



FILO:UBA
Facultad de Filosofía y Letras
Universidad de Buenos Aires

P

Juguetes y jugadores

Autor:

Scheines, Graciela I

Tutor:

Pucciarelli, Eugenio

1978

Tesis presentada con el fin de cumplimentar con los requisitos finales para la obtención del título de Doctora de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires en Filosofía.

Posgrado



FILO:UBA
Facultad de Filosofía y Letras

FILODIGITAL
Repositorio Institucional de la Facultad
de Filosofía y Letras, UBA

043
S319

FACULTAD de FILOSOFIA y LETRAS	
Nº. 849.319 ¹ MEGA	
- 4 FEB. 1981 DE	
Agr.	ENTRADAS

043
5319
4.1

Lic. Graciela I. Scheines

JUGUETES Y JUGADORES



Tesis de Doctorado en Filosofía y Letras
que dirigió el Dr. Eugenio Pucciarelli 1907-1995

Diciembre de 1978.

A Víctor Massuh,
a Felipe Arella,
a Paulina y Gregorio Scheines.

"Cuando la meta se ha convertido en camino, cuando el fin y los medios se han confundido, entonces el caminar no es sino una sucesión de arribos, una quietud que se traslada in cesantemente, un rumbo que camina".

Víctor Massuh, Nihilismo y experiencia extrema.

Primera Parte

LOS TEORICOS

1. PLATON O LA EDUCACION POR EL JUEGO

"El hombre no es más que un juguete que ha salido de las manos de Dios y esta es, en efecto, la más excelente de sus cualidades" (Leyes, L. VII, 803 c-d)

En Las leyes Platón desarrolla ampliamente el tema del juego. Esta obra se incluye entre las denominadas del cuarto período -u obras de ancianidad-, posiblemente la última que compuso el filósofo griego. Es la más extensa de las obras platónicas (doce libros) y también la menos sistemática y tal vez incompleta. En ella se detallan minuciosamente innumerables leyes, reglamentos, normas y preceptos referidos a los múltiples y variados aspectos de la vida cotidiana en las ciudades griegas. Pero tal vez lo más significativo de esta obra es un sentimiento de amargura por la corrupción de la sociedad humana, que flota como una atmósfera a través de los doce libros. Quizá la intención de este extensísimo diálogo sea la de mostrar el camino que conduce a la superación -o mejor, el destierro- del proceso corrosivo que amenaza la polis, camino que para Platón consiste en una legislación seria y en la educación del ciudadano desde la infancia. Y es aquí donde los juegos ocupan un lugar relevante.

"Todo el mundo cree que los juegos de los niños no son más que juegos" (1), pero se equivocan, afirma Platón. El juego infantil es el factor determinante en la formación del perfecto ciudadano. Los juegos educan para la vida seria. Los juegos de los niños, sabiamente seleccionados, reglados y dirigidos por sagaces gobernantes, constituyen una ejercitación de la vida adulta y contribuyen a formar al "hombre completo" del futuro.

"...para ser un hombre completo en cualquier profesión es preciso que se ejercite en ella desde la infancia, lo mismo en sus diversiones que en sus actos serios, sin despreciar nada que tenga relación con la misma; por ejemplo, el que quiera ser un buen labrador o un buen arquitecto, es preciso que se entretenga desde los primeros años, el uno en

(1) Platón, Las leyes L.VII, 798 b.

construir pequeños castillos, el otro en remover la tierra, que el maestro que los enseñe, facilite a uno y al otro pequeños instrumentos modelados como los verdaderos; que haga que aprendan desde luego lo que es necesario que sepan antes de ejercer la profesión; por ejemplo, el carpintero, a medir y a nivelar; el guerrero a montar a caballo o cualquier otro ejercicio semejante por vía de pasatiempo; en una palabra, es preciso que por medio de juegos dirija el gusto y la inclinación del niño hacia aquello a que debe consagrarse para cumplir su destino". (L.I, 643 b-c)

En el libro VII insiste en los mismos conceptos: es necesario que los infantes se ejerciten, jugando, en los pequeños cálculos inventados por ellos mismos -repartir con igualdad un cierto número de manzanas o coronas; mezclar ampollitas de oro, plata o bronce, distribuyéndolas equitativamente entre los jugadores- y así, divirtiéndose, se les obliga a recurrir a la ciencia de los números. "Estos pasatiempos los pondrán para lo sucesivo en estado de dividir un campo, conducir o poner un ejército en buen orden, y administrar bien sus negocios domésticos. El hombre se hará completamente diferente de lo que era con respecto a la sagacidad del espíritu y del provecho que puede sacar de sus talentos" (2). Platón idea un sistema de grupos de juego por barrios -integrados por niños desde los tres años de edad- guiados por una nodriza que se presenta todos los días en el sitio sagrado donde se reúnen los niños para jugar, orienta los juegos y castiga a aquellos jugadores que no respetan las reglas lúdicas (3).

El juego, pues, tiene una función paidética: es el instrumento más eficaz de educación, la vía más efectiva y placentera para formar al futuro ciudadano.

En el libro I (4) Platón define la educación como una disciplina que, "por vía del entretenimiento, conduce al alma del niño a

(2) Las leyes, L. VII 819 c

(3) Las leyes, L. VII 793 e-794 d.

(4) Las leyes, L. I 643 d.

amar aquello que, cuando sea grande, debe hacer de él un hombre cabal en el género de ocupación que ha elegido". Deducimos pues que no hay efectiva educación sin juego, y que el juego es una relación amorosa entre el jugador y el juguete; entre el jugador y la actividad lúdica. Pero hay algo más: El juego es una actividad amorosa (erótica) porque es desinteresada (x). Cuando los juegos no se practican en los Estados, afirma Platón, predomina "la pasión por las riquezas", "el afán de acumular objetos", "la ansiedad por la ganancia del día". El Estado, entonces, se convierte en "una sociedad de mercaderes, de traficantes del mar, de comerciantes, de bandidos o ladrones, de tiranos, de hombres que miran la guerra como un oficio", hombres desgraciados, califica Platón, que pasan la vida "en un hambre continua que devora su propia alma", "en una avidez de riquezas que no deja a nadie descansar". La actividad cívica se convierte entonces en "el más penoso y servil de los trabajos".

Desde la perspectiva platónica, pues, el amor por el objeto, privativo de la relación lúdica, difiere radicalmente de la pasión por la riqueza, que es pasión por la acumulación de objetos y no por el objeto en sí; la cantidad reemplaza a la calidad: no hay una atención detenida en cada objeto sino un interés prospectivo, ansioso, hambriento, que escudriña el horizonte con avidez en busca de más objetos para poseer, objetos que, una vez obtenidos, pierden individualidad para transformarse en números que se suman a los demás. Si el juego es placentero (Platón usa los sinónimos "entretenimientos", "diversión", "encantamientos", "actividad agradable"), la actividad no lúdica es "un trabajo penoso y servil", devorador y desgastador.

Más adelante (5) la educación es redefinida como "la dirección de los sentimientos de placer y dolor hacia el orden".

(x) En este sentido la actividad filosófica, la aventura del conocimiento, es también juego para Platón; tal lo deja entrever cuando se refiere al filosofar como "indagaciones mil veces más agradables que el juego de dados en que se entretienen los ancianos" (Leyes, L.VII, 820c).

(5) Las leyes, L.II 659 d.

La educación, explica Platón, es el arte de atraer a los jóvenes hacia la ley conforme a la razón recta, y como los jóvenes no pueden sufrir nada que sea serio, "ha sido preciso disfrazar estos encantamientos con el nombre de juegos", para que sean aceptados. Como el médico, ejemplifica Platón, que cubre de dulce la amarga medicina. Es decir, el juego -que es disfraz, mera apariencia- logra el milagro de transformar el movimiento vivo y ardiente sin regla ni método, propio de la infancia, en un movimiento medido y armónico, en un orden (6). El orden es, pues, inherente a todo juego. Hablar de juego es hablar de leyes, a las que Platón otorga importancia capital ya que la aceptación de las reglas de juego como únicas soberanas crea entre los jugadores la comunidad lúdica, que se caracteriza por la libertad y la armonía.

La comunidad lúdica es modelo y maqueta, anticipo y práctica del Estado perfecto. "Todo Estado en que la ley carece de fuerza y está sometida a los que gobiernan (...) va hacia la ruina; por el contrario, donde quiera que la ley es la única soberana y donde los magistrados son sus primeros súbditos, veo afianzada la salud pública con el cortejo de todos los bienes que los dioses han derramado sobre los Estados" (7). El respeto a las leyes, y no el acatamiento a un gobernante, reconcilia los espíritus y los hace libres. La enemistad y el sometimiento cede su lugar a la armonía y a la libertad, en suma, a la felicidad. A partir de esta premisa Platón esboza la imagen de un Estado ideal (8) donde la armonía -resultante del respeto a las leyes que están por encima de todos los ciudadanos sin excepción- llega al grado supremo: "se quita del comercio de la vida hasta el nombre de propiedad" y los ciudadanos comparten todos los bienes del Estado: las mujeres, los hijos, los bienes de todas clases, todo, debe

- (6) Las leyes, L. II 664 e - 665 a.
(7) Las leyes, L. IV. 715 d.
(8) Las leyes, L. V. 739 c y ss.

ser común, porque "entre amigos verdaderos todo es común".

Partiendo de la idea de juego Platón concibe, pues, un Estado como juego total donde los ciudadanos-jugadores -viviendo en plenitud y dicha, sin aspirar ni codiciar nada- son, en definitiva, como dioses. Pero afirmar esto es tergiversar la naturaleza humana; si nos atenemos a las propias palabras de Platón en este mismo "diálogo", los hombres no son más que juguetes de los dioses (9), máquinas animadas (10) que los dioses han construido para divertirse; más aún, los hombres, por naturaleza, están condenados al trabajo y al esfuerzo (11), al negocio y no al ocio inherente a la divinidad. ¿Cómo conciliar entonces la posibilidad de construir una patria utópica, a prueba del tiempo, habitada por hombres perfectos y felices, por un lado, y la idea de hombres-juguetes de los dioses, títeres manejados por hilos, destinados al duro esfuerzo y a las penas sin fin, por el otro? La clave está en el valor formativo del juego. El Estado ideal es una realidad posible si los hombres dedican sus intervalos de reposo, concedidos graciosamente por los dioses (12), en jugar. La práctica lúdica es útil para la especie y para la comunidad, porque mejora cualitativamente al individuo como ser total, convirtiendo a los hombres en seres cada vez más perfectos, acercándolos a los dioses.

También la estabilidad o la movilidad de las leyes del Estado depende los juegos más que de ninguna otra cosa:

"Cuando los juegos se hacen en regla, cuando los mismos niños tienen en toda parte y en todo tiempo respeto a unos mismos objetos y de la misma manera, las mismas diversiones, no hay que temer que tenga lugar la más pequeña innovación en las leyes que tienen un objeto serio;

(9) Las leyes .L.VII 803 c-d.

(10) Las leyes. L.VII 804 b.

(11) Las leyes. L. II.

(12) Las leyes. L. II.

que por el contrario, si en los juegos no hay nada estable, si se introducen en ellos sin cesar novedades, si se pasa continuamente de un cambio a otro, si los jóvenes no encuentran gusto siempre en las mismas cosas y no tienen una regla uniforme e invariable, si entre ellos se rinden honores extraordinarios al que inventa en este género alguna cosa nueva, introduce aderezos, colores o modas diferentes de los hábitos establecidos, podemos asegurar que nada hay tan funesto para el Estado que tales cambios" (L.VII, 797 b-c)

Y más adelante:

"Los niños que han hecho innovaciones en los juegos, cuando sean hombres serán diferentes de los que les han precedido; que siendo de otro modo, aspirarán también a otra manera de vivir; lo cual les inclinará a desear otras leyes y otros usos; y todo esto vendrá a parar en el mayor mal de los Estados".

Una sociedad cuyos niños no juegan con seriedad sus propios juegos, no respetan las reglas lúdicas o las modifican arbitrariamente en su provecho, está condenada, en el breve plazo de una o dos generaciones, al desorden, al individualismo desenfrenado, a la imprudencia, a la hybris, al libertinaje, y cuando se ha llegado a este término "no se respetan ni las promesas ni los juramentos, se desconoce a los dioses, se imita y se renueva la audacia de los titanes y a su semejanza, se viene a parar en el suplicio de una existencia horrible, que no es otra cosa que el encadenamiento de males" (13).

No sólo los juegos infantiles son definitivos para la salud del Estado. Platón concede igual importancia a los juegos culturales, y también a ciertas prácticas cotidianas -livianas- y mensuales -pesadas- que consisten en pequeños combates (remedos de combates reales) donde los ciudadanos se disputan los puestos, se arman emboscadas a imitación de lo que pasa realmente en la guerra, se lanzan cuerpos duros y otros proyectiles aproximados a los verdaderos y "cuyo golpe no deje de tener algún riesgo, con el fin de que el temor entre por algo en estas diversiones, y que el concepto que se forme del peligro dé a conocer los valientes y los cobardes". A estos jue-

(13) Las leyes, L. III. 701 c.

gos les ^{vi}segurará una justa distribución de recompensas, manteniendo así la unidad en buen espíritu y "preparada siempre para los verdaderos combates" (14). No deja de advertir Platón que "estos juegos cuestan la vida a un corto número de hombres".

