

CRISTÓBAL HOLZAPFEL. *La casa de Platón (filosofía lúdica de la historia). Excurso: proyecto antroposófico por Militza Farga*. Santiago: Ariadna Ediciones, 2022, 340 pp.

La filosofía ofrece múltiples ópticas para considerar el curso de la historia de la humanidad, perspectivas que van desde lo epistemológico hasta lo metafísico. Entre aquellas posibilidades interpretativas se encuentra el juego, específicamente la concepción antropológica del ser humano en tanto *homo ludens* –tema ya trabajado por Holzapfel en una obra previa–. A partir de dicha concepción lúdica del ser humano es posible analizar la dialéctica de los diversos tipos de juegos en el desarrollo histórico. La presente obra constituye una invitación a recorrer el despliegue del *homo ludens* hasta las repercusiones de su desregulación agonal (juego de competencia) en nuestros días, proponiendo una solución lúdica a la crisis actual.

*La casa de Platón* está dividida en dos secciones y un excurso, acompañados de una tentativa poética esparcida entre los capítulos, lo que pone en marcha una aperturidad hacia una reflexión más allá de la prosa ensayística que suele encasillar a la filosofía contemporánea. Aquellos esbozos poéticos cierran cada subcapítulo reflexionando sobre los planteamientos desarrollados y adelantando en parte los problemas a abordar más adelante. Por ello, podría decirse que el libro está poéticamente articulado, pues, los versos cumplen una novedosa función unificadora.

La primera sección se titula “Filosofía lúdica de la historia”, en los diversos subcapítulos que la componen se exploran temas como la primacía de un tipo de juego en específico –el agonal– por sobre los otros: juego del ser, de vértigo y de ser-otro. Asimismo, se analizan las implicancias que tuvo la racionalización del agon y su desregulación connatural, todo ello examinado desde los binomios semejanza-desemejanza y hecho-ideal, para destacar el rol de la filosofía en la regulación de este poder potenciado por la razón que extiende sus pseudópodos hacia múltiples factores de la vida humana. En esta sección también se considera cómo dicha regulación filosófica ha de habérselas con el problema del mal, para ello se desarrolla un análisis apoyado en Ricoeur, sirviéndose de las concepciones antropológicas del *homo Sacer* (arcaico) y el *homo Viator* (medieval). Así, el análisis desemboca en la modernidad y el factor agonal en la imposición del ser humano como centro. La sección cierra con una reflexión que contrasta dos modalidades éticas –afirmativa y negativa– para regular este agon racional que amenaza a la humanidad con un fin del juego autodestructivo.

La segunda sección de la obra lleva por título “La gran política y sus desafíos actuales”. Los subcapítulos que la constituyen recorren las implicancias del juego agonal que impera en nuestro tiempo. Siguiendo a Heidegger, se aborda el despliegue de la técnica como advenimiento del ser, lo que repercute hasta hoy en la experiencia cotidiana de intranquilidad y rapidez propia de una crisis. Asimismo, se analiza críticamente cómo el poderoso agon racional se ha extendido hasta ámbitos como la

economía, lo que marca la pauta actualmente donde la expansión desmesurada es a costa de la propia permanencia en la Tierra. Haciéndole honor al nombre de la sección, se hacen presentes diversas reflexiones críticas en torno a la política, pero no sobre la contingente y local, pues las meditaciones de la obra están dirigidas a las prácticas generales que serían aplicables a diversas realidades del mundo contemporáneo. Así, se cuestiona el peligro de las democracias que han sido en buena medida cooptadas por el poder económico, ante lo cual se rememora la antigua Lotocracia griega – democracia por sorteo – en la que el factor lúdico daba espacio a la manifestación de la divinidad. A renglón seguido se despliega un análisis filosófico sobre la propiedad, que llega a cuestionar la legitimidad de los actuales desbalances que desembocan en la omnipropiedad de unos pocos. Estos escenarios críticos llevan al autor a meditar sobre qué cabe hacer en términos de acción desde la filosofía, por lo que, apoyándose en Jaspers, se plantean ciertas claves para una teoría de la acción, lo que, en términos concretos, implica la solución a la problemática lúdica advertida: asumimos como *homo ludens* capaces de metamorfosear el juego dominante, descentralizando el agon y abriendo la posibilidad de iniciar un juego que ponga el énfasis en la empatía, a saber, el juego de ser-otro. En este sentido, se guarda un espacio particular para analizar críticamente la posmodernidad, como una instancia histórica privilegiada por su fragmentariedad a la apertura de lo otro. Finalmente, la sección cierra con una mirada hacia el futuro, adentrándose en temas como el transhumanismo y el metaverso, como aquel último huésped nietzscheano que pone en juego la condición humana.

En el cierre de la obra, el autor plantea una integración de otras concepciones antropológicas –principalmente amparándose en Heidegger– que podrían articularse con la propuesta del *homo ludens* en pos de suscitar aquella metamorfosis radical en la consciencia humana. Dicha combinación permitiría suspender la primacía del juego agon al que ha mandado en la historia y abriría el espacio para un nuevo juego salvador: el de ser-otro.

Mención aparte requiere el excurso: “Proyecto antroposófico”, a cargo de Militza Farga. En esta última parte del libro se reconstruyen los planteamientos del fundador de la antroposofía, Rudolf Steiner, en lo relativo a la configuración orgánica del mundo y la pedagogía Waldorf. Respecto de esta, se expone detalladamente la configuración de los primeros tres septenios –tres períodos de siete años cada uno– en la formación escolar de los niños, orientada a armonizar los binomios físico-biológico y anímico-espiritual. Dicha integralidad formativa del ser humano está en directa consonancia con la propuesta platónica de la recta educación del ciudadano. Así, se explica cómo de acuerdo con la pedagogía Waldorf, en cada uno de los tres períodos formativos, las actividades pedagógicas van dirigidas a desarrollar la voluntad, el sentimiento y el pensamiento respectivamente. La sinergia de las tres facultades contribuiría al despliegue del empático juego de ser-otro. El proyecto antroposófico de Steiner abordado en el excurso implica un regreso al origen arquetípico de aquellas capacidades que moldean y mantienen la vida anímica, lo cual ciertamente rememora las ideas platónicas como aquellos modelos sempiternos que sostienen nuestra realidad.

*La casa de Platón* se erige sobre el terreno filosófico para desplegar una mirada lúdica-crítica sobre el predominio que ha tenido lo competitivo –agonal– en nuestra

historia universal. Resulta destacable que la consideración filosófica del *homo ludens* no se limite a una mera constatación de los problemas y crisis habidos hasta la fecha, sino también se aventure a proponer una salida salvadora desde el horizonte lúdico. Por ello, la obra resultará llamativa para aquellos interesados en desentrañar las raíces lúdicas de las crisis acarreadas durante la historia de la humanidad, con el anhelo de una futura transmutación del desregulado agón en el esperanzador juego de ser-otro, todo ello en una senda filosófica de la mano de autores de la talla de Heidegger, Jaspers, Nietzsche, Ricoeur y, ciertamente, Platón.

Paolo Gajardo Jaña

Magíster en Filosofía

paolo.gajardo@ug.uchile.cl

