

De piratas o princesas. La imaginación en los juegos desde una reinterpretación de la metáfora en Aristóteles

Jorge Daniel Nella
CICES, IdIHCS. FaHCE. UNLP
jorgenella@hotmail.com

María Eugenia Villa
CICES, IdIHCS. FaHCE. UNLP
qkvilla@gmail.com

María Florencia Zárate
CICES, IdIHCS. FaHCE. UNLP
zaratemaflorencia@gmail.com

Resumen: Siendo profesores de Educación Física aprovechamos estas jornadas para pensar desde la antigüedad preguntas del presente para intervenir en el futuro con respecto a temas de juego. Sostenemos que la metáfora, en tanto recurso retórico, permite redescubrir la realidad como una manera de “hacer mundos”

(Olivera, 2021: 17) al momento de enmarcar las escenas de juego.

Este trabajo intentará a partir de la mirada de Paul Ricoeur (2007) y Ludwig Wittgenstein (1999), interpelar esta manera de entender a la metáfora, ya que el mismo no funciona a partir de un “ver como visual”. El ver (a secas) es un estado, algo pasivo, donde abrimos los ojos y vemos, pero en el caso de la metáfora pasa por una parte como un objeto público y por el otro es necesario que se distinga algún aspecto, es decir que sea señalado, enseñado por otro, por ende, es activo, voluntario y demanda el dominio de una técnica (Bertucci, 2017). Así presentaremos algunas conclusiones transitorias, donde el ver metafórico implica que las imágenes estén asociadas al sentido del lenguaje, mientras que el ver como visual implica imágenes relacionadas a objetos físicos y que ambas no son libres, sino reguladas; en el ver como visual por la figura objetiva (forma física), y en el ver como metafórico por el sentido de las palabras. Es así como la metáfora en tanto “ver la semejanza” no es el comienzo de un proceso sino su final, y concluimos con esta pregunta ¿qué tan libres

somos al elegir si somos piratas o princesas al jugar?

Palabras clave: Juego, metáfora, ver cómo.

Siendo profesores de Educación Física, aprovechamos estas jornadas para pensar desde la antigüedad preguntas del presente, que nos hagan posible realizar intervenciones en el futuro en lo que refiere al juego como objeto de saber y del cual nos ocupamos para su enseñanza. El porqué del interés desde nuestra disciplina, surge a partir de la posibilidad de enriquecer el campo de conocimiento sobre el juego, puntualmente en lo que al saber de la ficción refiere, ya que, tal como diría Heidegger tenemos la posibilidad de “habitar poéticamente sobre la tierra” y estamos convencidos de que el juego es una manera de poder hacerlo.

Elena Oliveras, en su libro *La metáfora en el arte*, plantea que “El arte es un modo de redescipción de la realidad, una manera de "hacer mundos". Y en esa función se vuelve evidente el trabajo de la metáfora. De allí que, lejos de ser un recurso retórico meramente “decorativo”, produce una reorganización del mundo al que estamos acostumbrados, haciéndolo más claramente reconocible” (Oliveras; 2021:17). Si hacemos el ejercicio de pensar al juego de la misma manera, es decir como un modo de “hacer mundos y de redescibir la realidad”, podríamos suponer que de igual manera que en el arte, la metáfora cumpliría un rol fundamental al momento de enmarcar las escenas de juego. De allí que hemos intentado establecer posibles conexiones entre juego y metáfora partiendo de la consideración de ambos como saberes posibles de ser enseñados.

En el Grupo de Investigación en Juego (GIJ) entendemos que la primera condición lógica que distingue al juego es el *distanciamiento*, que, como acción de separación o desapego con lo verídico o típico, será lo que permite definir aquello que es juego de lo que no lo es. Establecer un distanciamiento entre lo real y lo verdadero permite enmarcar una escena del juego, en la que quienes participan aceptan por convención ese “como si”, en el que se crea una realidad que no tiene contenido alguno de veracidad.