De este sugestivo fragmento es preciso puntualizar varios aspectos:

1- El juego es concebido como mímesis -imitación de la vida seria, explicitado también en las referencias al juego infantil- y como tal es anticipo y ejercitación de la vida real, que se vivirá, de esta manera, con mayor perfección.

2- El juego es también sana y honesta competición de unos ciudadanos contra otros, competición que implica la integración al grupo social. En efecto: estas luchas y competencias refuerzan el vínculo del ciudadano con la colectividad en vez de debilitarlo o fomentar el individualismo o la enemistad, a la vez que se mantienen dentro de ciertos límites establecidos tácitamente por el honor y el buen gusto, inherentes a todo lo lúdico.

3- Paradójicamente, el juego, concebido como imitación de la vida seria, y por lo tanto ficción, no carece, sin embargo, de un riesgo real, de un auténtico peligro que provoca en el jugador un miedo absolutamente lícito. Es que, como bien puntualiza Platón, jugando, podemos arribar a la definitiva e irreversible muerte. Platón propone pues los juegos con la muerte, juegos de vértigo y de azar donde lo que se apuesta es la propia vida, donde jugar y vivir pueden confluír y concluir en el mismo punto.

Dentro de la teoría platónica el juego cumple una función utilitaria, de servicio: adiestra al futuro ciudadano en la obediencia a la ley y en el respeto al orden establecido, fomenta el hábito de sofrenar los impulsos, la espontaneidad y la originalidad, y regirse por una razón razonable. Las leyes de juego - que para Platón es el ingrediente lúdico fundamental - constituyen, en la óptica platónica,

(14) Las leyes, L. VIII. 830a - 831b.

incipientes formas de la razón que rige la vida responsable y seria de los adultos, ensayos para un sometimiento al logos que temple al futuro ciudadano y lo condiciona para la vida cívica. Con este razonamiento Platón logra integrar el juego al principio universal de la razón.

En definitiva: en la perspectiva del filósofo griego el juego es una práctica saludable por la cual el niño se acostumbra a obedecer, no a su razón individual, sino a la lógica que rige el juego que está obligado a jugar. Su razón debe acomodarse a la razón lúdica, su lógica a la lógica que rige el juego que él no creó espontáneamente, en un movimiento de alegría e irresponsabilidad compartidas, sino que forma parte del patrimonio de juegos tradicionales repetidos generación tras generación, invariables, casi ritos, de reglas inmutables y controlados por adultos. Si el niño que juega prefigura al futuro ciudadano, el juego infantil que propone Platón constituye una anticipación del Estado, de un Estado conservador, totalitario, cerrado al cambio y a la participación democrática de sus ciudadanos. Es que el juego infantil, reglado y controlado por el Estado, que prepara para la vida cívica, no está destinado a los futuros gobernantes sino a aquellos que engrosarán las filas de los gobernados, aquellos que, condicionados por los juegos jugados en su infancia, serán mansos ciudadanos concentrados aplicadamente en sus tareas, dejándose guiar confiados, y cuya única participación cívica consistirá en obedecer la ley y cumplir seriamente, sin humor ni creatividad, con la tarea asignada.

Pero Platón hace referencia en Las leyes a un hipotético Estado ideal, regido por leyes y no por gobernantes, donde la educación por el juego tendría un sentido más justo y general. Como vimos, el pensador griego establece la oposición entre el gobierno de una autoridad personal y el gobierno de las leyes: la obediencia a un gobernante crea discordia y, a menudo, sometimiento; el respeto a la ley, en cambio, armonía y felicidad. Platón entonces baraja la posibilidad de un Estado ideal que se estructura en torno a la ley como única soberana, un Estado que, de acuerdo a sus acotaciones, deducimos autónomo, hermético, absolutamente cerrado en sí mismo, inmutable, donde la

influencia exterior, la invasión foránea, los acontecimientos ineditos o las catástrofes naturales no tienen cabida. En un país así, las leyes impersonales, ciegas como la justicia -pudiendo mantener su vigencia indefinidamente y no planteándose problemas sobre su aplicación o interpretación- rigen a los felices ciudadanos de este reino feliz, y el juego reglado de la infancia no está destinado a una clase - la de los gobernados - sino a todos los ciudadanos sin excepción, para adaptarlos al mundo perfecto, cerrado y protegido del juego en la infancia y del Estado en la adultez.

Es curioso que, paradójicamente, el campeón de la razón logra conjurar sus inquietudes con respecto al proceso corrosivo que amenaza toda sociedad humana, por el recurso de la imaginación. Platón imagina, inventa la imagen de un Estado-isla, un Estado-fortaleza sin historia, detenido en el tiempo, eternizado en un presente que es espejo del pasado y anticipo del futuro, regido por leyes perfectas e increadas. Una vez acabada la imagen paradisíaca echa mano a la razón: intenta hacer la imagen razonable y mostrar los caminos racionales que conducen a ella, los medios racionales para hacerla realidad.

Este proceso de una imaginación razonable o de una razón imaginativa, se cumple en Las leyes en tres etapas: una etapa emocional, otra imaginativa y la tercera racional. Es un sentimiento - en el caso de Platón, de desagrado, de amargura, de temor por el desgaste de la sociedad humana - lo que pone en funcionamiento a la imaginación. La imaginación opera por contraste: ante la realidad rechazada o temida opone e impone la imagen deseada; ante la inquietud, la situación que anula esa inquietud; ante el problema, la solución. La imaginación no elabora los medios para lograr esa vuelta de tuerca en la realidad, para transformar las situaciones indeseables en situaciones ideales. La imaginación simplemente opera como un mecanismo de defensa - acusada por el malestar o el inconformismo - que permite la evasión temporal de una situación desagradable y el aflojamiento pasajero de la angustia, el temor o la amargura. La imaginación salta de una orilla a otra, de la realidad a la imagen, sin solución de continuidad, sin resolver el abismo que las separa.

Es la razón la que establece los lazos entre la realidad

- indeseable- y la imagen - deseada -. La razón conecta la inquietud con la respuesta, el problema con la solución, la situación temida con la situación anhelada, y opera reduciendo la imagen fantástica a términos razonables, la fuerza hasta encajarla en su propio molde, el molde de la razón. Una vez transformada la imagen fantástica en imagen razonable se procede de la misma forma con la realidad: sometida a la razón, la realidad imperfecta o indeseada muestra los caminos que la acercan a la imagen razonable, o los procedimientos a que debe someterse para transformarse en ella. Si la imaginación logra un aflojamiento pasajero de la angustia, por la razón la inquietud queda conjurada para siempre.

Creo que los errores en que incurre Platón con respecto al juego radican precisamente en lo que acabo de explicar: viejo y desilusionado, testigo del lento e irreversible proceso de desintegración de la polis, Platón tiene una sola preocupación y un único objetivo: encontrar la fórmula del Estado invulnerable, a prueba del tiempo que corroe las instituciones y desgasta las costumbres y las leyes. Y si el ser humano es el núcleo y el germen del Estado, quiere hacer de él una pieza perfecta dentro de un engranaje perfecto. Y descubre en el ámbito cerrado del juego, en el tiempo lúdico circular y recuperable, en la soberanía de las reglas de juego que gobiernan por encima de los jugadores, los ingredientes de invulnerabilidad transferibles al Estado. Pero, en su afán desesperado por resolver su acertijo, fuerza el concepto de juego para acomodarlo a sus objetivos hasta convertirlo en un rito donde la innovación es sacrilegio y la creación es impía. En este juego desludizado, ritualizado y utilitario - porque, como todo rito, persigue resultados - el jugador deja de ser tal y deviene sacerdote, temeroso y solemne practicante de ritos, repetidor de actitudes paradigmáticas, pero no supera su condición de juguete (juguete de los dioses) que, con perspicacia, atribuye Platón a los hombres.

En este análisis interesado del juego, la magia, el misterio, la irre realidad, la apariencia, la tensión lúdicos son soslayados sistemáticamente. Pero, pese a esta limitación, es posible rescatar del esquema platónico algunos aciertos. Aparte de los señalados más arriba merece destacarse la consideración del juego como relación erótica

entre el jugador y el juguete. Esta idea es la misma que el biólogo Gustav Bally (15) enuncia cuando describe la conducta juguetona de los animales caracterizada por el cuidado y la consideración del objeto - juguete. El amor por el objeto que Platón opone a la "avidez por la riqueza", permite inferir la siguiente lista de contrarios, útil para el estudio sistemático del juego:

<u>juego</u> (ocio)	<u>comercio</u> (neg - ocio)
amor por el objeto.....	pasión por la acumulación de objetos
interés por el objeto en sí... (calidad)	avidez por más objetos (cantidad)
juego placentero.....	"trabajo servil y penoso"
inmersión en el presente.....	prospección, ansiedad
sensación de plenitud.....	"hambre" (sensación de carencia)

(15) Gustav Bally, El juego como expresión de libertad.

2. JOHAN HUIZINGA O LA FUNCION CULTURAL DEL JUEGO

"El juego es más viejo que la cultura": a partir de esta frase inicial del Homo ludens Johan Huizinga intenta dilucidar esencia, caracteres, manifestaciones, sentido último y trascendencia del juego, a través de más de trescientas páginas apretadas de datos y referencias históricas, abundante documentación, citas eruditas e información antropológica. En este libro, publicado por primera vez en Leyden (Alemania) en 1938, el autor impone como objeto de su investigación filosófica un tema que hasta entonces no había sido encarado sistemática o intencionalmente por la filosofía. Aquí y allá se encuentran referencias al juego en pensadores griegos (Heráclito, Platón), en escritores del siglo XVII (Shakespeare, Calderón, Racine) y en algunos esteticistas del siglo XVIII (Schiller), pero no se trata más que de referencias aisladas o acotaciones al margen y nunca de un definido abordaje en torno a lo lúdico. Tal vez las connotaciones no serias del juego -el juego como "cosa de niños" o como actividad inútil o como "pasatiempo" o "perdedero de tiempo" - y su carácter "non sancto" en la óptica de la moral cristiana y occidental -que gira en torno al trabajo y al esfuerzo, y al valor redentor del sufrimiento- le negaron el privilegio de ser objeto de un pensamiento responsable y sistemático.

De ahí la originalidad y la audacia de Huizinga. Si bien el catedrático alemán incurrió en importantes errores (se limita al estudio de una cierta especie de juegos: los de competición, o, como señala Caillois, cae en definiciones imprecisas o excesivamente amplias o de corto alcance), si bien sea lícito discutirle algunas de sus afirmaciones e incluso juzgar poco claro el remate final sobre juego y ética, queda fuera de toda discusión el hecho de que Huizinga, con su Homo ludens, abrió nuevos rumbos al pensar filosófico. Es que Huizinga se incarta dentro de una novedosa modalidad en el pensamiento occidental que consiste en prestar atención a lo que en apariencia es trivial, inútil o poco serio y que, después de un análisis riguroso, se revela como importante, decisivo y poderoso.

La cultura surge en forma de juego; la cultura al principio

se juega, afirma Huizinga (16). Las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana en las sociedades más primitivas están ya impregnadas de juego: el lenguaje, el mito, el culto. El juego auténtico, puro, constituye pues, un fundamento y un factor de cultura. Dicho más rotundamente: el juego existe previamente a la cultura. La cultura humana brota del juego y es juego, y se desarrolla jugando.

El juego no es privativo del hombre porque los animales también juegan, pero el juego traspasa los límites puramente físicos o biológicos. Tampoco la razón es el fundamento del juego. Huizinga echa mano a términos como "elemento inmaterial" e incluso "espíritu" para nominar aquello que sustenta a la actividad lúdica.

Partiendo, pues, de la hipótesis de que el juego es raíz y esencia de la cultura humana y que el impulso lúdico -más viejo que la cultura- es el motor de desarrollo de la misma, Huizinga analiza las expresiones más primitivas de la civilización: el derecho, el saber, la guerra, la poesía, el arte, la filosofía, reduciendo todas ellas a formas de juego, en rigor, a una única forma de juego: el juego competitivo. Basándose en los descubrimientos de la etnología, el autor de Homo ludens afirma que "la vida comunal de los períodos arcaicos de la cultura descansa en una estructura antitética y antagónica de la comunidad misma, y todo el mundo del pensamiento de semejante comunidad se edifica en correspondencia con esta estructura dual" (17). Así, la tribu se divide en dos mitades o fratrías enfrentadas y exógamas. La relación entre estas dos mitades es de lucha y competición, pero a la vez "de ayuda recíproca y prestación de servicios"(x). En la Grecia clásica este carácter antitético se manifiesta desde los dos voces del coro o canto alternado hasta los juegos agonales y cultuales.

