajón en el que todo tiene cabida: "El sacrificio es un juego y en él se hace don inútil de nada que se posee. Porque si se opone a toda acumulación, a toda constitución de un ahorro o de una economía de mercado, el juego es el elemento rebelde de toda vida social" (Duvignaud, 1997, p.132). Trataremos las otras limitantes de

más valioso de este intrincado análisis es que nos permite una reorientación de la perspectiva o el enfoque del problema, que toma como punto de partida la unidad común a todos estos campos de la libertad y la imaginación, y esa unidad es temporal. Son dimensiones diferenciales de la temporalidad, o modos de una temporalización preminentemente imaginaria.

La experiencia temporal del ritual es descrita por la antropología como un estadio liminar, intersticial,²⁰ el filo de la línea imaginaria entre dos estados o dos territorios. Ese *mínimo* espacio que no es de nadie, un interregno no extenso, que no puede abarcarse con las categorías necesarias de los nombres y de la norma, es lo que cualifica la experiencia temporal del iniciado. El ritual es entrelazamiento intermonádico de temporalidades generativas, precisamente porque el intercambio se da entre grupos o personas morales, no solo entre individuos.²¹ Se escenifica ese orden en el ritual matrimonial: la estructura jerárquica profunda de la comunidad;²² al tiempo que, no sin tensión, se restituyen, se construyen vínculos de herencia, propiedad y nombre. La condición intersticial de los ritos de paso no suspende la temporalidad ordinaria, más bien organiza el tejido vivo de su transcurso, que está constituido por las temporalidades intermonádicas que se *re-vinculan* en las redes de parentesco.

Ritual, teatro, y juego comparten la estructura de una temporalidad extraordinaria, pero se distinguen en el orden de sus relaciones con el mundo ordinario. El tiempo lúdico, en un primer sentido, es un paréntesis que se abre, como un lunar o laguna temporal necesaria pero que deja indemne lo real;²³ en cambio, la temporalidad ritual es en sentido estricto temporalizante, historizante. Es medida del tiempo de la naturaleza y el tiempo humano, o en un primer nivel, historia del parentesco, y con ello, de la política y la economía. El tiempo ritual es otro tiempo, un tiempo significado intergeneracional y simbólicamente.²⁴

esta definición, las relativas a su concepción de la economía, más adelante. Y también en el apartado sobre la fiesta, por ahora, parece claro el modo en el que la estructura del ritual le permite pasar de una esfera a otra sin distinción alguna.

- 20 "Lo liminar puede tal vez ser considerado como el No frente a todos los asertos estructurales positivos, pero también al mismo tiempo como la fuente de todos ellos, y, aún más que eso, como el reino de la posibilidad pura de la que surge toda posible configuración, idea y relación" (Turner, 1980, p. 107).
- 21 En este sentido la definición clásica de Mauss (2022) sigue siendo válida: "Las personas presentes en el contrato son las personas morales, clanes, tribus, familias, que se enfrentan y se oponen sea como grupos que se encaran sobre el terreno mismo, sea por la mediación de sus jefes, o ya de ambas formas a la vez" (p. 5).
- 22 "Todo un conjunto de definiciones esencialmente religiosas coexiste con aquellas que sirven para definir el 'ser transicional' que estructuralmente resulta indefendible" (Turner, 1980, p. 106).
- 23 Se mantiene siempre el trasfondo del horizonte de realidad de la vida ordinaria, todo depende de mantener la distinción de irrealdad sobre los objetos y el mundo del juego: "La imagen se destaca en un horizonte de percepción que no desaparece completamente, sino que permanece latente y se relaciona con todo el complejo de sensaciones" (Katz, 2023, p. 136).
- 24 El modelo de esta batalla es la boda que termina en reyerta entre centauros y lapitas, en las *Metamorfosis* de Ovidio. Esta escena mítica exhibe la tensión inherente a la fiesta tras el rito de paso, y el modo natural en que se llega a la violencia más sangrienta, típica de los centauros (violadores antimatrimonio, o anti-instituciones) (Ovidio, 2015, p. 640).