Es decir que será el distanciamiento la condición a partir de la cual es posible crear una escena del juego, que delimitará un entorno, que permitirá reconocer que es “de jugando” y en la cual se habilitarán determinadas acciones. Es por ello, que para que la escena se constituya como tal, debería ser tomada en serio por los jugadores. Esa desunión, separación, desviación con respecto a lo verídico, “es la facultad de constituir un juego” es “la *condición lógica* que permite desencadenar una situación de juego y otorga la

posibilidad material del juego y de los juegos, materialidad que es observable”. “Ya sean juguetes o juegos –es decir, la cosa con la que jugamos y la cosa a la que jugamos– solo adquieren significado y valor de juego cuando son el objeto de este distanciamiento que el jugador introduce y sostiene” (Villa, Nella, Taladriz y Aldao; 2020: 75).

Ahora bien, ¿Qué es lo que posibilita el distanciamiento? ¿Cómo se introduce y sostiene? ¿De qué manera es posible dar nuevos significados a aquellos juegos y juguetes dentro de la escena de juego? Encontramos una posible respuesta en la metáfora ¿De qué manera la metáfora posibilita el juego?

Es así, que recordamos una de las enseñanzas de Aristóteles: “Porque usar bien la metáfora equivale a ver con la mente las semejanzas” (Aristóteles, *Poética* - 1459 a), “La metáfora permite, entonces, ver aspectos de las relaciones que están en las cosas que, de otro modo, se nos ocultarían”¹ (Femenías;1996: 7). Muestra una relación en acto e identifica algo que debe ser nombrado y que hasta entonces permaneció ignorado. Proporciona, entonces, un modo nuevo de aprehender algo sobre el mundo, que según Femenías podría considerarse la función cognoscitiva de la metáfora.

Si bien coincidimos con lo mencionado anteriormente, Aristóteles nos dice: “Solo esto, en efecto, no puede recibirse de otro y es signo de una naturaleza privilegiada” (Aristóteles, *Poética* – 28), lo que sugiere que la metáfora es un signo de genio, que no se puede aprender de otros. De esta manera lo advierte el filósofo Ángel Cappelletti, traductor de la obra citada de Aristóteles, quien añade: “La creación poética se manifiesta en la metáfora, la cual viene a ser así lo más personal e intransferible. La métrica, la sintaxis, el saber mitológico, etc. pueden aprenderse; la producción de la metáfora no, porque depende de la aptitud natural para captar las semejanzas [...] la capacidad de percibir similitudes en realidades concretas de orden diverso.” (Cappelletti; 1998: 100). De esta manera se construye toda una tradición que reduce la metáfora a imágenes en la mente del genio, imágenes que darían lugar sólo para la semejanza a partir del hecho de ver “normal”.

¹ Cabe destacar que las metáforas más estimadas por Aristóteles han sido las que se dan por analogía, es decir aquellas que el segundo término es al primero como el cuarto al tercero. Se trata de una igualdad de razones (o de proporciones), por lo que se requieren al menos cuatro términos, ya sea que se trate de palabras o de números. Asimismo, la analogía no es sólo cuantitativa, como en el caso de la matemática o del número en general, sino que también puede ser cualitativa. Por lo que, para el autor, la metáfora perfecta se basa en la analogía que confronta al primer par con el segundo, dando como ejemplo: la copa es el escudo de Dionisio (Femenías, 1996).

La mirada de Paul Ricoeur (2007) y Ludwig Wittgenstein (1999), interpelarán esta manera de entender a la metáfora, ya que la misma no opera a partir de un “ver como visual” privativo. El ver (a secas) es un estado, algo pasivo, de la esfera de lo personal, donde abrimos los ojos y vemos. Pero la metáfora es un objeto público, por lo que es necesario que se distinga algún aspecto, es decir que sea señalado, enseñado por otro, por ende, es activo, voluntario y demanda el dominio de una técnica (Bertucci, 2017). Si somos capaces de ver en nosotros un pirata o una princesa, es porque tenemos cierto dominio imaginativo; por ello Wittgenstein dirá que es un “ver como” metafórico, donde la metáfora dependerá de que en la lectura que hagamos seamos capaces de “ver” el aspecto relevante en el que se relacionan el sujeto y el predicado metafórico.