(16) Homo ludens, p.75

(17) Homo ludens, p.85

(x) Curiosamente este fragmento del Homo ludens parece prefigurar el estructuralismo de Claude Lévi-Strauss.

Hablar de juego es pues hablar de juego competitivo, en la perspectiva del pensador alemán. El juego agonal es el juego por excelencia que "potencia y eleva a una esfera superior la personalidad individual y colectiva" (18); desarrolla la virtud, que es la suma de honor, nobleza, gloria, orgullo caballeresco, locura heroica, dignidad, prestigio, superioridad, y sobre todo, belleza, porque implica ritmo, alternancia, cambio regulado, tensión antitética y armonía. Es lo que Schiller nomina "juego noble" (19), que no hay que confundir con mera pasión de rivalidades.

Desde la perspectiva del profesor de Leyden, pues, el impulso lúdico se identifica con el instinto agonal. Por eso Huizinga define el derecho en sus orígenes como una porfía, una "pugna sometida a reglas fijas y que se celebra con formas sagradas y en la cual las dos partes contendientes apelan a la decisión de un árbitro" (20); y también como una "pugna de palabras" donde ganar o perder se traduce en justicia o injusticia. La guerra, los torneos medievales, los duelos, son también formas de juego especialmente intensos y enérgicos y que cumplen una función cultural siempre que supongan reglas limitadoras del empleo de la violencia, es decir, estén sometidos a un "reglamento regulador", aunque haya derramamiento de sangre o golpe mortal. Por su parte, el saber y el conocimiento, en sus raíces primitivas, se manifiestan como competiciones de conocimientos sagrados (preguntas a los sacerdotes sacrificadores, acertijos o enigmas rituales), ya que todo juego de adivinanzas es competición -aclara Huizinga- entre el que pregunta y el que responde: la respuesta justa desvirtúa, de golpe, a quien pregunta; la sabiduría suprema es hacer una pregunta a la que nadie puede contestar. En su origen también la filosofía tiene este carácter agonal.

(18) Homo ludens, p. 96

(19) Schiller, La educación estética del hombre. p. 118.

(20) Homo ludens, p. 119

En síntesis, el surgimiento de las grandes formas de la vida social está marcado por la presencia de un factor lúdico que opera con eficacia y fecundidad: la competición lúdica, como impulso social, llenaba toda la vida y actuó de levadura de las formas de la cultura arcaica. El culto era juego sacro; la poesía, la música y la danza fueron puros juegos. El derecho surgió de las costumbres de un juego social. Las reglas de las luchas con armas, las convenciones de la vida aristocrática, se levantaron sobre formas lúdicas. "La cultura, en sus facies primordiales, se juega. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego y como juego" (21).

Todo esto se refiere al estudio arcaico. ¿Pero qué sucede con este maridazgo entre juego y cultura en períodos más recientes de la historia occidental? Huizinga recorre rápidamente los dos mil años de Occidente y descubre rastros lúdicos hasta fines del siglo XVIII: la vida en el Imperio Romano conserva la apariencia de juego que hereda de los griegos, pero despojado de contenidos sacros. La Edad Media, por su parte, rebosa de juegos populares, desenfrenados y paganos, de los marciales juegos de caballería y de los refinados y exquisitos juegos de corte de amor. Pero es durante el Renacimiento cuando el juego logra la perfección y la espiritualidad de la obra de arte: "toda la actividad espiritual del Renacimiento es un juego", afirma Huizinga (22), juego que se va complicando con fatuas complejidades, que se exagera y se irrealiza a medida que avanza el siglo XVII, derivando en el barroco. El juego recupera su diafanidad en el siglo XVIII, profundamente signado por una actitud eminentemente lúdica, es decir, competitiva en la óptica huizinguiana: la formación de clubes clandestinos, las asociaciones literarias, las sociedades emblemáticas, el afán coleccionista por cosas raras, la afición por las sociedades secretas, el gusto por los salones y conventículos, denuncian una marcada inclinación a los juegos.

(21) Homo ludens, p. 250

(22) Homo ludens, p. 275

Hasta aquí descubre Huizinga elementos lúdicos imbricados en la cultura. El siglo XIX, en cambio, influido por el ideal de bienestar burgués y la idea prosaica de utilidad, deja poco espacio para la función lúdica en el proceso cultural. La vida se convierte en cosa seria: "Si alguna vez un siglo se ha tomado a sí mismo y a toda su existencia en serio, éste es el siglo XIX. Las grandes corrientes de su pensamiento concurren casi todas en contra del factor lúdico en la vida social. Ni el liberalismo ni el socialismo le ofrecen alimento. La ciencia experimental y analítica, la filosofía, el utilitarismo y el reformismo político, el manchesterismo, todas son actividades profundamente serias" (23). En este tiempo de la seriedad ni siguiera el arte asila al desterrado juego: el naturalismo, el realismo y el impresionismo son estilos ajenos a la función lúdica.

El siglo XIX, severo y utilitario, es, pues, la antesala de nuestro tiempo, mejor dicho, del primer tercio del siglo XX que condena Huizinga, porque la puerilidad y los falsos juegos reemplazan al juego auténtico y creador; porque la organización del sistema convirtió a los juegos-deportes en asuntos de Estado de seriedad internacional; porque un violento instinto de lucha reemplazó al espíritu caballeresco y noble de las competiciones arcaicas. Huizinga deplora la pérdida del sentido del humor -que es una forma de juego- y se alarma por la importancia desmesurada que adquiere el deporte, que absorbe cada vez un campo mayor (se sale de su tiempo y espacio consagrados e invade el tiempo-espacio total) y cuya creciente sistematización y la complejidad de sus reglas lo convierten en una cosa excesivamente seria. También la actitud del jugador profesional no es ya la auténtica actitud lúdica, pues está ausente de ella la espontaneidad y la despreocupación. Además afirma Huizinga que el deporte está desposeído de todo contenido sacro -contenido que otorgaba sentido a los juegos agonales de la antigüedad y los conectaba vitalmente con el todo social- y no conserva ninguna vinculación orgánica con la estructura de la sociedad. Por lo tanto es una función estéril en la

(23) Homo ludens, p. 275

que se ha extinguido el poder fecundador inherente al viejo factor lúdico.

Huizinga también condena los juegos de sociedad (juegos de tablero y de cálculo racional, la ruleta) que, con su refinamiento creciente y la seriedad requerida para ser jugados, carecen de la alegre exaltación, del humor y la espontaneidad del verdadero juego. ¿Cómo explica Huizinga esta paulatina desaparición del factor lúdico en la historia de la cultura occidental? "A medida que se va complicando el material de la cultura y se hace más abigarrado y complejo, a medida que la técnica adquisitiva y de la vida social, tanto individual como colectiva, se organiza de manera más firme, crece sobre el suelo primario de la cultura, y poco a poco, una capa de ideas, sistemas, conceptos, doctrinas y normas, conocimientos y costumbres, que parece haber perdido todo contacto con el juego. La cultura se va haciendo cada vez más seria, relegando el juego a un papel secundario. El período agonal ha pasado o parece haber pasado" (24).

El marco de la cultura primitiva es un campo de juego. Sus actividades transcurren en gran parte en la forma de juegos de la comunidad, y hasta las actividades prácticas se desarrollan como juego. A medida que la cultura crece espiritualmente se borran los rasgos lúdicos: la cultura se hace seria, y la ley, la economía, la guerra, la técnica, la ciencia, y hasta el culto, parecen perder su contacto con el juego. Cabe preguntarnos entonces: Si el juego es actividad fecundante y unificadora de la colectividad humana; si el juego sacro -es decir, el juego cargado de una función trascendente- otorga sentido y dirección a la sociedad y crea y sustenta los valores de la cultura, es motor de progreso y síntoma de vitalidad ¿Cuál es el porvenir de una civilización donde el juego no tiene lugar?

La respuesta, que Huizinga elude en Homo Ludens, no es difícil deducirla de la restante obra de este autor. Huizinga forma parte de aquella legión de pensadores de post-guerra (Toynbee, Orwell,

Jünger entre otros), testigos espantados de la Guerra Mundial, que perciben con horror la cara nefasta del progreso científico y técnico y truecan el optimismo desmedido de los siglos anteriores por un sentimiento desilusionado y amargo: Toynbee vaticina el fin de la civilización occidental; Orwell inicia el género de la ciencia-ficción en el año 1939 con su novela "1984": descripción de una monstruosa ciudad del futuro (especie de anti-utopía) donde la ciencia y la técnica, en vez de liberar y perfeccionar al hombre, lo deshumaniza y esclaviza; Jünger, en su ensayo "Perfección y fracaso de la técnica" muestra la técnica como un monstruo devastador que contamina el paisaje, devora al hombre y termina por deglutir sus propios excrementos. Huizinga se hace eco de tales vaticinios. En su libro "Entre las sombras del mañana" denuncia los síntomas de decadencia y derrumbamiento de la civilización occidental, enumera los principios tradicionales que empiezan a bambolearse -la verdad y la humanidad, la razón y la justicia- y describe el clima social tecnificado, nivelador y pueril desfavorable para el desarrollo de la personalidad, que es la semilla -la única- de donde nace la cultura. Sermonea, espantado, que si no tomamos medidas contra la corrupción en que estamos inmersos, nos precipitaremos aceleradamente hacia la decadencia y el fin. Una vuelta a la simplificación, la limitación y la sobriedad, un retorno a las cuatro virtudes cardinales griegas (fortaleza, justicia, templanza y prudencia) es el camino que elige este pensador como única salida para fortalecer nuestra personalidad deteriorada y curar nuestra civilización enferma.

Hasta aquí hemos desarrollado sintéticamente la tesis sobre la función cultural del juego y su evolución histórica, sustentada por Huizinga. Nos interesa ahora exponer ordenadamente sus ideas sobre qué es el juego y cuáles son sus caracteres esenciales. La tarea no es fácil porque en este denso y apasionado fárrago de datos históricos, información filológica, citas eruditas y elucubración filosófica que constituye el Homo Ludens, el autor deslizó caóticamente, aquí y allá, definiciones del juego, connotaciones esenciales y secundarias, que debieron ser rastreadas, seleccionadas y ordenadas en el presente trabajo.

Algo queda claro desde las primeras páginas: el juego por excelencia es el juego competitivo. Huizinga sugiere una ordenación jerárquica de los juegos de acuerdo a grados de perfección: así, jugar con un lápiz en un papel puede ser calificado de juego, "pero sin duda del grado más bajo, a la par del juego del bebé, ya que le falta por completo la estructura superior del juego social organizado" (25). El juego agonial, el juego en que intervienen dos o más jugadores que compiten entre sí subordinados a determinadas reglas lúdicas, es la forma superior de juego, pues ofrece un carácter antitético -juego entre dos bandos- y está regulado por reglas.

Pero hay algo más: Huizinga insiste con bastante frecuencia que todo auténtico juego tuvo en su origen conexiones con el culto (X) y como tal, poseía una significación sacra, es decir, influía o determinaba una acción divina, o provocaba un efecto sobre el orden del Cosmos: con respecto a los orígenes lúdicos del saber y la filosofía refiere Huizinga que en las fiestas sagradas se porfía en conocimientos religiosos porque "en la palabra pronunciada se hace vivo el efecto sobre el orden del mundo" (26). También la cosecha del arroz depende de adivinanzas culturales: es necesario que "salga" el enigma para que salga también la espiga de arroz (27). Por su parte, la figuración poético-mítica - que consiste en personificar lo incorpóreo y sin vida - es un juego sagrado, un "juego serio" porque el primitivo Cree y juega con las figuras y metáforas. Las imágenes de estos juegos verbales no son meras alusiones poéticas de objetos o acontecimientos, ya que la mentalidad arcaica no se maneja ni con alegorías ni con símbolos; por el contrario, el primitivo cree en el poder de las palabras: una vez pronunciadas, hacen "vivir" la cosa mentada, o la relacionan vitalmente con los objetos con quienes metafóricamen

(25) Homo ludens, p. 243

(X) "Todo lo que en una tradición posterior se nos presenta tan sólo como bello juego y noble, ha sido, alguna vez, juego sacro".

Homo ludens, p. 157.

(26) Homo ludens, p. 159.

(27) Homo ludens, p. 163.

te se los ha identificado, o sufre modificaciones por el sólo hecho de ser nombrada. El juego verbal es entonces más que una representación aparente y más que una representación simbólica.

La raíz sacra de los juegos y la concepción de una escala jerárquica que culmina con el juego competitivo como la expresión lúdica más perfecta y evolucionada, constituyen las dos premisas a partir de las cuales Huizinga penetra en el sentido y significación de los juegos. A fin de sistematizar las ideas huizinguianas en torno al juego partiremos de cinco o seis definiciones que el autor de Homo Ludens intercala en su obra. Estas definiciones se superponen una a otras con respecto a ciertos aspectos del juego que el filósofo alemán insiste en recalcar, pero cada una de ellas echa luz sobre una zona hasta entonces oscura del quehacer lúdico.

"El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como sí" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual" (p. 29).

"El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que 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" que en la vida corriente" (p. 49).

