

	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 1 de 2	

<b>1. Información General</b>	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de Grado
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	Recrear-se, condición natural
<b>Autor(es)</b>	Franco Aranda, Javier Eduardo
<b>Director</b>	Andrés Díaz Velazco
<b>Publicación</b>	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2017. 20p.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional UPN
<b>Palabras Claves</b>	RECREAR; CREAR; CONDICIÓN NATURAL.

<b>2. Descripción</b>
<p>El presente trabajo de grado, en su modalidad de artículo especializado, se propone explorar el concepto recrear, en relación con el hacer humano y su interacción ante el mundo. Pasando por una interpretación cuestionable del término crear, desde cierta perspectiva filosófica, y su influencia en la caracterización del humano como buscador de sentido existencial e intérprete del mundo, se planteará el cuestionamiento fundamental del argumento a saber, ¿recrear-se, es condición vital del ser humano, en cuanto comportamiento recreativo, ineludible e inevitable?</p>

<b>3. Fuentes</b>
Bergson, H. (1976). El pensamiento y lo moviente. Madrid, España: Calpe.
Deleuze, G. (1988). Diferencia y repetición. Madrid. España: Júcar.
Eco, U. (1989). El péndulo de Foucault. Italia: Editorial Lumen
Ferrater, M. (1941). Diccionario de filosofía. Buenos Aires, Argentina: Montecasino Tomo II
Fink, E. (1995). Fenómenos fundamentales de la existencia humana. Friburgo, Alemania: Revista Observaciones Filosóficas.
Golombek, D. (2015). Las neuronas de dios. Buenos Aires, argentina: Siglo XXI.
Han, B. C. (2016). Shanzhai, El arte de la falsificación y la deconstrucción en china. Buenos Aires, Argentina: Caja negra
Neef, M. (1992). El acto creativo. Primer congreso de creatividad. Universidad Santo Tomás.

Conferencia transcrita por la especialización Para La educación Ambiental. Bogotá, Colombia. Recuperado de: <http://www.jungcolombia.com/2009/01/que-sonamos.html>

Platón. (1871) Fedón, Diálogos de Platón. Madrid, España: Patricio de Azcárate. Tomo 5. Recuperado de: <http://www.filosofia.org/cla/pla/img/azf05009.pdf>

Waichman, P. (2000) Tiempo libre y recreación, un desafío pedagógico. Armenia, Colombia: Kinesis.

#### **4. Contenidos**

Los diccionarios etimológicos en razón de argumentar el origen y significado de las palabras, sustentan la importancia de entender cómo implementarlas y, ante todo, comprender sus raíces lingüísticas y acepciones referentes a no delimitar su implementación. Con esto, se reconoce que siempre está en condición de cuestionamiento la verdad, lo que transmite esa sensación interpretativa e inexacta, en este caso, de la palabra recrear, popular, vulgar o académicamente concebida. La cuestión aquí es, notar cómo la misma percepción de la recreación no deja de ser transformada incesantemente.

#### **5. Metodología**

#### **6. Conclusiones**

De esta manera, recrear es condición natural del Humano, que, desde su particularidad en cuanto especie, rechaza la plenitud de lo estable y exclama por satisfacerse como elemento primario (al respirar, comer o descansar). Asimismo, se encuentra estimulado innata e intrínsecamente a recrear, asumiendo que, «la evolución también sigue el modelo de la transformación incesante y la adecuación» (Han, 2016, p.80). El ser humano, además de evolucionar, es recreador de sí mismo y de su alrededor, pero no solo por existir –y ya– sino para saber por qué lo hace. La evolución asemeja al Humano a la especie, lo encaja en ella, sin embargo, desde la recreación se diferencia, evita la homogenización, se desencaja. Por ello, a diferencia de la necesidad de los alimentos, la pausa, el respiro y demás períodos inevitables para sobrevivir (por lo menos físicamente), recrear no es necesidad, sino condición natural, que no tiene un éxtasis, un más o menos limitante, ni tampoco acepta dualismos o moral que la enjaule, por la misma razón que fluye consecuentemente.