Las herramientas ideológicas del neoliberalismo funcionan como marcos interpretativos de la *irracionalidad* del ritual, que lo tipifican como práctica periférica, en cierto sentido marginal respecto del sistema económico. Esto es lo que está detrás, a fin de cuentas, del análisis de Duvignaud (1997) sobre la fiesta y las formas rituales de la religiosidad popular o no oficial. La α -estructuralidad del ritual radicaría en la periferia de sus funciones, en su negación de la reproducción en el desperdicio. Pero queda mucho por aclarar en esta posición, sobre todo, porque parece que nos devuelve a la visión pesimista de Fink (1966) sobre el significado de la vida ordinaria, ahora estrechada en los límites (separados) de la vida económica y adelgazada, aún más, en las formas del neoliberalismo contemporáneo.

La visión de Duvignaud sobre la nula función reproductiva del ritual y de la fiesta (como la de Fink sobre la inutilidad del juego) corre el riesgo de afirmarse sobre lo que niega, y que es el sesgo economicista que reprocha al estructuralismo anterior. Sin embargo, el ritual y la fiesta misma son temporalizantes, no solo porque se despliegan en una esfera extraordinaria, sino porque ordenan la cotidianidad y la producción. De este modo, el alcance último de este atentado contra la aestructuración es hacer partícipe al tiempo ritual del ciclo productivo y reproductivo, y ponerlo en el centro de las estructuras económicas de lo social.

El ritual propiciatorio, las fiestas por las primicias, los festivales de invierno y los carnavales de primavera: cada una de estas formas festivas se integra en el ciclo de producción como marca de inicio, ordenación de funciones, asunción de responsabilidades comunitarias (como en los sistemas de cargos) y, sí, dilapidación. La dilapidación no entra en el régimen dinerario de la ganancia, pero es un acto económico, pues se obtienen valores a través de este dispendio excesivo: el reconocimiento del otro, el honor, la dignidad y autoridad entre los pares. Contra las limitaciones de la antropología del ritual de Duvignaud, se puede afirmar que no todo valor es comprensible en la lógica dineraria. Asumir que si un acto carece de valor dinerario, carece de valor en absoluto, es un reduccionismo equivalente al que critica. El ritual y la fiesta ordenan el tiempo ordinario, le otorgan un sentido y una dirección a los actos productivos y a la momentánea acumulación que será dilapidada en las fiestas. Todo eso no forma parte de un orden, sino que le da sentido al orden y al trasiego ordinario de la producción y la reproducción de lo social.

El ritual exhibe las causas del *nosotros*, sus movimientos y sus motivos. La temporalización que el ritual despliega es, por tanto, historización. El tiempo del ritual y el tiempo festivo organizan los significados del mundo ordinario, así como los de la esfera económica. De este modo, podemos ver que el problema de fondo de la aproximación teórica de Duvignaud es la separación profundamente ideológica de las esferas de la existencia, rasgo que reafirma su crítica al estructuralismo. La antropología —no importa lo extenuante de su esfuerzo deconstructivo— no logra deshacerse de las estructuras antropológicas que dividen la existencia en estancos,

disuelven al individuo como concepto y como *concretum*. Luego tratan de unirlo en un amasijo de naturalismo, nihilismo, romanticismo irracionalista, y desde periferias ontológicas que son realmente centrales. El juego, el trabajo, el amor, y la muerte se piensan como esferas perfectamente delineadas en sus límites, pero en realidad parten del mismo principio unificante: el tiempo, la estructura de la historicidad que les es propia. En todo caso, la antropología filosófica ha de contemplar la compleja trama de relaciones y factores de la acción que articulan la unidad histórica de la existencia humana, antes de decidir a qué parcela del ideario liberal²⁵ corresponde cada campo de acciones. Luego, sobre esta separación, se construyen oposiciones como trabajo/juego, que equivaldrían a otras como juego/libertad, libertad/vida ordinaria. Estas oposiciones reposan sobre el fondo no criticado de la delimitación del tiempo lúdico como tiempo libre, pero ¿libre con respecto a qué?