"El juego es un convenio para, dentro de ciertos límites espaciales y temporales, realizar algo en determinada forma y bajo reglas determinadas, que da por resultado la resolución de una tensión y se desarrolla fuera del curso habitual de la vida. Lo que tenga que realizarse y lo que con ello se gana son cuestiones que sólo en segundo orden se plantean dentro del juego" (p. 158).

"Acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y sentido, en un orden visible, según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o la necesidad materiales. El estado de ánimo que corresponde al juego es el arrebató y entusiasmo, ya sea de tipo sa grado o puramente festivo, según el juego, a su vez, sea u na consagración o un regocijo. La acción se acompaña de sentimientos de elevación y de tensión y conduce a la alegría y al abandono" (p. 194).

"El juego es actividad que se halla vinculado al tiempo, se consume y no tiene fin fuera de sí. Se halla fuera de la racionalidad de la vida práctica, fuera del recinto de la necesidad y de la utilidad... tiene su validez fuera de las normas de la razón, del deber y la verdad" (p. 229).

De acuerdo con Huizinga el juego es un modo de acción, una forma de conducta diferente a la habitual. Constituye una actividad libre y voluntaria, valiosa en sí misma, en oposición a la tarea obligatoria que se ejecuta en persecución de un fin trascendente(X). En la medida en que el jugador no persigue fines que traspasen los límites del puro jugar, del presente eternizado en el juego, del tiempo lúdico cualitativamente diferente al tiempo cotidiano, el ju-

(X) "El juego por mandato no es juego, todo lo más, una réplica, por encargo, de un juego", escribió Huizinga en Homo ludens (p. 20). El juego de croquet de la inigualable historia de Carroll "Alicia detrás de los espejos", juego por imposición de una reina déspota que constantemente manda cortar cabezas, no es juego: es el anti-juego o pseydojuego. Es significativo que en el aludido juego de croquet las reglas lúdicas no son permanentes ni inviolables, sino que arbitrariamente son modificadas a merced de los caprichos de la soberana. Es que hay una relación intrínseca entre el juego como actividad eminentemente libre y la soberanía de las reglas de juego. Ya Platón en Las Leyes percibe esta relación esencial cuando opone una sociedad gobernada por un rey y otra regida por leyes donde los funcionarios son sus primeros súbditos. Cuando las leyes son las únicas soberanas se crea una comunidad eminentemente lúdica, es decir: libre, democrática, armónica; en suma, feliz.

gador es un ser no alienado, no proyectado fuera del aquí y el ahora. Asume plenamente el presente, se deja absorber totalmente por la acción lúdica; ser no fragmentado, concentra todas sus fuerzas en una unidad potente y creadora.

El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Consiste en escaparse de ella: interrumpe el proceso cotidiano y se intercala en él como "actividad provisional o temporera", intermezzo o recreo, que en cualquier momento puede cesar o interrumpirse. El juego es efímero, aparece y desaparece; puede repetirse cuantas veces se desea y cancelarse en cualquier instante sin que queden rastros de la actividad lúdica. Esta característica del juego la distingue del trabajo: el trabajo es actividad que deja testimonio de sí misma en un resultado concreto y duradero. El juego en cambio, se esfuma sin dejar huellas visibles ni palpables. Sus construcciones son ilusorias y la energía desgastada en ellas aparentemente superflua e infructuosa. El juego es pues una isla en la corriente cotidiana de la vida. Como tal, implica límites de espacio y de tiempo. Es círculo cerrado, esfera cargada de significado para los que están dentro, y absurda y sin sentido para los de afuera.

Todo juego se desenvuelve dentro de su campo de juego (el estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, etc.) que es terreno consagrado y dominio separado donde queda cancelado el mundo cotidiano e invalidados sus leyes y sus usos. En el campo de juego rigen determinadas reglas, reglas propias para cada juego, obligatorias e indiscutibles. En cuanto se transgreden esas reglas se deshace el mundo lúdico. Con agudeza Huizinga describe al "aguafiestas" y al jugador tramposo. El aguafiestas (spielverderber: estropeajuegos) es quien se sustrae a las reglas de juego revelando así la relatividad y fragilidad del mundo lúdico en el que se había encerrado con otros por un tiempo. Es el que "no entra en juego" y así destruye la ilusión y deshace el ámbito lúdico. El jugador tramposo, por su parte, es quien hace como que juega y reconoce la validez de las reglas del juego, trampeándolas solapadamente en su beneficio. Este último, aclara Huizinga, es menos rechazado que el aguafiestas pues preserva, aunque sólo sea para obtener prove-

cho, el universo lúdico.

Este universo lúdico es un cosmos. Cada juego funda un orden propio y absoluto, una "perfección provisional y limitada" que contrasta con la confusión e imperfección cotidianas (28). El buen jugador es quien se deja absorber por la esfera lúdica y se entrega a ella con fervor y entusiasmo. Huizinga habla de abandono, éxtasis, embriaguez, humor, exaltación, cuando se refiere al estado de ánimo del hombre que juega (29). También dice que "para jugar de verdad el hombre, mientras juega, tiene que convertirse en niño" (30). Pero aclara más adelante: que un niño que juega no es infantil o pueril (31): su juego es absolutamente "en serio", invade todo su ser y provoca en él los sentimientos más altos como las diversiones más triviales. H. otorga importancia a la tensión lúdica: "La tensión determina la conciencia de la importancia y valor del juego, y cuando crece, hace que el jugador olvide que está jugando" (32). La tensión es el resultado de la incertidumbre y el azar enredados en el juego. La lotería, los solitarios, los reompecabezas, las palabras cruzadas, los juegos de vértigo, están signados por esta tensión entre el peligro y la diversión, el arribo o no a la solución del problema, la ganancia o la pérdida. Pero en el juego antitético o agonal la tensión o incertidumbre se manifiesta con la máxima intensidad: se trata de ganar

(28) R. Caillois amplía esta acepción: si la vida ordinaria es "confusa y embrollada", el juego por el contrario, ofrece "reglas precisas, arbitrarias e irrecusables" y establece entre los jugadores una "condición artificial de igualdad pura que la realidad niega a los hombres". "El juego, concluye Caillois, es una tentativa para sustituir la confusión normal de la existencia ordinaria por situaciones perfectas" (R. Caillois, op. cit. p. 35).

(29) Caillois define al buen jugador como aquel que "puede hacer frente con distancia, despeje y al mismo tiempo cierta apariencia de sangre fría, a los resultados desafortunados del esfuerzo más sostenido o la pérdida de una apuesta desmesurada" (C.op. cit. p. 66).

(30) Homo ludens, p. 284.

(31) "Se hace pueril cuando el juego lo aburre o no sabe a qué tiene que jugar", aclara Huizinga (p. 295).

(32) Homo ludens, p. 83.

-o perder- superioridad, honor, gloria, que prestigian no sólo al ganador sino también al grupo al que pertenece el jugador victorioso.

"El juego es una lucha por algo o una representación de algo", define Huizinga (33). El juego como representación incluye un ingrediente inédito: el misterio, acentuado mediante el disfraz o la máscara. El disfrazado juega a ser otro, juega al "como si". Oculta su identidad cotidiana, o mejor, se desprende de su yo habitual -y de esta manera también del mundo corriente- y se ~~inc~~erta en lo extraordinario, entregado fervorosamente a su papel. El hombre que juega, como el hechicero disfrazado de animal en la ceremonia tribal, "vive" su juego como real aunque, muy en el fondo, conserve la conciencia de "ser como si". Esta ambigüedad del jugar -que Fink define como "mezcla de realidad y fantasía" o "unificación singular de ser y parecer" (34) y que Huizinga intuye como simultaneidad de ser y jugar, o de fe e incredulidad, o de gravedad sagrada y simulación o broma, y que es algo así como ser engañador y engañado al mismo tiempo- radica en la unidad entre el disfraz y el disfrazado (35). Dicho más claramente, el disfrazado se siente convertido en el personaje que representa: en su danza mágica el salvaje es el canguro; en un juego de niños, el palo usado como caballo es un caballo; una niña que juega a ser princesa es princesa durante el tiempo y en el espacio lúdicos. De todo esto es fácil deducir que no es lícito hablar de símbolos en el ámbito lúdico. En sentido lato el símbolo es definido como figura que representa otra cosa, y hace referencia entonces a dos planos diferentes: el de la presencia y el de la ausencia. En el ámbito del juego, en cambio, las cosas simplemente son, se muestran. El símbolo no existe. Y si en el jugar queda cancelada la diferencia entre símbolo y cosa representada (o entre máscara y rostro) queda también suprimida la distancia

(33) Homo ludens, p. 29.

(34) E. Fink, Le jeu comme symbole du monde.

(35) "La unidad entre los dos términos es mucho más esencial que entre una sustancia y su símbolo figurativo. Se trata de una unidad mística: Una cosa se ha convertido en otra", aclara Huizinga en p. 46.

entre fe y simulación e invalidada -como veremos más detenidamente en páginas posteriores- la dicotomía seriedad-juego.

Por último, el juego está fuera de la disyunción sensatez y necesidad, pero fuera también del contraste verdad-falsedad, bondad-maldad. "Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por sí, una función moral, ni se dan en él virtud o pecado" (36). Parafraseando a Kant, Huizinga afirma que los juegos están por debajo o por encima del nivel de la vida seria, pero nunca a nivel; por eso los valores y antivalores que rigen los días solemnes y laboriosos de nuestra vida cotidiana (el bien y el mal, la verdad y la falsedad, la razón o la insensatez) poco tienen que ver con la actividad lúdica.

REFLEXIONES Y DISIDENCIAS

Democracia lúdica Un rasgo decisivo del juego, que H. no anota pero sugiere a lo largo de H.L., es la ausencia de jerarquías. En el ámbito lúdico no rigen las jerarquías ni los niveles válidos en la vida corriente. Los jugadores participan del juego totalmente desnudos, recuperan de un golpe la inocencia original, la pureza primigenia: sin culpas, sin honores, sin prestigios (37), entran descalzos en la realidad envolvente del juego, retoman la relación viviente con sus semejantes, sus prójimos-próximos, hermanos en la democracia y en la realidad diferenciadora pero no jerarquizante del juego. Por eso H. califica a la guerra como juego cuando cada contrincante es reconocido como par del otro. Las guerras santas, las guerras contra demonios, paganos o herejes no son juegos sino agresiones sin cuartel contra una plaga u obstáculo que hay que exterminar a cualquier precio y de

(36) Homo ludens, p. 19

(37) "El tribunal es un auténtico círculo mágico, un campo de juego en el que se cancelan temporalmente las diferencias de rango habitual entre los hombres. En él se es temporalmente inviolable", escribe H. p.119. Y cuando se refiere al examen de enigmas y acertijos a que eran sometidos los sabios, nobles y plebeyos afirma: "El juego de preguntas y respuestas se juega en un plano de igualdad: los participantes conversan, no como reyes, sino como sabios" (p.172).

cualquier modo. La guerra como función cultural pues requiere dos condiciones: a) que los rivales se consideren pares y b) la existencia de reglas limitadoras y reguladoras de la violencia. Por eso Huizinga acusa la guerra actual, que nada tiene que ver con los viejos agones porque la relación amigo-enemigo no sugiere la idea de rivalidad ni de noble contienda sino la de una relación mecánica e inhumana: el enemigo es un obstáculo en el camino que hay que suprimir para seguir adelante.

La lealtad
del jugador

La lealtad, definida como "la entrega a una persona, cosa o idea, sin discutir los motivos de la entrega ni poner en duda la perpetua vinculación" (38), tiene su origen en la esfera del juego, afirma Huizinga. Esta lealtad inherente al jugador es, a nuestro entender, la que justifica los juegos con la muerte o de muerte. Una vez aceptadas las leyes de juego ya no es posible echarse atrás. El jugador de ruleta rusa, los gitanos que juegan "pochlach", los personajes míticos que aceptan el desafío de responder a enigmas mortales donde ponen en juego su propia vida, juegan hasta las últimas consecuencias. A menudo la lealtad al juego llega a ser más fuerte que los lazos que unen al hombre con su mundo cotidiano y con su propia existencia. Entonces la vida queda apresada en las redes del juego siniestro: el jugador no puede -no quiere- salir del juego ni retornar a la realidad habitual, y es arrastrado a la locura o la muerte (X).

(38) Homo ludens, p. 156.

(X) En Viridiana, film del español Olea, los intrascendentes juegos de una pareja atrapan a la protagonista hasta arrastrarla al suicidio. El juego deja de ser alternancia, intermezzo o recreo; la jugadora pierde paulatinamente su libertad de salir o entrar en él, o interrumpirlo en cualquier momento. La vida fuera del juego devorador se convierte en vacío, en tierra yerma sin significado, a la que no tiene sentido retornar. Este juego descomunal, que absorbió todo el sentido de la vida, se detiene únicamente en la muerte.