<b>Elaborado por:</b>	Javier Eduardo Franco Aranda
<b>Revisado por:</b>	Andrés Díaz Velazco

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	24	11	2017
--	----	----	------

## Recrear-se, condición natural

JAVIER EDUARDO FRANCO ARANDA <sup>1</sup>

### Resumen

El presente artículo explora el concepto recrear, en relación con el hacer humano y su interacción ante el mundo. Pasando por una interpretación cuestionable del término *crear*, desde cierta perspectiva filosófica, y su influencia en la caracterización del humano como buscador de sentido existencial e intérprete del mundo, se planteará el cuestionamiento fundamental del argumento a saber, ¿recrear-se es condición vital del ser humano, en cuanto comportamiento recreativo, ineludible, inevitable?

**Palabras claves:** Crear, Recrear, Condición Natural.

---

<sup>1</sup>Estudiante de 10° semestre, Licenciatura en Recreación. Este artículo se presenta como requisito para optar por el título de Licenciado en Recreación de la Universidad Pedagógica Nacional. donn.javi94@hotmail.com

## **Posibilidades**

Los diccionarios etimológicos en razón de argumentar el *origen* y significado de las palabras, sustentan la importancia de entender cómo implementarlas y, ante todo, comprender sus raíces lingüísticas y acepciones referentes a no delimitar su implementación. Con esto, se reconoce que siempre está en condición de cuestionamiento la *verdad*, lo que transmite esa sensación interpretativa e inexacta, en este caso, de la palabra recrear, popular, vulgar o académicamente concebida. La cuestión aquí es, notar cómo la misma percepción de la recreación no deja de ser transformada incesantemente.

La recreación puede ser un campo de estudio impresionante, pasando por una comprensión moderna y contra-hegemónica, en términos industrializados del producir social, lo que la estableció políticamente como derecho de privilegio humano (tiempo libre) o su sentido lucrativo en el sector de los servicios desde la práctica comercial, (industrias culturales) hasta en su argumentación pedagógica y disciplinar. Ahora bien la palabra recrear está compuesta, en primera instancia, por el prefijo «*re*» que bien puede, intensificar, repetir o negar su complemento gramatical, en este caso antecediendo el verbo *crear*. Por ello, es necesario acentuar brevemente este último, que, por cuestiones inevitables, debe ser abordado sin hacer mucho hincapié en la histórica discusión de la esencia creativa (*ex deo*) vista desde un carácter netamente teísta.

### **Crear: «Producir algo de la nada» (RAE, 2017)**

Surgen dos interrogantes puntuales expuestos en la definición del diccionario de la RAE para abordar, y lograr superar, la mera abstracción. Leibniz, (Ferrater, 1941) quien se cuestionó la creación desde la *nada* o desde «un» algo (¿por qué existe algo en vez de nada?), a partir de su

argumento de la Contingencia, advirtió cómo mientras exista un *ser* que está-siendo –pensado, por ejemplo, en esta pregunta– no consigue idear la nada ya que significa lo opuesto de ser y conlleva su imposibilidad. Por ejemplo: si se dice la frase «¡morir es ir a la nada, vacío y oscuridad total!», entonces la *nada* se convierte en opacidad, muerte y lugar, deja de no-ser para confirmarse. Es así como sustentó su postura en dos diferencias fundamentales: las cosas *necesarias*, siendo aquellas que sostienen la imposibilidad de no existir, o bien *creation ex materia*, en este sentido, puede hablarse de la naturaleza universal concreta o todo aquello que antecede al humano, y las cosas *contingentes*, a las que les subyace algo previo, en cuanto hay una suerte de efecto continuo que les permite existir o no hacerlo; por ejemplo, sin trigo no se hubiese originado el pan. De este modo, la inclinación de la indagación no es *ex nihilo* –después de todo ¿cómo saber qué hay nada?<sup>2</sup>–, por lo que la definición que acaba de ser expuesta del término crear (producir de la nada) queda deslegitimada.