3. El tiempo lúdico es tiempo libre

El tiempo lúdico es tiempo libre. Pero ¿respecto de qué ha de entenderse esta libertad lúdica, acaso, meramente imaginada? Tiene sentido la imagen especialmente plástica del juego que dibuja Fink (1966), como un *oasis de felicidad*, por el que debemos imaginar que el resto de la existencia es un desierto, un páramo infeliz. Para Fink la vida, en sus valores ordinarios, es una lucha continua por el poder o el bienestar, el reconocimiento y la dignidad. La vida ordinaria es más o menos lo opuesto del juego y esto es visible en el empeño finkeano sobre la delimitación del juego humano, margina de entrada la animalidad que también juega.²⁶

El límite que Fink establece como antropogénico separa lo económico de lo lúdico, si en lo económico se encuentra el trabajo y la vida ordinaria que este sostiene. El tiempo del juego, por lo tanto, es lo opuesto del tiempo laboral: es libre, en el sentido de ser acto de liberación de la pesada carga de la vida para la subsistencia.²⁷ La libertad

25 Wallerstein (2005) considera que el proyecto liberalista de aséptica separación entre lo económico y lo político emplea las estructuras administrativas de la Universidad contemporánea como nicho de reproducción ideológica: "Nuevas disciplinas surgieron con este propósito. Eran básicamente tres: economía, ciencias políticas y sociología [...] Porque la ideología liberal dominante en el siglo XIX sostenía que la modernidad se encontraba definida por la diferenciación de tres esferas sociales: el mercado, el estado y la sociedad civil" (Wallerstein, 2005, p. 19).

26 "En mi opinión el juego humano tiene un sentido propio, genuino —y sólo en metáforas impermisibles podría hablarse de un juego entre los animales o entre los dioses de la Antigüedad. En última instancia todo depende de cómo usemos el término 'juego', qué plenitud de ser mentemos con él y qué alcance y qué transparencia logremos darle al concepto" (Fink, 1966, p. 8). Sin embargo, el problema que Fink deja de ver, es que la delimitación del juego, su ampliación o estrechamiento antropológico, no tiene que ver solo con el concepto de juego, sino con una idea de humanidad, de condición humana definida en relación con la animalidad, y esto implica el todo del mundo entorno.

27 E. Fink (2016) distingue, además, entre juego sagrado como actividad vinculada al ritual o al culto que implicaría la presencia simbólica de dios. Y juego profano, que surge por la decadencia del juego sagrado, o del ritual. En este contexto sólo vale la precisión porque la oposición: económico/no-económico se mantiene en ambos niveles (Fink, 2016, p. 187).

se define, por lo menos en la esfera lúdica, como lo opuesto de estos movimientos que quedan separados, desgajados, de la unidad de la existencia humana. Sin embargo, la relación entre el tiempo lúdico y el tiempo ordinario no se ordena a través de los fines que las acciones de uno u otro nivel promueve, ni es posible negar en absoluto fines a la actividad lúdica. En todo caso, no estriba ahí la especificidad temporal de la experiencia lúdica, en su oposición al tiempo de la vida laboral. La libertad del tiempo lúdico estriba en otro lado: en su carácter imaginario, como liberación de la lógica de lo real. Sería importante entonces volver a pensar la relación entre juego y trabajo a través de la génesis y del origen mismo de la técnica y los instrumentos, en un sentido antropológico y antropogénico más amplio.

La separación tajante entre esferas de la vida social mutila la unidad de los fenómenos que la antropología se apropia como temas. La vida ritual de una sociedad no puede estar desgajada ni oponerse a la vida económica, en la medida en que es, ella misma, un modo o momento vinculante, significativo, socializante y socializado de la relación humano-naturaleza; esto es, es parte de la condición del género humano, en términos de Marx.²⁸ En este sentido, el juego no es lo opuesto del trabajo, ni estos se distinguen por la falta o imposición de fines.