El misterio

En cuanto al misterio, que el autor de HL señala como rasgo sobresaliente de los juegos de representación, cabe agregar algo más: La atmósfera de misterio se crea por el disfraz o la máscara que ocultan la personalidad del jugador provocando la incertidumbre entre los demás jugadores y espectadores, es decir, una sensación de inseguridad y de temor (la tensión lúdica) que es fácil experimentar en las fiestas de disfraz donde los invitados, perfectamente ocultos bajo sus trajes y máscaras, no son reconocidos en absoluto. El juego se convierte en un secreto y los jugadores que están en el secreto, en iniciados. La atmósfera de misterio es más densa en los juegos más cercanos a lo sacro (los juegos culturales, por ejemplo) y casi desaparece en los juegos puramente formales o estéticos.

Juego y Mito

A mi entender, el ocultamiento de la propia identidad es un rasgo común a los juegos y los mitos. El héroe de innumerables mitos y antiguos cuentos infantiles no es reconocido porque oculta su naturaleza o la desconoce, o porque cambia o puede cambiar su figura (Edipo, Ulises). Es frecuente en los mitos que dioses, hombres, animales o cosas pierdan su identidad para asumir otras, en un movimiento fluyente y vertiginoso: el dios se convierte en toro, una doncella en flor, el caballero en piedra. Estas trasmutaciones parecen indicar un rasgo decisivo del universo mítico-lúdico: la ausencia de límites infranqueables en la realidad. En los mitos los seres vivos no están encarcelados en su cuerpo, ni siquiera en su especie o en su época: el Universo es un ámbito de puertas abiertas donde las cosas, en relación viviente con el Todo, se penetran y trasmutan unas en otras en movimiento perpetuo.

Juego y rito

El fácil pasaje de una identidad a otra, la ausencia de líneas divisorias y de niveles estratificados vida por los habitantes del mito se reproduce en los juegos infantiles donde los objetos-juguete abandonan su identidad para asumir otras tan válidas como la primera: la arena de la playa puede ser helado, oro en

polvo, cobija, muralla, alternativamente, para el niño que juega. Y este rasgo marca una diferencia entre el juego y el rito: el rito hace referencia a dos realidades -una presente y otra ausente- que se intenta conectar mediante el objeto-símbolo, que tiene un valor permanente durante la ceremonia y cada vez que ésta se repite. En el juego, en cambio, sólo cabe hablar de presencias. Los objetos-juguetes se muestran o se transforman, pero nunca representan o mentan otra cosa fuera de ellos mismos. Por otra parte, para jugar se necesita estar presente; jamás se juega por delegación. Es que el juego es el reino del "aquí y el ahora": el presente lúdico se impone a los jugadores con toda su fuerza, inagotable, profundo y misterioso, y existe como una isla en el tiempo, desconectada de todo pasado y de todo futuro, como única geografía, aboliendo lo distante y lo ausente.

En segundo lugar, el rito puede ser definido formalmente como una serie de secuencias invariables y repetibles. La ceremonia ritual consiste en un desarrollo conocido de antemano, sin posibilidad de error o sorpresa, que conduce invariablemente a un final carente de riesgos o incertidumbre. La repetición, más que una posibilidad, es en el rito el rasgo sobresaliente: un rito con tradición (es decir, repetido durante años o siglos) es garantía de poder, de efectividad. La novedad o la omisión, por más insignificantes que sean, son calificadas de sacrílegas e invalidan el rito en su totalidad. El juego, en cambio, es esencialmente riesgo, incertidumbre, duda sobre el final, vuelo imaginativo. Por eso observa Caillois que, si bien la situación de partida de un juego es susceptible de repetirse indefinidamente, sobre su base se producen permanentemente combinaciones siempre nuevas (39).

Los jugadores No estoy de acuerdo con el valor que Huizinga -y tam
espectadores bién Caillois- otorga a los espectadores del juego.

El profesor alemán afirma que el juego gana en tensión y en goce con la presencia de espectadores: el ganador de una contienda lúdica se

(39) Roger Caillois, Teoría de los juegos. p. 53

vanagloria ante los testigos de su triunfo, y el prestigio y la gloria ganados se propaga más allá del grupo de jugadores y supera los límites del campo de juego, precisamente por obra y gracia de los espectadores. A mi juicio, para jugar solo se requiere la presencia de jugadores, de aquellos que participan en la actividad lúdica. El juego no necesita de espectadores; al contrario, la presencia de extraños inhibe al jugador, que se siente sorprendido y espiado en su entrega apasionada a las leyes lúdicas. Los testigos profanan el ámbito secreto del juego; destruyen, o al menos deterioran el sortilegio lúdico. Basta observar la turbación de los niños cuando han sido espiados durante sus juegos del "como si", que por lo general interrumpen abruptamente ante tal descubrimiento.

Cuando la presencia de testigos no sólo no molesta sino que es necesaria al jugar mismo, se trata de un tipo peculiar de juego -la exhibición o el teatro- (X), donde los jugadores se agrupan en dos bandos (o dos equipos): los que actúan y los que miran. Los jugadores son tanto los espectadores como los actores. Entonces sí: sin espectador no hay juego, porque falta uno de los jugadores-o uno de los equipos-intervinientes en el juego dramático o exhibicionista. De la conjunción público más representación resulta una tensión o "climax" que envuelve y enlaza a espectadores y a actores en una misma red, en un mismo juego. Entonces el espacio lúdico no es sólo el escenario sino el teatro entero; no es el cuadrado enmarcado por dos arcos sino el estadio total con sus gradas circulares cercandando el espacio verde. En el caso de la función teatral este juego entre espectadores y actores se percibe con fuerte evidencia: Sin la presencia de espectadores resulta absurdo el esfuerzo de los actores en el escenario. El juego comienza cuando el público entra en juego, cuando se deja atrapar por las alternativas de la escena, se emociona, sufre, se divierte, reflexiona. Pero a veces el público se niega a jugar: es cuando los chistes no hacen reír o las situaciones dramáticas no convencen. El actor percibe estos anti-climax y a menudo intenta forzar al público a entrar

(X) Incluyo en la caracterización "juegos exhibicionistas" a casi todos los juegos competitivos públicos o populares.

en su juego, cayendo en la caricatura o el sobreactuado. Entonces no hay diversión ni para espectadores ni para actores. El juego ha fracasado.

La tensión lúdica A lo largo de su Homo ludens, Huizinga insinúa no pocas veces que el juego es tensión. Discrepando con Huizinga, consideramos que, más que un estado de permanente tensión, el juego es un balanceo constante entre dos estados antitéticos: tensión-relajación; apretar-aflojar, como es también una alternancia entre la conciencia del "como si" y el olvido de que se trata sólo de un juego. La actividad lúdica puede prolongarse durante un tiempo considerable precisamente por esa alternancia entre los estados tensos y los relajados.

Si Huizinga define los juegos como estados de permanente tensión es porque, en primer lugar, se ocupa exclusivamente de los juegos competitivos, y en segundo lugar, excluye del juego a los espectadores, y con ellos, a la fiesta de júbilo y exaltación que sucede a toda competencia pública. Como lo manifestamos precedentemente, el juego exhibicionista (incluido el juego competitivo) no se agota en el movimiento agonal de los dos bandos rivales sino que incluye a los espectadores como jugadores -su juego consiste en mirar, tomar partido, enardecerse, alentar al equipo o jugador preferidos- y se prolonga más allá del final de la contienda. Si para Huizinga la alegría jubilosa y relajada que sucede a la consagración del ganador coincide con el final de juego, para nosotros en cambio, ese estado de aflojamiento de las tensiones forma parte del mismo juego, juego que se prolonga más allá de la contienda agonal hasta el último eco de algarabía y festejo.

El juego salvador El catedrático de Leyden alude repetidas veces a la eficacia del juego. Los juegos cultuales son "útiles" e "imprescindibles" para el curso favorable de las estaciones, para las cosechas y prosperidad del año (40). "El sacrificio o las danzas han

(40) Homo ludens, p. 89.

salido bien, entonces todo está en orden, las potencias superiores es-
tán con nosotros, se mantiene el orden del mundo y se asegura el bie-
nestar cósmico-social de nosotros y de los nuestros (...). Se trata de
un sentimiento vital, de una satisfacción que ha desembocado en la fe"
(41). El ganar una lucha influye asimismo en el curso de los aconteci-
mientos: toda victoria significa el triunfo de las potencias bondado-
sas sobre las malignas para el grupo al que pertenece el vencedor. El
juego de azar, agrega Huizinga, tiene también una significación sacra,
es decir que determina la acción divina sobre la tribu.

El juego sacro es pues el restaurador del Gran Orden (42) pe-
ro también permite la participación del ser humano en ese Gran Orden:

"La acción sagrada representa un suceso cósmico no como
representación sino como identificación; repite lo acae-
cido. Su función no es de simple imitación, sino la de
dar participación o la de participar" (Homo ludens, p.31)

Por el juego sagrado el hombre participa en el Gran juego
cósmico. Deja de ser hoja al viento, títere movido por hilos invis-
bles, ficha de juego manejada por manos divinas. En el juego sagrado
el hombre primitivo crece hasta adquirir la estatura de los dioses y
juega con ellos que son sus pares, sus compañeros de juego, durante
el tiempo lúdico.

En definitiva, por el juego sacro, el hombre deja de ser ju-
guete de los dioses y deviene jugador. Por eso tal vez afirma intuiti-
vamente Huizinga que "la acción lúdico-sacra realiza una salvación y
procura un orden de las cosas que es superior al orden corriente en
que viven" (43).

(42) Frobenius: "El primitivo mima este orden total de la existencia
(del tiempo y el espacio, meses, estaciones y curso solar) en un jue-
go sacro. En estos juegos y mediante ellos ayuda al orden del mundo
a sostenerse"

Platón Las leyes L.II: "Los dioses han instituido las fiestas de ac-
ción de gracias por compasión a la humanidad, nacida para sufrir, como
descanso a sus preocupaciones... y han dado a los hombres como compañe-
ros de fiesta a las musas, a Apolo, (...) a Dionisos, para que mediante es-
ta divina comunidad festiva, se restaure constantemente el orden de las
cosas entre los hombres" (p.231).

(43) Homo ludens, p. 31.

3. GUSTAV BALLY O EL JUEGO COMO EXPRESION DE LIBERTAD

El Juego Animal

"Llamamos actos instintivos a las distintas conductas que tienen, invariablemente y de un modo ca racterístico, las distintas especies. Estos actos son tan característicos como la forma física de los animales" (Bally, El juego como..., p. 13)

El instinto Estas conductas siempre se refieren al medioambiente. La parte del medioambiente capaz de provocar una determinada conducta instintiva -siempre dirigida a una presa, un compañero sexual, el lugar de reposo, la huida del enemigo o, en el ataque, hacia éste- está constituido de rasgos característicos que se corresponden con la función de percepción de los animales, de tal manera combinados que el animal reacciona ante ellos -y sólo ante ellos- con una conducta única. Es decir, acosado por la urgencia de satisfacer un instinto, el animal no percibe el medioambiente en su conjunto, en su variedad cualitativa y cuantitativa, sino que reacciona ante determinados rasgos que aparecen en su entorno, rasgos que poseen el carácter de señales rectoras de un conjunto de movimientos que apuntan a una meta determinada. Bally describe, entre otros, el ejemplo de una cotorra macho que ejecutó frente a una esfera verdosa de celuloide que pendía de un hilo elástico, todos los actos de celo que habría ejecutado sólo frente a una hembra: se dejaba acariciar la cabeza por ella, intentaba efectuar con la esfera "el acto instintivo del cuidado social de la piel y la pisaba de manera característica. Si se cortaba el hilo del que pendía la esfera -agrega Bally- y se dejaba caer ésta hasta el piso de la jaula, el macho mostraba gran tristeza, que desaparecía en el instante en que volvía a sujetarse como antes la esfera, y comenzaba nuevamente con los actos de cariño" (44). Deducimos de tal anécdota que la cotorra macho reconoce a su hembra como compañera sexual sólo por determinados rasgos combinados de tal manera que provocan su reacción instintiva correspondiente en cuanto aparecen en el medioambiente esos rasgos típicos de la especie. Estos rasgos que provocan la conducta instintiva son llamados "esquemas" o "esquemas liberadores", por-

(44) G. Bally, El juego como expresión de libertad, p. 14.

que permiten la liberación del instinto correspondiente, cierran el circuito entre la apetencia y la satisfacción, suprimen la tensión entre la pregunta y la respuesta.

Estos esquemas determinan la estructura del campo: según la apetencia del instinto hablamos de campo de presa, campo sexual, campo hostil, etc. En el campo de presa el animal no sólo se mueve de manera distinta de como lo hace en el campo de fuga, sino que además percibe otras cosas, de ahí que en los casos extremos los campos tengan tan poca intercomunicación que "el animal, en un idéntico medio -desde el punto de vista del hombre- se comporta como si fuesen medios distintos, según se encuentre en el estado de ánimo del celo o en el del cuidado de la cría. El campo sexual hace resaltar rasgos enteramente diferentes a los del campo del cuidado de la cría" (45). Podemos decir entonces que el campo aparece determinado cualitativamente por la disposición anímica en que se encuentra el animal, y que un cambio de estado de ánimo elimina un campo y forma uno nuevo. Por ejemplo, el campo sexual es eliminado cuando el animal satisface su instinto. Si surge otra apetencia -por ejemplo, la de descanso- el campo muestra una forma que corresponde a la búsqueda de un lugar sombreado -un árbol, etc.- para este fin.