**Re-crear: «Crear o producir una cosa a partir de otra ya existente» (RAE, 2017)**

A si las cosas, suele reiterarse que recrear es el término crear antecedido por el prefijo «re», indicando en la implementación de un verbo el sentido de *volver a*, lo que de hecho hace alusión a su definición. ¿Es la recreación un acto de variación, combinación y mutación o simplemente se hace no posible producir (como lo muestra el enunciado) sin elementos previos de asociación? Es como si la *idea de lo original* (ese punto de inicio) y la naturalidad de su ausencia fuese inevitable. ¿Está aquí la brecha inconfundible entre implementar el verbo con o sin prefijo? en esta interpelación el término a considerar para el materializar humano sería *recrear*; escenario desde el cual la contingencia permite la transformación con base en

---

<sup>2</sup>Filosofía aquí y ahora, trata este cuestionamiento. Información directa en:  
<http://encuentro.gob.ar/programas/serie/8011>

precedentes, porque «en un ciclo infinito de vida, no existe nada único, originario, singular o definitivo. Solo hay repeticiones y reproducciones» (Han, 2016, p. 68). Pero acaso, ¿el ser humano solo puede alterar el mundo material?

### **Algo llamado materia**

Es preciso identificar los términos imperantes en la elaboración del argumento que se está tejiendo, por eso la validez al destacar cuál es o cuáles son las características de la expresión *algo* –sin identidad, poco específico– en términos descriptivos del lenguaje y apreciaciones específicas para sustentarla, e indicar cómo dicha implementación del vocablo es más inconcreta. Pero esta atribución remite a la importancia de asimilar la expresión por las posibilidades de la *materia*, en cuanto componente físico, químico y perceptible, que aun siendo una expresión más científica, responde coherentemente a la especificidad de la producción a la cual le apunta la definición en cuestión, generando una sensación de continuidad, transformación y proceso de cambio.

Si algo es materia, ¿cómo posibilita está el acto creativo y/o recreativo? Puede implementarse la idea, denominada *Ley de la Conservación de la Materia*, la cual consiste en explicar que *esta no se crea o destruye, sino que necesariamente se transforma*. De esta manera, una manzana pudriéndose en el césped, luego de caer de un árbol y permanecer allí por un periodo específico en su vida madura, empieza a descomponerse, no desaparece, transformándose en elemento orgánico de abono; entonces, su cuerpo químico se altera para conjugarse con los del suelo y servir como nutriente del mismo, en teoría –explica la ciencia– atómicamente dicha fruta no desapareció, sin embargo, reconstituyó su estructura y cambió perceptiblemente de masa. Aunque esta es una ley constitutiva de la ciencia moderna, la cual fue atribuida, entre otros

estudios, fechas y autores a Mijaíl Lomonósov en 1745 o Lavoisier 1789, así también el filósofo Anaxágoras (Ferrater, 1941) expresó en el año 450 e.c., *nada se crea ni desaparece, las cosas ya existentes se combinan y luego de nuevo se separan*. Entonces, la condición sigilosa de la materia sería cambiar incesantemente y el Humano, en cuanto artesano de la misma, influye en estos procesos de transformación, respondiendo ante dicha interacción particular que le ofrece el mundo físico que habita y es.

La cuestión es que no solo somos lo que traemos de fábrica. Por un lado sí, somos eso, lo que heredamos de papá y mamá; [...] pero por otro lado está lo que logremos hacer con eso que traemos de fábrica, y en ese punto está todo por hacerse (Golombek, 2015, p. 135).

Por ello, el Humano no deja de ser otro elemento perceptible como la manzana en descomposición, el cual por principio de entropía tiende a envejecer, enfermarse y morir, (cambiar) para reintegrarse concretamente de nuevo al ciclo de la vida natural. Solo que, siguiendo a Fink (1995) dicha fruta no es testigo de su existencia, como sí el humano buscador de sentido. De allí, la razón para que se perciban otros procesos más abstractos en dicho ser que transgrede el sensible escenario de lo inteligible, asumido y determinado como un canal de interrelación entre una posible naturaleza de esencias y otra de formas, superando su exacta afirmación instintiva para buscar entender el mundo y más que encajar en él, adaptar las nuevas circunstancias a este.