La libertad del juego es libertad de lo real en términos materiales, sensibles, transformadores. Como el trabajo produce un mundo de necesidades en lo esperable, el juego produce un mundo libre en lo extraordinario, pero no son opuestos juego y trabajo, lo extraordinario y lo ordinario, el ritual y la economía. Una parte del trabajo, la técnica, tiene una motivación lúdica y libre, es un momento suyo, como el ritual propiciatorio es un momento de la economía social, y un momento central, no marginal, sino inicial e iniciático. “En efecto, la sociedad marcha siempre a la par con la naturaleza. El novicio es semejante a la semilla encerrada en el suelo, a la tierra sin arar” (Caillois, 2006, p. 117). El tiempo del juego se integra así en el tiempo del trabajo, no son equivalentes, pero comparten un afán o tendencia productiva, sus productos son distintos, pero ambos implican transformaciones de lo dado.

El trabajo transforma lo dado materialmente y conforme a lo necesario y lo esperable, pero ya parte de una necesidad creada, de una naturaleza humanizada. Se trata, pues, de invertir el orden explicativo de la tradición clásica y reconocer el origen del trabajo, como Marx, en la libertad y no en la necesidad. En realidad, es esto mismo lo que hace Huizinga al poner el juego en el origen de la caza. No se trata, pues, más que de pensar al ser humano desde la libertad y no desde la determinación:

La caza adopta fácilmente en la sociedad arcaica, la forma lúdica. La vida de comunidad recibe su dotación de formas suprabiológicas, que le dan un valor

28 Trataremos este concepto fundamental con detalle en apartados posteriores, por ahora quizá baste definir los contenidos del “género” como la masa hereditaria del instinto y la tradición (Markus, 1973, p. 17).

superior bajo el aspecto de juego. En este juego la comunidad expresa su interpretación de la vida y del mundo (Huizinga, 2016, p. 80).²⁹

Esta interpretación implica ya una idea de libertad materialmente sujeta a la voluntad corporal del animal humano: el animal que juega, trabaja, ama y muere, y hace todo ello porque es libre. Es la libertad lo que unifica y hace fluidos los campos experienciales, en tal caso, de lo laboral y lo lúdico.

El trabajo y el juego son modos de la praxis, actividades genéricamente libres, temporalizantes e historizantes en la realidad y la irrealidad. No es la distancia de lo económico aquello que conforma la libertad del tiempo del juego; o bien, no se trata de que el juego no sea trabajo. El problema es que el juego y el trabajo comparten un campo de valores fundamentales: la voluntad, la imaginación, la libertad, el esfuerzo y, sí, un fin, un propósito. El tiempo lúdico, por su naturaleza, implica modos de lo laboral: en la medida en que articula el tiempo ordinario, comparte la base de valores económicos y políticos, que se integran en la multifacética animalidad lúdica, y libre del humano. El tiempo lúdico no es la liberación de la carga de la vida ordinaria, sino una dimensión que da sentido y brillo a la vida cotidiana y productiva.

La libertad del tiempo lúdico no se opone a la imposición alienante de la jornada laboral, sino a toda forma de clausura de la libertad individual y humana. Entonces, es posible plantear el problema de la funcionalidad económica del ritual, más allá del esquema neoliberal del posestructuralismo, tratando de comprender su posición temporal respecto de los ciclos productivos de la comunidad tradicional. El ritual propiciatorio precede y es antecedente causal del inicio del ciclo agrícola. Por lo tanto, no es posible separar sin más la estructura del ritual de la estructura del ciclo reproductivo ritualizado. La preparación de la tierra implica una acción ritual: se riega sangre, se bendicen semillas, se danza en las tumbas o entre los surcos, se adorna a los animales, y todo forma parte de la preparación de la tierra. Es un acto económico en el que están en juego valores concretos, valores de y para la socialidad, y es un acto enteramente ritual, por ello lúdico, festivo y libre.