Bally determina asimismo el concepto de "meta". La meta no la constituyen ni la presa ni el compañero sexual, sino el decurso mismo de la conducta instintiva. Es este acto a lo que se aspira, y el objeto del medioambiente que aparece como esquema liberador representa, en cambio, el sustrato material del acto instintivo. Otro concepto significativo en la exposición del biólogo francés es la idea de que el sujeto y su medioambiente constituyen, durante la conducta instintiva, una unidad dinámica o "círculo estructural". La culminación de esta dinámica es la realización del acto instintivo:

"Los rasgos característicos y la conducta de apetencia son dos aspectos de un solo hecho. Ciertos rasgos producen determinada apetencia; la aparición de ciertas apetencias hace resaltar los grupos de rasgos, específicos que les corresponden" (El juego como expresión..., p. 21).

(45) El juego como expresión..., p. 29.

De ahí deduce Bally una consecuencia que consideramos sumamente importante: observando la conducta instintiva "tenemos la impresión de que el ser vivo no actúa sino que es actuado por un poder que no se encuentra ni dentro ni fuera de él, sino que corre a través de él y lo relaciona con su medioambiente para formar de ambos una unidad dinámica" (46).

El campo puede ser más o menos intenso, puede presentar mayor o menor tensión: mucha hambre, una presa cercana, los compañeros que comen, intensifican el campo de presa; una satisfacción relativa o la ausencia de rasgos característicos de la presa relajan la tensión del campo. Un campo tenso se empobrece, pierde amplitud, se estrecha hasta convertirse en un angosto túnel que conduce a la presa, a la compañera sexual, al enemigo, etc. Un campo relajado, en cambio, se enriquece de rasgos particulares, fomenta las distinciones, posibilita en el animal mayores variaciones motoras y más variadas relaciones con el medio. Bally abunda en ejemplos ilustrativos. Uno de los más interesantes es el del chimpancé Sultán encerrado en una jaula de experimentación ubicada cerca de un plátano. En la jaula se introducen dos varas de bambú, cada una de ellas demasiado corta para alcanzar la fruta. La solución del problema se logra solamente si el animal es capaz de juntar las dos varas, lo cual es posible gracias a que la más delgada encaja en el orificio de uno de los extremos de las más gruesa.

En el campo tenso -el chimpancé demasiado hambriento, en estado de gran agitación- resalta una sola característica de la vara: su longitud. Al ser ésta deficiente para alcanzar los plátanos, intenta lograr su objetivo con cosas inadecuadas -una brizna de paja, trapos, o hasta tirando piedritas en dirección a la fruta- sólo para hacer algo en esa dirección. En el campo relajado, en cambio, una vez comprobada la inutilidad de las varas usadas por separado, el chimpancé abandona su intento y comienza a jugar con ellas: las palpa, las junta, sondea con los dedos los orificios que se encuentran en los extremos, husmea con la boca y la nariz. En este juego relajado las varas se cargan de cualidades: manifiestan grosor, consistencia, nudos,

(46) El juego como expresión..., p. 22.

elasticidad, cavidades, etc. Por casualidad el chimpancé jugueteón logra meter el extremo de la vara más delgada en la abertura de la más gruesa. De pronto Sultán concentra nuevamente la atención en el plátano. Con las varas unidas y con gran afán, atrae hacia sí el plátano. "Pero no solamente "pesca" las frutas -explica el biólogo- sino que el nuevo juego parece gustarle tanto que atrae objetos que en sí no tienen para él el menor valor, como manojos de paja, trozos de tela y otros que se le ponen delante" (47).

Bally extrae una conclusión de esta experiencia: el secreto de las varas se revela en el campo relajado, y no en el tenso. El juego conduce a la solución del problema. Pero hay algo más: una vez satisfecho el instinto, ya saciada la apetencia de las frutas, continúa la actividad de pescar, ahora objetos inútiles y poco significativos. El animal ya no pesca para alcanzar un botín sino que desea un botín para pescarlo. Siente placer en el acto mismo, con independencia de la meta. La avidez que acompaña el movimiento hacia la fruta deseada es reemplazada por el placer, por el gozo en la actividad pura, por una mayor "alegría de vivir", según Köhler. Nos encontramos aquí con un tipo de conducta enteramente nuevo que, "bajo determinadas circunstancias, puede emplear las metas del instinto como estímulo, pero que en gran medida es independiente del logro de estos objetivos" (48).

Este nuevo tipo de conducta significa un nuevo tipo de relación con el medioambiente, "un nuevo tipo de existencia viva y movida" (49). Bally describe esta conducta como avance y retroceso, distanciamiento y nueva acogida, iniciación y echarse atrás con el juguete. Karl Groos define esta sucesión de movimientos polares como "momentos de entrega y abandono total sucedidos siempre de instantes de conciencia de sí mismo", y esta conducta es designada curiosamente con el nombre de "marcha en el vacío" según la terminología impuesta

- (47) El juego como expresión..., p.25.
(48) El juego como expresión..., p.26.
(49) El juego como expresión..., p.29.

por Lorenz en el ámbito de las ciencias biológicas. "El vacío aquí produce una nueva plenitud allá, una plenitud que no podremos comprender sino mediante conceptos enteramente distintos..." puntualiza Bally (50). El movimiento ya no apunta hacia las definidas metas del instinto sino que se convierte él mismo en meta. "El movimiento no pasa a través del objeto de juego, sino que lleva hacia el objeto de juego y dentro de él con eternamente nuevas y diversas posibilidades", explica Buytendijk. De manera siempre distinta se une el animal que juega con la cosa, para volver luego a una diferenciación, de la cual mana el nuevo movimiento. Al circuito cerrado y repetido de preguntas y respuestas instintivas es reemplazado por una relación abierta entre el animal y el medio: "el medioambiente plantea al animal jugueteón problemas que no sólo no son eliminados por el movimiento del juego, sino que por el contrario, éste profundiza y enriquece" (51).

Esta relación multiforme hacia la cosa-juguete posee cierta duración y espacio independientes de una meta, explica Bally. Y agrega: constantemente surgen relaciones nuevas y diferentes con el mismo objeto: el chimpancé usa la vara como espanta-gallinas o como palo para efectuar el salto a garrocha, de lo que son tan afectos. Con uno y el mismo objeto realiza una serie de actos distintos y en relaciones diversas. De esta manera la vara, poco a poco, se destaca como un mismo complejo de rasgos frente a la sucesión variante de estados de ánimo y situaciones totales. El objeto-juguete, convertido en meta, pierde su carácter de "piedra miliar", de vector determinado por un objetivo, abandona su unilateralidad determinada por un fin y se va perfilando como "la cosa con la que puedo hacer esto y aquello y de la cual estoy tan diferenciado como lo está ella a su vez de todos los campos que la rodean y en los que puede hallarse" (52). La cosa aparece finalmente en todos los actos como la misma: se transforma en objeto propiamente dicho. Si "la señal del camino

(50) El juego como expresión..., p. 43.

(51) El juego como expresión..., p. 43.

(52) El juego como expresión..., p. 34.

es específica del instinto-afirma Bally- el objeto, por el contrario, no lo es", es propia de la conducta libre y juguetona del campo relajado. A través de esta conducta libre, lúdica con el objeto, el animal aprende a distinguirse de las cosas distinguiéndose él de ellas.

El doble
medioambiente

Al nacer, el animal necesita, en el primer período de su vida, un medioambiente determinado. Este ambiente lo representan la madre, o los padres, que cuidan de él. Pero al poco tiempo es observable en el animal que va creciendo, ciertos modos de conducta que ya no corresponden al mundo determinado por la madre. Junto a los instintos dirigidos a la madre se van perfilando cada vez más claramente ciertos impulsos instintivos semejantes a la conducta del animal adulto. El animal joven pertenece pues, por un lado, todavía al mundo maternal, pero no completamente, y por el otro, también al medioambiente adulto, aunque todavía no exclusivamente. "Es en este período un ciudadano de dos mundos, en los cuales compiten dos diferentes formas de conducta" (53).

Esto explica el instinto de picotear en busca de granos o "picoteo juguetón": las aves jóvenes picotean sin apetencia y como si hallasen alimento. "Si se encierra a un tordo en un espacio que no contenga moscas, comenzará a efectuar una caza de insectos según todas las reglas sin haber insectos presentes", narra Bally. El estar todavía alimentados y protegidos por sus padres, produce un ^{ya}relajamiento en el campo que permite esos jugueteos-puro goce en la acción-donde la meta carece de importancia vital. "El picoteo no puede presentarse sino como una actividad juguetona, ya que la meta -precisamente la satisfacción del instinto de picoteo- no ejerce una tracción vigorosa puesto que la satisfacción está garantizada por el cuidado que la madre dispensa a la cría" (54). Bally discrepa con aquellos estudiosos que ven en esta actividad juguetona una ejercitación del instinto correspondiente. Para estos biólogos esta actividad aparentemente despreocupada y sin sentido cumple una función específicamente

(53) El juego como expresión..., p. 47.

(54) El juego como expresión..., p. 49.

te útil: permiten desarrollar y madurar su instinto. Bally, en cambio -y fundamentando su teoría en la observación experimental-, afirma rotundamente que estos juguetes no apuntan a una maduración del instinto, porque a animales a quienes se les priva de ellos desarrollan igualmente sus instintos ^{a en} toda perfección.

Sintetizando la teoría del biólogo francés podemos afirmar que son dos las condiciones indispensables para que surja una conducta de juego en el animal: a) una relativa satisfacción (alimentación) y una relativa protección contra el enemigo, situación de la que goza naturalmente el animal joven que aún pertenece al medioambiente paterno; y b) una relativa libertad con respecto a la protección paterna o materna: "El mantenimiento del carácter juguetón requiere una relativa lejanía de los padres. Esta lejanía no significa otra cosa que un relativo relajamiento de la estructura del campo dependiente de los padres" (55). La posibilidad del juego deriva pues del margen de una cierta libertad que descansa en la participación de dos ambientes: el referido a la madre y el adulto. Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el "mundo único" acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en ^{el} animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida - la juventud- en que todavía no abandonó del todo el ámbito maternal y no ingresó aún decididamente al mundo de los adultos. En el hombre, por el contrario, -según veremos a continuación- constituye la conducta que, aflorando a partir del segundo año de vida, lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano.

El juego humano Superado el primer año de vida-"período embrionario extrauterino" -y apoyado en esta zona de seguridad y protección que le brinda el mundo materno- comienza a desarrollarse una conducta peculiar y muy importante en la vida infantil: la conducta de

(55) El juego como expresión..., p. 50.

juego:

"En el espacio protector del hogar paterno se relaja el campo determinado por los instintos de la especie (el de alimentación, el hostil, fuga y ataque) y al mismo tiempo las metas instintivas quedan relegadas al horizonte más lejano. De esta manera, el campo mismo puede adquirir un carácter de meta, y en actos constantemente nuevos y distintos realizados con los objetos del campo, los rasgos, en un principio escasos, se condensan ahora hasta llegar a ser estructuras de actos o, según el caso, de rasgos característicos. Pueden considerarse como la totalidad de todos los actos realizables y realizados con un objeto del campo. Indican todo lo que podemos hacer con éste u otro objeto. Y así, las cosas del campo se convierten en objetos propiamente dichos y gracias a la relación de todos estos objetos entre ellos mismos y a nuestra relación con ellos se revela y se abre nuestro mundo, (...) del cual sabemos que nos distinguimos " (El juego como expresión..., p. 74.).

Pero lo peculiar del juego humano es que no se manifiesta sólo y exclusivamente en una determinada etapa vital-la juventud- como ocurre entre los animales. Por el contrario, Bally explica cómo las condiciones para que el juego se dé como una conducta permanente en el hombre están dadas en la sociedad humana.

La cultura y el juego El camino de la cultura no es un camino natural sino una misión de la Humanidad. Esta misión consiste en evitar para siempre la caída al mundo único determinado por el instinto. Para lograr este objetivo es necesario mantener eternamente la situación de protección frente al enemigo y el aseguramiento de la alimentación, que se da espontáneamente en la infancia del animal y del niño que participan del medio maternal. La misión de la Humanidad consiste pues en crear un medio artificial con las características materiales de protección frente al enemigo y aseguramiento de la alimentación para proteger a la especie carente de seguridad. Este mundo humano artificial, esta "patria mediata" creada por el hombre para su propia especie, y que asegura una "eterna juventud" para el ser humano, constituye una tarea ardua y constantemente renovada. "Con el sudor de

la frente" el hombre reforma repetidas veces su mundo, permanentemen te amenazado. El resultado de este esfuerzo constante y colectivo es el aseguramiento del doble medioambiente, la creación de un campo re lajado que deja un margen para la libertad, un espacio consagrado pa ra la conducta libre y creadora del hombre adulto.