## **¡Ellas, las ideas!**

De acuerdo con Platón (1871):

Por encima de todas las cosas que hieren nuestros sentidos en este mundo, hay seres puramente inteligibles, que son los tipos perfectos, absolutos, eternos, inmutables de todo cuanto de imperfecto existe en este mundo. Estos seres son las Ideas, no abstractas, sino realmente existentes; únicas realidades, a decir verdad, y de las que es sólo una imperfecta imagen todo lo que no son ellas (p.15).

De este modo definió el concepto de realidad sustentado como enlace dualista, es decir, afirmando la existencia de dos mundos distintos, pero interdependientes: el nivel de realidad de los objetos, y el nivel de realidad de las Ideas o esencias de esos objetos<sup>3</sup>. Técnicamente, un plano de apreciación perceptible y otro basado en la trascendencia no material del mismo. La idea, es instancia no sensible de la realidad, surgiendo en el Humano por medio de la razón y la inteligencia, como método de interpretación de los posibles mundos que este pretende diseñar, para alterar la materia y/o simbolizarla.

### **¿El acto creativo proviene del mundo de las ideas?**

La idea de Idea que reconoce Platón, está presidida directamente por la inteligencia; entonces, advierte total inmaterialidad e incluso *perfección* desde su mundo intangible para proceder a deformarse mientras es plasmada o extraída de la *fuentes* (o raíz), como si estuviera esperando ser cautivada por el pensamiento consiente. Ahora, se puede hablar de los estados de la Idea, como dicha insustancialidad presente en su instancia de esencia que puede cosificarse (libro, reloj,

---

<sup>3</sup>Dicha argumentación es empleada alegóricamente en el reconocido mito de la caverna, escrito por el mismo autor.

espejo) o abstraerse en cuanto lenguaje y símbolo (conocimiento, tiempo, silencio). En este mundo no-sensible, el acto creativo o puntualmente el crear, más que provenir de las ideas, es ellas mismas yaciendo en sus posibles estados alternativos y complementarios, ya que estas representan una relación fundamental ante el mundo perceptible de la existencia. La Idea platónica precisa eternidad, inmutabilidad, inmaterialidad y universalidad.

Platón (1871) interpreta cómo «toda idea existe en sí, y las cosas que, participan de esta idea toman de ella su denominación» (p.88); entonces, la idea de piedra es lo que la caracteriza y permite que sin importar quién la piense o altere, no deje de ser una piedra. Por más que de ella se afecte su implementación, no desgasta su sentido primario, así sea lanzada en una manifestación sociopolítica, utilizada para evitar que se cierre una puerta o tallar en ella una figura estéticamente elaborada, no impide que la idea de sí se abstraiga de su naturaleza. Por lo tanto, su percepción no está al alcance de los sentidos físicos humanos, sino de la razón; entonces, *lo no-pensable, no es posible y su contrario es la idea*. De esta manera, el acto creativo tiene permeabilidad indiscutible con la inteligencia; mientras el recreativo, además de ello (en cuanto reciprocidad), fluctúa por los escenarios trascendentes de la alteración física. Así, lo creado es el molde estable, definido, pasivo, más la recreación deviene, es movimiento, alteración, dinámica. En este sentido cabe la pregunta: ¿en qué instancia el *proceso* se conjuga, juega?

**¿El acto recreativo es apropiación cambiante, simbolización y concreción en el mundo de la manipulación física?**

Recrear es posible desde el plano de los objetos, las formas (reflejos, sombra, etc.) y, en teoría, lo perceptible sensorialmente arrojado en el mundo material. Entonces, este estar en el espacio de