El ritual propiciatorio es un primer eslabón del ciclo productivo, no una metáfora del trabajo por mediación de la magia, sino una parte, un momento de la unidad de la vida económica de la comunidad. Y esta interpretación no implica hacer de los dioses o lo sagrado un cajero de banco que cambia los cheques de sangre sacrificial por cosechas bien logradas, una descalificación semejante exhibe el supuesto por el cual se considera que la vida económica se limita a las acciones racionalmente

29 Quizá no podamos pasar por alto la objeción de Jacques Henriot a esta suerte de totalización del juego que interpreta en el ensayo de Huizinga: "Huizinga transforma en juego todo lo que es cultural, para luego decir que toda cultura está fundada en el juego. Se trata de un círculo vicioso" (Henriot, 1969, p. 34). No obstante, esta objeción no toca el centro del ensayo de Huizinga, que sitúa el juego en la libertad, lo que le permite abrazar todas las esferas de la existencia. Es decir que la posición de Huizinga es mucho más radical y puede ser fenomenológicamente radicalizada al tratar de entender lo que significa esa libertad, por ahora, en relación con la estructura temporal del juego.

encaminadas a la obtención de una ganancia.³⁰ Frente a esto es pertinente preguntar ¿en qué medida un acto tan ordinario como la comida familiar tiene un sentido económico en esta lectura de Duvignaud (1997) si, al mismo tiempo, no podría negarle su carácter ritual? En efecto, la comida con otros no es un juego, pero tiene rasgos estructurales de carácter ritualístico, forma parte de unidades rituales más vastas, y es incluso un primer ritual. Es decir, la comida en común tiene ciertos aspectos rituales que son destacables como determinaciones esenciales de la socialidad humana

La comida común es un elemento fundamental de la institución de la familia como institución social, como comunidad duradera; se constituye como tal para que los familiares sean conscientes de ello. La familia no es sólo una especie de hábito de vivir uno al lado del otro, de estar juntos en la vida, sino que es una comunidad de vida dotada de reglas de vida que tienen un carácter social (Husserl, 2001, p. 279).

Se come alrededor de una mesa o sentado sobre un tapete, con las manos o con cubiertos. Comer con otros es un acto social básico que concentra valores tanto rituales como económicos, religiosos, etc. Su pérdida representa la cancelación de una dignidad humana, de un campo de expresión de cierta libertad (estética) sobre la simple necesidad de comer y las funciones económicas que desde esta necesidad se estructuran. Esto quiere decir que el ritual de la comida común es también una función económica, y debería ser, de hecho, una de las centrales en toda teoría de los hechos económicos concretos.³¹

Es así que la liberación imaginativa del tiempo lúdico no se produce respecto del trabajo sino respecto de la naturaleza como orden pre-dado.³² Estrechar la relación entre el trabajo y el juego implica una situación de la unidad efectiva, activa, de la vida de un sujeto libre e imaginante. El tiempo lúdico es tiempo libre, no porque no

30 "Solo nosotros, los occidentales, pensamos que Dios responde y que todo ese 'gasto', ese 'sacrificio', 'sirve de algo', así fuese a la fantasía de una restitución milagrosa. Pero nosotros inventamos la razón de esos ademanes. Nos roe la economía de mercado y no podemos imaginar esa nada que conduce a ese todo que es la ruptura del 'sí', en un estado de calma y de 'beatitud', de tawakkul" (Duvignaud, 1997, pp. 124-125). Caillois considera, igual que Mauss, que en la fiesta "el intercambio de regalos tiene por efecto producir la abundancia de riquezas" (Caillois, 2006, p. 128), ese despilfarro es sacrificio, dilapidación que asegura la continuidad del orden. Algo tan obvio a Duvignaud le resulta insoportablemente ideologizado.

31 "El mismo tipo de cuestiones se plantea si miramos sobre la mesa que tenemos enfrente, la ventana o el papel en el que escribimos. La producción de todo lo que veo en mi habitación es el resultado de amplios procesos de división del trabajo. Aquí hay un problema que nos concierne a todos ¿Cómo es que este proceso de división del trabajo —de amplio alcance— está completamente controlado, de tal como que cada uno puede hacerse con los bienes de los que depende su existencia? Para comprender incluso como es que se produjo la estufa que calienta mi habitación, tenemos que saber cómo encaja el conjunto de este proceso" (Eucken, 1992, p. 18). Eucken (1992) se refiere al análisis de los hechos económicos concretos que dan sentido a conceptos económicos como "sistema" o "leyes del mercado".