Este mundo humano artificial que asegura el juego de nues tra libertad es el orden social. "Sin un orden en el mundo de nues tros semejantes resulta imposible solucionar el problema específica mente humano, el de ser vencido por el mundo único determinado por el inst_into". (56). Este orden social, que es una fortaleza contra las amenazas del mundo único, que nos libera de las cadenas del instinto, constituye el fundamento de la libertad. No hay libertad sin orden, afirma Bally. "Ser libre significa hacerse libre. La libertad se com prende como el vencimiento de aquello que se le opone, y constituye una promesa. Si la libertad ha surgido de la lucha contra la presión de la coacción natural, resulta que no puede existir sin un determi nado orden. Ya desde su origen la libertad se ve encerrada en el lí mite representado por el orden, y solamente dentro de este límite pue de existir. 'La libertad y la ley práctica incondicionada se hallan en relación recíproca', dice Kant en 1788" (57). También en el prólo go Bally puntualiza que el orden se convierte en antagonista de la libertad cuando pierde su unidad polar con ella, o cuando ésta pierde la suya con el orden. En un caso, el espacio consagrado a la libertad es invadido por un orden rígido, hipertrofiado; en el otro, la liber tad se destruye a sí misma en una dinámica desintegradora.

Ahora bien: al imponer un orden protector, el hombre reempla za la naturaleza por un mundo moral. En su permanente lucha por impo ner la ley moral, en su esfuerzo continuo por mantener a la sociedad humana alejada del mundo natural y sus amenazas (el hambre, los enemi gos y eros) juega permanentemente con las cosas, y en esta actividad lúdica se siente él mismo como algo distinto y separado, siempre igual a sí mismo, siempre él mismo a través de los cambios de juego:

(56) El juego como expresión..., p.78.

(57) El juego como expresión ..., p. 9.

"El hombre está en el fondo separado de lo emprendido, se encuentra frente a ello. Nunca llega a disolverse por completo con la cosa que lo exhortó a ejecutar un determinado acto. Aún cuando en una entrega total parece haberse olvidado de sí mismo, el ser humano sigue siendo él mismo, 'tiene' un objeto" (El juego como expresión..., p. 89).

Esto es lo que Bally nomina "individualidad como "unidad imperdible", e implica una vida permanentemente conciente de sí misma. Al mantener su mismidad a través del cambio de los fenómenos y los objetos, conoce el nacimiento y la muerte, vive "cara a cara" con la caducidad de lo terrenal y se convierte en el único ser que no escapa a la muerte. "El animal escapa a la muerte. Esta no puede alcanzarlo en cuanto ser genérico, pues no guarda relación con el fin. Sólo el hombre no escapa a la muerte, pues al conocer el fin obtiene su individualidad y la obtiene -con la cual se obtiene a sí mismo- con tanta mayor intensidad cuanto más contemple la muerte y la temporalidad de la vida" (58).

Esto hace del hombre un ser problemático, que vive en desasosiego constante. El hombre "sabe" que muere, sabe que "en el fondo de la vida se encuentra la muerte, el abismo, la oscuridad, la noche"(59); y sobre este insondable fondo de tinieblas crea, des-cubre, por medio del juego, un mundo luminoso, una patria artificial, un ámbito para la libertad. De esta nada inagotable y siempre igual a sí misma fabrica constantemente su orden protector, su mundo.

La más grande misión del hombre que juega consiste en dirigir constantemente la mirada hacia esa oscuridad, "permanecer abierto a esa nada horrorosa, incomprensible e infinita" (60) que rodea la precaria patria humana. El temblor que sobrecoge al hombre frente al fondo oscuro, ese estremecimiento, no es miedo: si el miedo es "la expre

(58) El juego como expresión..., p. 92-3.

(59) El juego como expresión..., p. 103 .

(60) "En el fondo de la vida humana se encuentra la muerte, el abismo, la oscuridad, la noche... el fondo es insondable. No hay salida. La salida nunca está "aquí", sino "allá". No es posible traerla dentro de la existencia. En un instante se convierte en "nada". Con todo sabemos que constituye el fondo del mundo que nos soporta, y que nos determina. Saber de este fondo que es nada, he aquí la paradoja que se presenta a la aporía humana. Por encima de todo conocimiento sabemos que nada es" .

sión del callejón sin salida, de la desesperación" (61), este estremecimiento es "un sobresalto lleno de nostalgia -escribe enigmáticamente Bally (¿ Se refiere acaso a la nostalgia de la naturaleza, o del paraíso perdido?)- una añoranza llena de inquietud". Y es creador, porque manteniéndose en ese límite, en "esa tensión polar fértil y al mismo tiempo horrible" el hombre "arranca juguetonamente el mundo joven de las oscuras entrañas y lo alza a la luz".

El hombre que juega, ese apátrida, ciudadano de dos mundos, miserable, problemático, nostálgico incurable de un paraíso irrecuperable -el género humano perdió para siempre la posibilidad de retornar al estado de inocencia natural (62)-, luchador incansable por imponer un orden y defender el espacio de su libertad, habitador del límite entre la luz y las tinieblas, entre el orden y la nada, el constante estremecido, tiene otra misión que cumplir, una "misión divina" (63) que consiste en tener fe y en mantener en ella su vida: "El juego y su mundo nacen donde hay fe, es decir, donde existe la verdadera y última seriedad; en esta fe se funda el juego" (63).

La fe comienza donde termina el saber acerca de la pérdida de la inocencia primordial de un mundo natural, o sobre la caducidad de todo lo existente, explica Bally. Y en página 118 expresa que el hombre quiere creer en "cierta patria que contendría el sentido de su existencia".

Dijimos pues que el hombre que juega es aquel que habita el límite entre la luz y las tinieblas, entre el orden (el mundo artificial erigido con esfuerzo renovado) y la nada impenetrable y estremecedora. Quien tiene conciencia de esa nada que rodea y sobrepasa nuestro frágil mundo abierto es el verdadero jugador, es decir, el hombre libre y creador que, con su actividad fecunda nutrida de la nada inagotable, mantiene vivo y orgánico este mundo humano.

Pero hay hombres que, en lugar de habitar el límite, se instalan en el centro de la patria artificial; la inquietud y el estremecimiento

(61) El juego como expresión..., P. 97.
(62) El juego como expresión..., P. 83.
(63) El juego como expresión..., p.104.

cimiento ante la Nada gigantesca es reemplazado por un sentimiento de seguridad, por una pachorra y somnoliente comodidad. Dejan de ser problemáticos y pasan a ser "esclavos de un mundo que ya no podrá crecer ni transformarse" (64). En épocas donde esta actitud de tranquila seguridad reemplaza al temblor fecundo, cuando "el hombre abandona su conducta juguetona", la Humanidad se pierde a sí misma y el hombre pierde lo más genuinamente humano.

En nuestro tiempo, el bárbaro y el salvaje son las dos posibilidades de este aniquilamiento:

"El hombre que dejó de dar forma juguetonamente, el esclavo de su mundo, es el bárbaro. Ha transformado el mundo artificial en mundo único. El aseguramiento no sabe ya nada de la libertad a la que abría antes un margen de juego. El mundo, carente de su carácter juguetón, se convierte en un mundo de trabajo, y éste sustituye al juego. La alegría se hace sospechosa, la seriedad sombría tiene el poder de marcar el juego como algo falto de seriedad. Adquiere mayor importancia el conocimiento especializado y múltiple, y la erudición cree que lo podemos saber todo, que ya nada se interpone en el camino que nos llevará a poner a nuestro servicio el mundo entero.

El guerrero se convierte en ingeniero de conquista burocratizado, el campesino en comerciante, la corte en panificadora, el sacerdote llega a ser el conservador de las normas morales. Los valores aceptados se encuentran en la materia puesta a nuestro servicio y el bienestar vegetativo del cuerpo se considera el bien supremo. La vida degenera en placer; el mundo se hace material; donde antes había juego se halla ahora el adelanto técnico. En vez de nuevas cualidades, este mundo aclama la cantidad; el afán de batir records suple la noble competencia" (El juego como expresión..., p. 98).

En este mundo se encuentra desierto el espacio consagrado a la libertad. La vida se entumece y poco a poco un estado de náusea, "el malestar de la cultura", arraiga en el miedo. Es cuando el orden se hipertrofia en una maquinaria monstruosa que obliga a los hombres a trabajos forzados, narcotizándolos y angustiándolos, apresándolos en las redes del sistema. Es entonces cuando coagula "la masa amorfa y uniforme", que devora a los individuos y los une en un miedo común, en un

(64) El juego como expresión..., p. 87.

odio colectivo que se desata violentamente sobre cualquiera convertido en presa, en "chivo emisario". La masa, abandonada a su propio movimiento desenfrenado e instintivo, retorna a la vida vegetativa. El bárbaro se convierte en salvaje.

Si el temor a la soledad en un sistema devastador y aislante impulsa al hombre a refugiarse en la masa anónima, el "terror pánico" (Pan: animal-hombre) de ver la individualidad disolverse, impulsa al ser humano a abandonar el falso orden, el orden deteriorado, la patria artificial que ya no sirve como garantía de la libertad, y buscar la soledad, el desierto, la tierra yerma, el desamparo. Tal vez éste sea el único camino que conduzca a un nuevo y verdadero orden. Bally lo insinúa cuando transcribe un largo párrafo escrito por Jünger en 1943, que comienza con estas palabras: "La región virgen es el origen. Provenimos de él y podemos volver a él".

y termina así:

"...el hombre proscrito, inconstante y privado de los beneficios de las leyes no tiene otro camino, se ve obligado a regresar como forajido a las tierras incultas, lejos del fuego de Hestia y de los campos de Demeter; tiene que abandonar la patria y la comunidad que se le habían designado. Si es fuerte, si se siente capaz de afrontar el desierto, éste lo adopta y lo protege, sin importarle los errores que haya cometido. En estas regiones no son válidos las leyes, el derecho ni la moral, y se desconoce el concepto de delincuente. Representan el último e inexpugnable asilo del desamparado a quien cualquiera puede matar sin temor a castigo alguno: es la patria del hombre proscrito. Y... como tal podemos llamarla sagrada".
(El juego como expresión..., p. 102).

CONCLUSIONES

El libro de Gustav Bally es fecundo pero desperejo: la rigurosidad científica del comienzo, la prudencia y meticulosidad con que el biólogo va describiendo la conducta juguetona de los animales, siempre apoyándose en las experiencias de laboratorio, el lenguaje a menudo técnico que dificulta la comprensión al lector lego, se interrumpe bruscamente. De pronto el autor se aparta de este estrecho y seguro sendero y toma otro camino que recorre a saltos, volando a ratos a gran altura, con lenguaje vehemente, metafórico y metafísico.

En esta segunda parte Bally se refiere a la "horrorosa e inagotable Nada", a la conciencia de la muerte, a la fe, a la nostalgia del Paraíso, al sentido de la existencia. Pero el libro no deja de ser fecundo porque permite deducir-sobre todo de la rigurosa primera parte- ciertos caracteres inherentes al juego, útiles a este estudio. Estos caracteres se van delineando en el enfrentamiento entre instinto y juego.

Si Bally define la conducta instintiva -propia del campo tenso- como un circuito cerrado entre la pregunta y la respuesta, entre la apetencia y su satisfacción, la conducta lúdica, en cambio, implica una relación abierta entre el sujeto y el medio: "el medioambiente plantea al animal jugueteón problemas que no sólo no son eliminados por el movimiento del juego sino que, por el contrario, éste profundiza y enriquece" (65).

En segundo lugar, en la conducta instintiva el ser vivo no actúa sino que "es actuado por un poder que no se encuentra ni dentro ni fuera de sí, sino que corre a través de él, y lo relaciona con su medioambiente para formar de ambos una unidad dinámica". El ser vivo es juguete y no jugador; es canal por donde circula una energía que él no dirige ni controla. La unidad dinámica a que hace referencia G. Bally significa que el animal movido por el instinto no distingue el medio de su propia entidad: él es el medio, la realidad circundante es la prolongación biológica de sí mismo. No hay pues, en este caso, conciencia del yo, de la propia individualidad distinta del entorno.

En el juego, en cambio, el animal se mueve espontáneamente, actúa y en su movimiento lúdico el medio circundante se carga de cualidades, se enriquece. Si el campo tenso se caracteriza por la pobreza de rasgos (ya que el animal acosado por la presión instintiva sólo percibe aquellos signos-esquemas liberadores- que le permiten liberar su instinto) el campo relajado propio del juego es esencialmente rico. Y en este ámbito de la abundancia el animal jugueteón, poco a poco, va distinguiendo su propia entidad como dis-

(65) El juego como expresión..., p. 43.

tinta y separada de las cosas que lo rodean. La conciencia de "la cosa con la que puedo hacer esto o aquello y de la cual estoy tan diferenciado como lo está ella a su vez de todos los campos que la rodean y en los que puede hallarse" (66) surge simultáneamente con la conciencia del propio yo en la actividad espontánea del juego.