(con) los objetos, define al Humano como *canal de alteración* y la manipulación física, se exterioriza como capacidad intrínseca del individuo que le permite afectar estructuralmente la percepción de la materia, aunque esto no implique su cuerpo *primario*, es decir, regresando con Leibniz y la instancia de las cosas necesarias, como lo es la misma naturaleza del plano físico, aquello no diseñado por el humano (agua, tierra, vegetación, etc.) .Es en dicha instancia desde la cual se plantea que *algo no puede ser nuevamente creado*, sino inflexiblemente rediseñado, resignificado, dependiendo ello de la concepción que se tenga de singularidad. Partiendo siempre de la esencia del objeto como idea existente en sí misma, desde lo cual, por ejemplo, «la idea del original chino, no se entiende como una creación única sino como un proceso infinito, no apunta a la identidad definitiva sino a la transformación incesante» (Han, 2016, p. 21). Por ello, el acto recreativo es una armonización agresiva entre el mundo de las ideas y el de los objetos.

Expuesta esa posible diferenciación entre los conceptos crear y recrear e, incluso, el cómo se logran comunicar más que asemejar, es relevante detenerse en aquello anteriormente denominado *canal de alteración*, estimulando la reciprocidad, porque siguiendo a Bergson (1976) «La inteligencia combina y separa; ordena, desordena, coordina; no crea» (p.124).

### **Descubrir y manipular**

La inteligencia no implica un proceso estrictamente de conocimiento histórico o de consideraciones meramente objetivas a la hora del discernimiento personal, hacia el diario vivir problemático y lleno de interrogantes. De hecho, esta va ligada directamente a la existencia del humano; prácticamente es lo que genera la brecha entre su manifestar y el de otro animal o ser vivo, en términos de Neef (1991):

Todo ser inteligente, por el hecho de serlo, al enfrentar un problema en su entorno se dedica a corregirlo, nunca a adaptarse a él. [...] La manipulación de la inteligencia con capacidad de manipulación física, da como resultado material un entorno adaptado a nuestros deseos y necesidades (párr. 5).

De esta manera el ser humano es diseñador del mundo que habita, acomodándolo a sus requerimientos vitales o pretensiones existenciales, pero valiéndose del material presente ante su vivir interactivo, rodeado de la naturaleza necesaria y disponible; notando, ésta «también genera variaciones nuevas sucesivamente, por lo visto sin intervención de *genio* alguno» (Han, 2016, p.69)

El ser inteligente no se adapta al entorno, lo altera modificando estructuralmente el ecosistema que habita todo desde su percepción micro del mundo, y se mueve en él, desde el mismo sentido por el cual lo va interpretando. De esta manera, por naturaleza concreta, la materia se auto-dispone y separa, pero en términos de intervención humana-inteligente, esta se hace moldeable, perceptiblemente alterable y cambiante por sentido de apropiación y dilucidación; en parámetros culturales, el objetivo es gestar realidad e ir significando la misma; más allá de primar la satisfacción de sus necesidades básicas de conservación, observando cómo el animal está en la naturaleza «su integración es *pasiva*, es solamente una forma de esa naturaleza. Y aunque la modifica, su acción es simplemente filogenética, instintiva, implica solo un modo de supervivencia» (Waichman, 2000, p.29). Así el humano involucra conjuntamente un modo de exigencia y estética existencial.

## Recreación silenciosa

Lo recreativo, más allá de ser comprendido desde una palabra o concepto, resulta ser una condición humana, fuera de toda connotación cultural e histórica. Razón por la cual, desde el estudio de Byung-chul Han se da claridad de ello, al examinar la palabra Shanzhai que:

Significa originalmente (fortaleza de montaña) En la novela El Ladrón de *Liang-Schan-Moor*, se cuenta que durante la dinastía *Song* los rebeldes (campesinos, funcionarios, comerciantes, pescadores, oficiales y monjes) se atrincheraron en una fortaleza de montaña y combatieron contra el corrupto régimen (Han, 2016 p.75).