32 Husserl (2008) afirma que "el mundo siempre es predado", en tanto condición del darse de los objetos, como individualidades que aparecen siempre en un horizonte, o en el horizonte de todos los objetos: "Esta mención de horizonte está adherida en todas partes a cada campo efectivo como mención concomitante" (Husserl, 2008, p. 27).

sea tiempo productivo, es tiempo en el que se producen valores, aunque estos no sean estimados en el marco del capitalismo monetarista o financiero.

¿Es posible pensar lo social sin la libertad lúdica que motiva la técnica y busca la belleza? Sin la explicación de esta unidad última, que envuelve la existencia humana, pues en ella se individualiza el animal humano, solo nos quedan fragmentos, roturas de lo económico, lo político, lo ritual. Estos tienden, de un modo cientificista totalizante, a componer o recomponer esa unidad diseccionada, por el aséptico esfuerzo de separación de las esferas en las que se despliega la vida ordinaria. La deshumanización de la economía es la conformación de una ciencia económica sin ser humano, sin sujeto de los actos o procesos económicos: “La *Economía Política* oculta la enajenación esencial del trabajo porque no considera la relación inmediata entre el trabajador (el trabajo) y la producción” (Marx, 2013, p. 137).

La ciencia de las leyes del mercado es el ejemplo más claro de lo que esto significa, y que es posible, desde el momento en que una sola de las esferas existenciales o fenómenos fundamentales —por separado, y dentro de sus naturales límites— se instaure como el criterio esencial de sentido del resto de los planos o esferas de la existencia, derivando así en un economicismo (sociologismo, historicismo, etc.). En contraste, una teoría económica de cepa fenomenológica tiene como punto de partida los actos económicos concretos, como la comida familiar, de cuya concreción no es extirpable su valor ritual. Por esto la separación hermética de esferas existenciales, de lo lúdico, lo laboral, lo amoroso y la muerte, legitima la deshumanización de la economía a través de la oposición entre el trabajo y la libertad del juego, o de la marginación del ritual respecto de lo económico, etc. Abstrae, en la lógica dineraria de reproducción del valor a través del intercambio, el amplio o vasto campo humano de valores concretos, genéricos o humanizantes.

El juego es actividad libre del animal humano. Tiene metas, produce algo, envuelve la mayor parte de las funciones existenciales del humano a través del arte y el ritual, de la magia y de la fiesta. Pero el ritual, la fiesta y el juego producen, en sus propios límites, valores eminentemente humanos, sociales, simbólicos, libres. La libertad del tiempo lúdico no se define en su deslinde del tiempo laboral, sino de la función imaginante y fantasiosa en que se basa. En el nivel más básico, el tiempo lúdico es tiempo libre porque es tiempo imaginario.

4. El tiempo lúdico es tiempo imaginario

La imaginación rememorativa y proyectiva se distinguen por la posición temporal de sus contenidos. La función a-presentativa y representativa de la imaginación en la vida intencional consolida el sentido de realidad como coherencia de lo esperable sobre lo que se da como lo que es, o lo que ha sido, o lo que puede ser; pero que tiene un sitio en la corriente unitaria de la vida de conciencia y eslabona la coherencia dóxica sobre la que se afirma la realidad ordinaria. Ahora bien, respecto de las funciones a-presentativa y

representativa de la imaginación, Husserl (1980, p. 346) distingue la fantasía productiva, que no representa ni reproduce nada, sino que produce libremente sus objetos.