Ahora bien, debemos entender que la imagen metafórica no se presenta a la visión sino a la imaginación. Siguiendo a Olivera, se pregunta: ¿Qué es lo que hace posible el ver metafórico, es decir, el ver una cosa en otra? (Olivera; 2021: 24). Es preciso hacer aquí una aclaración terminológica. No siempre que usemos la palabra *ver* será en el sentido literal del término. Cuando hablemos de metáfora en general, *ver* tendrá también un sentido metafórico, ya que la imagen metafórica verbal no se presenta a la visión sino a la imaginación.

De esta manera, para el caso del ver como metafórico, es decir que relacionemos el pirata con la fuerza, aventura, etc. y su analogía con el “varón”, será necesario el dominio de una técnica. El descubrimiento del significado de una metáfora dependerá de que en la lectura seamos capaces de ver el aspecto relevante en el que se relaciona el sujeto y el predicado metafórico. De ahí, que la técnica imaginativa no es libre, sino regulada. El ver como metafórico implica que las imágenes estén asociadas con el sentido del lenguaje. En el ver como metafórico la posibilidad de ver los aspectos está asociada con el significado del lenguaje en su función de exhibición y de despliegue de imágenes (Bertucci, 2017). La técnica imaginativa (ya sea para construir la metáfora, como para interpretarla) no dependerá entonces de un don natural de genio creador, sino que se asocia directamente a los discursos que la enmarcan.

Por otro lado, Paul Ricoeur (2007) va a decir en contra a la interpretación tradicional aristotélica, que la metáfora es un fenómeno de *predicación*. En este sentido, no se puede hablar de una palabra empleada metafóricamente, sino de un enunciado metafórico. Ya que

la metáfora, no existe en sí misma, sino en la interpretación. Donde la metáfora, a partir de la tensión y la torsión de un enunciado metafórico, hace sufrir a las palabras un trabajo de sentido, que acceda al sentido; y que recién ahí es donde podrá aparecer la semejanza.

Si entendemos entonces que la metáfora existe solo en su interpretación, tomaremos a Gadamer (1998) para decir que los prejuicios y preconceptos empleados en la formulación e interpretación metafórica, están configurados históricamente, por lo que no se definen desde nuestra propia subjetividad. Para Gadamer (1998) la interpretación se define en diálogo entre pasado y presente, las tradiciones configuran un horizonte desde el cual miramos, pero que está en permanente renovación. De allí su carácter infinito, en tanto el sentido no está cerrado en el sujeto que interpreta, sino que irrumpe en el encuentro con el discurso.

Teniendo en cuenta lo mencionado hasta acá es que nos preguntamos ¿qué tan libres somos de elegir si somos piratas o princesas al jugar? Retomando a Aristóteles y su consideración de que, así como la metáfora destaca rasgos esenciales, a su vez oculta otros ¿Qué es lo que mostramos u ocultamos al momento de construir escenas de juego? ¿Cuál es el mundo que pretendemos mostrar? ¿de qué manera optamos mostrarlo?

Referencias bibliográficas:

De tal, Ángel Cappelletti. (1998) *Aristóteles. Poética*. Caracas: Monte Ávila.

Bertucci, A (2017). La metáfora. Entre el logos y la visión, en http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.13730/ev.13730.pdf

Femenías, M. L. (1996). Conocimiento y metáfora en Aristóteles, en *Revista de Filosofía y Teoría Política* 31-32, 152-167. Actas de las 1º Jornadas de Investigación para Profesores, Graduados y Alumnos, La Plata, 1996. En *Memoria Académica*. Disponible en: http://www.fuentesmemoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.2568/pr.2568.pdf

Gadamer, Hans-Georg (1998). *La actualidad de lo bello*. Buenos Aires: Paidós SAICF.

Oliveras, E. (2021). *La metáfora en el arte*. Buenos Aires: Paidós.

Ricoeur, P. (2001). *Metáfora viva*. Madrid: Trotta.

Villa, M., Nella, J., Taladriz, C. y Aldao, J. (2020). *Una teoría del juego en la educación: Tras su dimensión estética, ética y política*. Universidad Nacional de La Plata.

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. (Estudios-Investigaciones; 72). <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.1189/pm.1189.pdf>

Wittgenstein, L. (1999) *Investigaciones filosóficas*. España: Ediciones Altaya.