Esta dicotomía entre oprimidos y opresores, liga a la tradición humana subdividida culturalmente pero integrada cómo especie, compartiendo historia con ese lenguaje explícito del inconformismo colectivo, una búsqueda de los sujetos por sentirse libres y satisfechos. Shanzha habla de una lucha de clases en oriente contra el autoritarismo que trascendió conceptualmente en la apropiación de retar las exactitudes en las relaciones de poder, y lo que parece (resaltando las diferencias) un reflejo de la irreverencia occidental contra el mismo «villano» necesario (inevitable) de la opresión, sinónimo de trabajo, «así, por ejemplo, el obrero desciende cada vez más en su condición humana hasta llegar a ser él mismo, solo una mercancía» (Waichman, 2009, p.25)

Es donde el paralelismo toma coherencia y la relación oriente-occidente resalta la propiedad de seguir las necesidades vitales, independiente del término a implementar.

«En la recreación aparece el placer y el disfrute, porque en el campo del trabajo necesario de nuestro modelo diario, es imprescindible superar el aburrimiento, el cansancio, la alienación producida por la incesante repetición de acciones miles de veces al día»

(Waichman, 2009, p.101). La trinchera deja a un lado la montaña como excusa de refugio, porque la auténtica manifestación surge del Humano que busca diversas formas de ser. De allí, que la recreación como elemento de control de masas, (desde una mirada industrializada) da pie a un poder crítico-social imparcial de atribuciones imperantes en la construcción de humanidades no-posibles, sino fijas y exactas en el afianzamiento de multitudes útiles laboralmente, que no obstante se hacen consientes, en términos modernos, a la posibilidad de *contra-ponerse* al trabajo.

En este escenario, *shanzhai* (neologismo chino) alude a la falsificación como arte no inferior, manifestándose culturalmente en cuanto formas y/o comportamientos, por ejemplo en un producto tecnológico o en cierto discurso político. Así, su correlación con la recreación, teje conceptualmente el sentido de transformación, alteración, deconstrucción. Expresiones que son poderosos movimientos contra-hegemónicos y rebeldes, transmitiendo en su implementación cultural el matiz apropiado para referirse a la posibilidad del cambio y luchar contra la exactitud y el determinismo que niegue esos anhelos de liberación, buscados por el sentir Humano. «La idea de original está estrechamente entrelazada con la de verdad, la verdad es una técnica cultural, que atenta contra el cambio por medio de la exclusión y la trascendencia» (Han, 2016, p. 36).

La recreación va en contra de lo rutinario y obvio; más que negar la realidad, la nutre de fantasía y juego. Advierte inestabilidad productiva, caos fértil y desorden necesario. Recrear es darle una y otra vez vida a la obra, al paisaje, sentido a lo aparentemente irrelevante y alegría a lo serio. Pero, para continuar tejiendo la idea de alteridad constante emergente del Humano y, como la misma ley de la naturaleza advierte, *la repetición es imposible*, esto es *la diferencia en la duplicación*, es decir, supuestamente, si un artesano elabora cien piezas de barro, con

aparentemente los mismo materiales y el propósito puntual de verse estéticamente *iguales*, (por ejemplo, floreros); decenas de veces el *mismo* objeto, advierte al detalle, son similares, pero no iguales y, de hecho, cada una de las formas mantiene su particularidad<sup>4</sup>. Así, aunque sea difusa la falta de diferencia entre el aparente modelo y/o la *copia*, se logra «hacer de la repetición como tal, una novedad; es decir una libertad y la tarea de la libertad» (Deleuze, 1988, p.44). Pero, entonces, ¿por qué, asociar el igual para hacer prescindir lo idéntico?

La repetición de condiciones ineludibles, llevan al Humano hacia el límite de lo permitido; si día a día, sale y se oculta el sol siguiendo su ritual, se genera un ciclo de encarcelamiento que afecta directamente a la conducta predecible, ignorando la diferencia o no la generándola; Por ejemplo, al hablar en términos industrializados de la producción en masa, como de mil replicas, ninguna es originalmente copia, sino productos o acciones divergentes, algo así como repeticiones auténticas. ¿Entonces cuál es el modelo y qué su derivado? Para platón la Idea es el molde y, como menciona Steiner (2007) «la secuencia del pensamiento es inferior a su proposición externa» (p. 62). Por ende, la sucesión – idea - pensamiento, consecuencia, es secuela de la aparente ley general de cambio «o más bien las oscilaciones de lo idéntico por respecto a una materia siempre rebelde» (Deleuze, 1988, p.420). Se asume así, la aparente falta de diferencia como respuesta apacible, pero el inconforme estado recreativo, irrumpe con disparidad y/o desemejanza.