La fantasía lúdica, su diferencia productora, radica en la neutralización de la certeza dóxica que fractura la solidez de lo esperable, dando lugar a lo extraordinario y lo fantástico del juego. La fantasía se inserta en este doblez de la representación sobre el decurso coherente de lo dado, pues no hay algo dado, ni puede haberlo, lo que se da es lo que se produce cuando la conciencia de identidad se de-sujeta o se libera de la necesidad de cumplimiento: “La fantasía es no sólo una corriente de re-producciones sino también de imaginaciones libremente subjetivas, en cuya intencionalidad, a fin de crear algo nuevo, nunca alcanza su pleno cumplimiento” (Todorovic, 2021, p. 256). El dominio de lo lúdico comienza en el de la fantasía productiva, y la fantasía productiva emerge de la neutralización dóxica, del sentido del ser real, que las otras funciones de la imaginación afianzan. ¿Pero qué es entonces lo que produce la fantasía lúdica, sino irrealidades?

El tiempo lúdico transcurre *como si*. El *como si*³³ es una posibilidad posicional de la estructura del yo, de su desdoblamiento en la rememoración o la proyección o la fantasía, como en el caso mismo del juego.

En este sentido, el tiempo lúdico es un tiempo fingido y transcurre como si transcurriera: desdobra y duplica la estructura temporal del mundo ordinario, pero este desdoblamiento no se produce en una sola dirección, ni sobre un solo nivel; por el contrario, se multiplican y refieren mutuamente en la experiencia del mismo yo. Ese *como si* del sí mismo del juego, no se escinde del mundo ordinario, cuenta con él como materia del mundo lúdico, aunque subvertida, re-significada. El fingimiento no sólo es exageración; es, más que exaltación, reduplicación y desdoblamiento de la experiencia temporal que abre lo lúdico. Es posible que, conforme a esta condición, la cualidad más amplia de la temporalidad lúdica sea su plasticidad concedida, precisamente, por el fingimiento que condiciona su inicio y su fin.

Conclusiones

El tiempo lúdico es una forma diferencial de temporalización que no tiene la sensación, sino la imaginación en su base. La imaginación pivota tanto las acciones lúdicas y

33 San Martín (2024) distingue dos niveles de la experiencia empática que Husserl clasifica como auténtica e inauténtica; la primera es *Einfühlung*; la segunda es *Fremderfahrung*. La primera es la experiencia del quién o la tendencia a intuitivizar los contenidos experienciales del otro desde mi propia posición, *como* poniéndome en su lugar; la segunda es sólo la experiencia de un otro cuerpo vivo, inmediata captación de una presencia. Esta distinción es importante aquí, pues el fingimiento del juego se forja sobre la estructura de esta clase de experiencia empática —auténtica— de alguna manera radicalizada en la posibilidad de ser y actuar como un otro (San Martín, 2024, pp. 84-85). Esta distinción, de la que depende el sentido del *como si* del que tratamos, es analizada en Husserl (2020), en las *Lecciones* de 1910-11, editadas, y traducidas como *Problemas fundamentales de la fenomenología*, que es el contexto en el que San Martín la expone.

rituales, como las acciones económicas y políticas, pues la separación entre esferas de la existencia humana depende de un marco de interpretación ya economicista. Considerar la unidad expresiva del ritual y la estructura multidimensional del juego nos demanda repensar la raíz de la estructura de ordenación oposicional de esferas y planos existenciales, entre el trabajo y el juego, la técnica y el ritual, la belleza y la vida ordinaria.

Extirpar el juego del trabajo implica deshumanizar la vida ordinaria, deshumanizar la ciencia, la economía y todo aquello que integra el mundo de la vida del ser humano, y que tiene también una dimensión lúdica, imaginaria y libre. Lo extraordinario como cualidad esencial del tiempo lúdico se extiende más allá de la sorpresa y la broma, y se convierte, como en la fiesta o el teatro, en un foco ordenador del espacio y el tiempo ordinarios. El ritual funciona como un centro estructurante. Lo que ganamos desde esta perspectiva es posiblemente la comprensión del juego “menos como una actividad particular [y más bien] que como una cierta modalidad de toda actividad humana” (Benveniste, 2015, p. 71). La libertad del juego, tal como se hace patente en el ritual, no depende de sus fines o carencia de fines; antes de esto, se trata de la posibilidad imaginativa en la que se fundan también otras tantas dimensiones de lo humano, en esa unidad, o voluntad, libre e imaginante que juega, finge que juega y sabe que juega. La fantasía y la autoconsciencia, por su parte, son otras condiciones estructurales del juego humano que demandan un análisis más amplio, cuyo orden, a partir del tiempo, quizás hasta aquí ha quedado someramente establecido.

Referencias

- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo* (J. Ferreiro, trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Caillois, R. (2006). *El hombre y lo sagrado* (J. J. Domenchina, trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Benveniste, E. (2015). El juego como estructura. *Conjetural: Revista psicoanalítica* (62), 71-80.
- Bergson. (2016). *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico* (G. Grañó Ferrer, trad.). Alianza.
- Depraz. (2023). *Fenomenología de la sorpresa. Un sujeto cardial* (F. J. Parra Bernal, trad.). SB.
- Duvignaud, J. (1997). *El sacrificio inútil* (J. F. Santana, trad.). FCE.
- Eucken, W. (1992). *The Foundations of Economics. History and Theory in the Analysis of Economic Reality*, (T. W. Hutchison, trad.). Springer.
- Fink, E. (1966). *Oasis de la felicidad* (E. C. Frost, trad.). UNAM-Centro de estudios Filosóficos.
- Fink, E. (1995). *Grundphänomene des menschlichen Daseins*. Alber.

- Fink, E. (2016). *Play as Symbol of the World and Other Writings* (A. Moore & C. Turner, trads.). Indiana University Press. <https://doi.org/10.2979/11183.0>
- Henriot, J. (1969). *Le Jeu*. Editions du Minuit.
- Huizinga, J. (2016). *Homo Ludens* (E. Imaz, trad.). Alianza.
- Husserl, E. (1980). *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung* (1898-1925) (E. Marbach, ed.). Dordrecht: M. Nijhoff. (Husserliana, Bd. 23).
- Husserl, E. (2001). *Sur l'intersubjectivité II* (N. Depraz, trad.). PUF.
- Husserl, E. (2005). *Ideas relativas a una fenomenología pura y a una filosofía fenomenológica*. Libro Segundo. *Análisis sobre la constitución* (A. Ziri6n Quijano, trad.). FCE-UNAM.
- Husserl, E. (2008). *Die Lebenswelt. Auslegungen der vorgegebenen Welt und ihrer Konstitution. Texte aus dem Nachlass (1916-1937)*, Hua XXXIX, (R. Sowa, ed.). Springer.
- Husserl, E. (2020). *Problemas fundamentales de la fenomenología* (C. Moreno Márquez y J. San Martín, trads.). Alianza.
- Katz, A. (2023). Génesis y evolución del concepto de “fantasía” en la fenomenología de Husserl. *T6picos*, 66, 119-151. <https://doi.org/10.21555/top.v660.2146>
- Marcel, G. (2001). *Los hombres contra lo humano* (J. M. Ayuso, trad.). Caparr6s.
- Markus, G. (1973). *Marxismo y antropología* (M. Sacristán, trad.). Grijalbo.
- Mauss, M. (2022). *Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés primitives*. FV Éditions.
- Marx, K. (2013). *Manuscritos de economía y filosofía* (F. Rubio Llorente, trad.). Alianza.
- Ovidio. (2015). *Metamorfosis* (C. Álvarez y R. Ma. Iglesias, trads.). Cátedra.
- San Martín, J. (2007). *Para una filosofía de Europa. Ensayos de fenomenología de la historia*. Biblioteca Nueva.
- San Martín, J. (2024). *Mundo, cuerpo e intersubjetividad*. Lambda.
- Todorovic. (2021). The Manifold Role of Phantasie in Husserl's Philosophy, *Philosophy and Society*, 32(2), 246-260. <https://doi.org/10.2298/FID2102246T>
- Turner. (1980). *La selva de los símbolos. Aspectos del ritual ndembu* (R. Valdés del Toro, trad.). México, Siglo XXI.
- Wallerstein. (2005). *Análisis de sistemas-mundo: una introducción* (C. D. Schroeder, trad.). México, S. XXI.
- Walton, R. J. (1993). *Mundo conciencia y temporalidad*. Almagesto.