La conciencia racional del yo, hace de la recreación una manifestación netamente humana (haciendo parte de su estado silencioso), que bien logra apreciarse, menos cómo carga, por lo que implica su peso existencial, y sí, una ventaja, permitiendo satisfacer su pretensión de distinción e

---

<sup>4</sup>Como ver un bosque a la distancia, para luego decidir acercarse y notar, todos los arboles tienen la divergencia en sí, son bosque, son árboles, pero igualmente diferentes, se parecen, más no son el mismo.

inadaptación, quizás respecto al resto de vida en el ambiente, recreando una segunda naturaleza y otra posterior a ella, constantemente. Todo por evitar el riesgo de la homogenización y lograr diferenciarse, en un sentido de perfección inalcanzable, empujado nuevamente a generar la diversidad en lo común. Por ejemplo, el animal interviene en el entorno, para suplir necesidades vitales y permanecer, pero el Humano además de ello, lo hace también por búsqueda existencial y trascender.

De esta manera, recrear es condición natural del Humano, que, desde su particularidad en cuanto especie, rechaza la plenitud de lo estable y exclama por satisfacer-se como elemento primario (al respirar, comer o descansar). Asimismo, se encuentra estimulado innata e intrínsecamente a recrear, asumiendo que, «la evolución también sigue el modelo de la transformación incesante y la adecuación» (Han, 2016, p.80). *El ser humano, además de evolucionar, es recreador de sí mismo y de su alrededor*, pero no solo por existir –y ya– sino para saber por qué lo hace. La evolución asemeja al Humano a la especie, lo *encaja* en ella, sin embargo, desde la recreación se diferencia, evita la homogenización, se *desencaja*. Por ello, a diferencia de la necesidad de los alimentos, la pausa, el respiro y demás períodos inevitables para sobrevivir (por lo menos físicamente), recrear no es necesidad, sino condición natural, que no tiene un éxtasis, un más o menos limitante, ni tampoco acepta dualismos o moral que la enjaule, por la misma razón que fluye consecuentemente.

### **Hacer parte de la recreación**

La instancia creativa, es la esencia intangible de la perceptible recreación. Dichos conceptos no se deben distanciar arbitrariamente, pero drásticamente tampoco asemejar. Crear es idea y recrear es pensamiento, objeto, lo primero es necesario y lo segundo contingente. Aquello no-



sensible trasciende para ser simbolizado y/o concretado, pero el objeto sucede de su código intangible, tanto como a la Idea le hace falta la materia. Y lo que fue interrogante anteriormente (¿se afecta la idea al ser pensada?), repercute a sustentar que la idea tal cual como *es* en sí, trasciende al plano de lo pensable y/o material, siendo alterada y alterable, porque en dicho *proceso de movimiento* su naturaleza se ve *afectada desde y deformada por*. En ese sentido, hipotéticamente puede decirse, jamás se obtiene la originalidad de la idea, porque al instante de ser cosificada es extraída del molde y su primordial principio sería, permitir total variabilidad en el plano físico. Así, paradójicamente el mundo de las Ideas pareciera ya estar consumado (en sí) y solo quedara alterar, matizar y/o mutar cíclicamente este, hasta donde la inteligencia lo posibilite, *haciéndolo ilimitado*.

Menciona Eco (1989), «Tan pronto como manosees la arcilla, aunque sea electrónica, te conviertes en un demiurgo<sup>5</sup>, y quien se empeña en hacer un mundo ya está comprometido con el error y con el mal» (p.33). Entonces, tanto la idea como la materia, anteceden al Humano o al ser que recrea, distanciando esa connotación espontánea y mágica, hacedora de un mundo proveniente *ex nihilo*. En dicho sentido, la idea es mientras la materia está y esa armonía le da al recreador el poder de diseñar y posibilitar mundos, reconociendo en sí un sentido de apropiación para significar la finalidad de lo que produce. Pero ha de ser acentuada también esa acepción moderna, (la cual resalta seducción por el Homo ludens) imperante en el reconocimiento actual del término recrear, sinónimo de «divertir, alegrar o deleitar» (RAE, 2017), conjugada a la consideración del producir Humano, no solo por determinismo biológico, sino a nivel neuronal como cultural; se embelesa con el cambio, disfruta alterar, lo regocija convertir, variar, adecuar,

---

<sup>5</sup> Así se denomina en distintas corrientes filosóficas, a la divinidad o el ente que creó o que impulsó el universo.

le es placentero influir en los procesos de transformación incesante. Por ende, él mismo es Otro en la medida que lo otro es recreado.

### **Comportamiento recreativo**

El ser humano indudablemente se-recrea por su condición curiosa, inconforme e independiente, inclinado a estar persiguiendo nuevos interrogantes con la sensación presente de no recibir como suficientes las respuestas, junto a la implacable objeción de justificar su existencia en cuanto disfruta haciéndolo (auto complaciéndose). Por ello el humano artesano de realidades no puede crear, sino continuar con un ciclo necesario de creación, para matizar sus mundos desde las causas que generaron el actual mundo (o mundos) y, así, recrearlo incesantemente, rompiendo la barrera limitante de la creación como absoluta y fija. Recrear es lo que permite la naturaleza y el hacer del ser humano.

Al hombre no le late el corazón porque él quiera, este late solitario, desde que se forma y desarrolla en el vientre materno, porque lo necesita. ¿Para qué? para vivir; de la misma manera que el hombre no se recrea porque así lo desee, se recrea, porque lo necesita.

¿Para qué? para existir» (García, s.f. p.9).

Entonces, a recrear no se aprende o enseña, sino que es en el Humano una condición vital y existencial, donde encuentra el refugio necesario para no cesar ni desfallecer y, por el contrario, busca superar lo exacto y determinístico de lo ya establecido, (biológica y culturalmente) jugando a alterar, a interpretar, buscándole sentido a los absurdos retando los interrogantes de lo inexplicable. Recrear-se es inevitable, siendo ese impulso que emana desde lo más íntimo del ser buscando auto-realización y cambio.

## REFERENCIAS

Bergson, H. (1976). *El pensamiento y lo moviente*. Madrid, España: Calpe.

Deleuze, G. (1988). *Diferencia y repetición*. Madrid. España: Júcar.

Eco, U. (1989). *El péndulo de Foucault*. Italia: Editorial Lumen

Ferrater, M. (1941). *Diccionario de filosofía*. Buenos Aires, Argentina: Montecasino Tomo II

Fink, E. (1995). *Fenómenos fundamentales de la existencia humana*. Friburgo, Alemania:

Revista Observaciones Filosóficas.

García N. D. (s.f). *Sobre el Recreo Humano Y sobre la Recreación*. (Tesis de pregrado):

Universidad tecnológica, Pereira, Colombia. Recuperado de:  
[viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias\\_expo/semilleros/sobre\\_el.pdf](http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias_expo/semilleros/sobre_el.pdf)

Golombek, D. (2015). *Las neuronas de dios*. Buenos Aires, argentina: Siglo XXI.

Han, B. C. (2016). *Shanzhai, El arte de la falsificación y la deconstrucción en china*. Buenos

Aires, Argentina: Caja negra

Neef, M. (1992). El acto creativo. *Primer congreso de creatividad*. Universidad Santo Tomás. Conferencia transcrita por la especialización Para La educación Ambiental. Bogota, Colombia. Recuperado de: <http://www.jungcolombia.com/2009/01/que-sonamos.html>

Platón. (1871) *Fedon, Diálogos de Platón*. Madrid, España: Patricio de Azcárate. Tomo 5. Recuperado de: <http://www.filosofia.org/cla/pla/img/azf05009.pdf>

Waichman, P. (2000) *Tiempo libre y recreación, un desafío pedagógico*. Armenia, Colombia: Kinesis.