La relación lúdica se manifiesta, por otra parte, como un sentimiento de consideración por el objeto y cuidado del objeto (67) con que el animal juguetón se relaciona de maneras siempre nuevas y diferentes. Es que en el movimiento libre del juego el jugador va descubriendo múltiples posibilidades en el objeto -como explica ilustrativamente el autor de El juego como expresión de libertad en su ameno relato sobre el chimpancé Sultán-. Las cosas se cargan de cualidades, se hacen inagotables, y por lo tanto, misteriosas: las relaciones siempre inéditas entre jugador y juguete develan los infinitos y múltiples significados de los entes. El juego, en este sentido, es actividad creadora, o más precisamente, desenmascaradora, develadora de las profundidades y de los misterios escondidos en la realidad.

De esto inferimos una distinción más: En el ámbito cerrado y opaco del instinto no hay posibilidad de error. La acción se dirige directamente hacia el esquema liberador, acertando siempre en la satisfacción apetecida. El juego, en cambio, es prueba y error, aprendizaje e investigación, variaciones sobre un mismo movimiento, interrogante que se carga y recarga de complejidad en el intercambio lúdico, marcha en el vacío. Esto apunta a otra diferencia radical entre instinto y juego: la conducta instintiva abre un circuito que se cierra con la satisfacción de la necesidad básica. La meta del instinto es su satisfacción; una vez alcanzada la meta, el movimiento cesa y el medio se borra o es reemplazado por otro. En el juego en cambio, la meta es el movimiento mismo. Dicho en otras palabras: si para el instinto lo más importante es la respuesta, en el jugar lo

(66) El juego como expresión..., p. 34.

(67) El juego como expresión..., p. 43.

es la pregunta. Si la interrogación-la tensión, la apetencia- se cierra inmediatamente con la respuesta- la satisfacción- en el primer caso, en el juego, en cambio, la pregunta se ahonda, se replantea desde otros ángulos, perdura inagotable a través de los movimientos lúdicos. Si la ansiedad por la respuesta crea un estado de avidez en el animal acosado por el instinto, la bestia que juega siente placer en la búsqueda misma, gozo en el puro interrogarse sin esperar respuesta, "alegría de vivir". Este gozo por la actividad pura explica el juego del chimpancé relativo a pescar objetos inútiles. La idea de lo inútil unido a lo placentero se asocia espontáneamente al concepto de juego.

El juego es pues, tal como lo define Bally, un nuevo tipo de conducta, una manera especial de relacionarse con el medio, un nuevo estilo de existencia viva y movida, que consiste en la sucesión de movimientos polares: avance-retroceso, distanciamiento-nueva acogida, que Bally sintetiza como estados de entrega y abandono seguidos de estados de conciencia de sí propios del jugar.

Rematando el capítulo dedicado al juego animal Bally concluye con una síntesis de su idea fundamental: sólo hay juego en el espacio que se crea de la participación de dos ambientes, de dos mundos diferentes, el de la protección materna y el de la autonomía adulta. Dicho de otro modo, dos son los requisitos que hacen posible la actividad lúdica: seguridad y libertad. Bally explicó suficientemente que en el animal salvaje la seguridad desaparece cuando el cachorro deviene adulto, y con ella la posibilidad de juego. En el hombre, en cambio, el juego es condición permanente, o más bien, se hace permanente. La simultaneidad de libertad y seguridad se crea y nutre del esfuerzo constante, colectivo e histórico de la Humanidad. Este esfuerzo renovado cotidianamente produce una patria artificial, perpetua para la especie humana la condición privilegiada y pasajera de protección maternal y libera a los hombres de las cadenas del instinto y del determinismo natural. Lo hace libre, y por lo tanto, jugador para siempre. Bally concluye que la libertad se manifiesta sólo donde hay seguridad, y la seguridad del hombre adulto la brinda el orden social. No hay libertad sin orden. De esta teoría se deduce

que tampoco hay orden sin libertad para crearlo. Todo orden presupone una voluntad libre que lo engendró. El orden se gesta del ejercicio de la libertad, del esfuerzo de una voluntad libre; pero, a la vez, el orden asegura un espacio para la libertad. Por lo tanto, el punto de partida es la meta, el círculo se cierra, la libertad está al principio y al final del esfuerzo humano, como el juego.

Levi-Strauss explica el nacimiento de la cultura como el resultado del ^ashok que provoca en el hombre primitivo el enfrentamiento con el caos abigarrado, pleno, confuso y extraño que es la naturaleza tal como se presenta ante sus ojos. El salvaje supera la crisis creando un orden y viviendo desde ese orden artificial, producto de su juego inteligente. Esta teoría del estructuralista francés es, en última instancia, la teoría de Bally, con la diferencia de que nuestro autor extiende el proceso a toda la historia de la humanidad. Levi-Strauss se refiere a los orígenes de la civilización; Bally por su parte, percibe el fenómeno como un proceso permanentemente renovado a través de los tiempos. La actitud del hombre primitivo es la actitud de todo hombre ante una realidad que lo estremece.

Pero hay una diferencia entre uno y otro enfoque que, veremos, se resuelve en identidad: Lévi-Strauss hace referencia al caos confuso, a una plenitud contradictoria (la naturaleza) que el primitivo pretende superar, o al menos, someter a los metros de su razón humana. Bally, en cambio, habla del vacío, de la Nada horrenda y estremecedora, que adjetiva de "inagotable", "nutritiva", "siempre igual a sí misma", "insondable", "innombrable". Curiosamente éstos son los calificativos clásicos del caos primordial, de la plenitud primigenia referida en todas las religiones. Es que Bally concibe un vacío que es plenitud. Tal vez el caos abigarrado a que hace referencia Lévi-Strauss y la Nada horrenda y terrible que describe Bally son distintas formas de concebir lo inagotable, lo nutritivo, lo que permanece siempre igual a sí mismo, lo incognoscible, lo innombrable... Dios.

Paradójicamente Bally incluye un nuevo ingrediente en el juego humano-ausente en el juego animal: la fe, que califica de "misión divina". Aunque poco aclara al respecto, deducimos de sus ambiguas palabras que la fe no es la certeza ni la convicción. La fe es

la sospecha, la duda siempre abierta, el oscuro presentimiento sin asidero. La fe no es creer sino "querer creer en cierta patria" que contendría el sentido de la existencia" o, mejor dicho, el sentido del juego humano. El juego es para Bally tensión, esfuerzo, conciencia exacerbada, duda abierta, temblor. Jugando, el hombre levanta dificultosamente una tienda en el desierto que lleva el sello de lo efímero, como todas las creaciones humanas, y que debe ser, por lo tanto, emparchada y remozada permanentemente. Esfuerzo inútil semejante al de Sísifo en su condena infernal. Porque el jugador sabe que su juego es nada frente al abismo. Su esfuerzo es perecedero y se nutre de la nada. La nada es inagotable y autosuficiente. Y el resultado de este esfuerzo en el vacío, con la lucidez de la nada lacerando las entrañas, es la belleza. Bally cita a Rilke: "Lo bello es el principio de lo horrendo que apenas podemos soportar..." (68). La belleza es el resultado de una actividad creadora vacía de intención, carente de sentido, consciente de su absurdidad. Aquí la idea de vacío -a que los científicos aluden cuando definen al juego como "marcha en el vacío", y que Bally retoma al pasar cuando se refiere a un "mundo sin intenciones, abandonado al buen o mal uso que de él se haga" (69)- adquiere sentido en el drama humano. Por eso Bally también califica a las épocas azotadas por calamidades, guerras y pestes como las más fecundas de la historia, en las que los hombres crearon las obras más bellas y perdurables. Es cuando los hombres perciben el vacío, la ausencia de todo asidero. Aquí está el sentido de la fecundidad del vacío, la idea de un vacío madre nutritivo e inagotable. Y, como el hombre de nuestro tiempo ha perdido su capacidad lúdica apoltronado en medio del confort y la abundancia, Bally propone una terapia para recuperar nuestra condición de jugadores: la vuelta al desierto: el abandono del orden deteriorado y envejecido o del orden muerto; instalarse nuevamente en el límite, salir al espacio abierto, enfrentar la Nada. Sentir en el rostro la frescura y

(68) El juego como expresión..., p. 121.

(69) El juego como expresión..., p. 113.

la violencia de todos los vientos y empezar desde el principio. Esta es la tarea del hombre nuevo. El itinerario que propone Bally coincide con la puerta estrecha de los místicos, con el juego trágico de la metafísica, en definitiva, con el Gran Juego: el Juego Sagrado.

4. CARLOS ASTRADA O EL JUEGO METAFISICO

"La Metafísica-define Astrada en las primera páginas de El Juego Metafísico- es un juego en el que una interrogación fundamental identificada con el destino del que interroga, se hace, aguza y deviene constantemente, y también se hace, deshace y torna a hacerse la respuesta" (70). En este pequeño libro su autor va precisando y ampliando esta definición inicial con lenguaje vigoroso y apasionado, siempre a punto de desprenderse de la rigurosidad filosófica y echar vuelo hacia ámbitos más ambiguos y misteriosos, como la poesía o la mística. Publicado en 1942, este libro expresa la posición existencialista del autor, su adhesión a Heidegger, su respeto por Nietzsche y Scheller, también sus divergencias.

La posición existencialista de Astrada -punto de arranque de sus teorías sobre el juego metafísico- pueden ser enunciadas brevemente como sigue: El hombre es pura existencia, pura finitud preñada de riesgos, azaroso ámbito de la libertad. Si la infinitud y la inmortalidad constituyen el punto omega donde mueren todas las posibilidades, la libertad es y se crea sólo en el ámbito de la finitud. "Por la libertad se realiza el hombre históricamente como proyecto integral de existencia; por ella, él está destinado a existir desde su finitud". El hombre, como ser libre, crea su propio destino. La oposición infinitud e inmortalidad, por un lado, y libertad, por otro, implica que el hombre se realiza como tal sólo desprendiéndose de las superestructuras trascendentes (los valores, Dios, el orden político) que lo impulsan al extrañamiento, que lo comprometen con un orden engañoso y que lo protegen de la intemperie, del vacío, de la Nada. Sólo la existencia forjada en el nihilismo es existencia auténtica y creadora de su propio destino (71).

(70) C. Astrada, El Juego Metafísico. P. 7.

(71) Según el estudio sobre Astrada de Luis Farré en su Cincuenta años de Filosofía en Argentina. Ed. Peuser, Bs.As. 1958.

El juego como jugarse El juego metafísico propuesto por Astrada nada tiene que ver con la metafísica como juego puramente metódico de Jaspers: "Jaspers sólo conoce el juego como método porque para él la Metafísica se resuelve en Historia de la Metafísica..."

(72). Desde esta perspectiva la función del filósofo se reduce a ~~la~~ traducción actualizada de un lenguaje muerto -de los grandes sistemas metafísicos engendrados en el pasado-, a la "lectura del Ser como escrito cifrado en la trascendencia, de una trascendencia ya definitivamente objetivada" (73). Esta, según criterio de Carlos Astrada, es una actitud puramente pasiva, altamente intelectual, carente de todo riesgo, opuesta a la actividad creadora, dramática, vital y arriesgada del auténtico filósofo: "La Metafísica es una actividad, un acontecer esencial, y por lo mismo, un riesgo del cognoscente que, en tanto hombre concreto, está puesto en tal acontecer" (74). El juego metafísico, más que un juego es un jugarse, jugarse la propia existencia, la propia seguridad.

La filosofía tal como la concibe Astrada entendida como "interrogación fundamental identificada con el destino del que interroga" tiene el mismo sentido que el enigma sagrado de las antiguas religiones. Explica Huizinga en la página 164 de Homo ludens:

"El enigma muestra su carácter sagrado, es decir, peligroso, ya que en los textos mitológicos y rituales se presenta, casi siempre, como enigma mortal... como un problema en el que va comprometida la vida. Lo que se apuesta, lo que se juega, es la vida" .

Tanto el enigma sagrado como el juego metafísico astradiano ponen en juego la vida misma; constituyen ambos un diabólico (o divino) juego de azar ("apostar" dice Huizinga, "perder" y "ganar" escribe Astrada) donde el riesgo - la tensión lúdica - radica en la posibilidad de ganar o perder la fabulosa apuesta, es decir, en el final abierto y dudoso del juego.

- (72) El juego metafísico, p. 8
(73) El juego metafísico, p. 9
(74) El juego metafísico, p. 7

El juego de
las escondidas

Pero también el juego metafísico puede definirse
como "jugar a las escondidas" con el Ser:

"En el juego metafísico, la existencia humana, puesta en el impulso que la proyecta hacia la trascendencia, se afana en la búsqueda del Ser por el que ella ha sido alcanzada, dilacerada, desgarrada, Ser que, porque se oculta en su tática permanente, ella ha perdido y debe de nuevo ganar" (El juego metafísico, p. 7).

Por un instante el Ser se ha insinuado, para ocultarse nuevamente: aquí empieza el Gran Juego, el juego metafísico, la búsqueda afanosa del Ser, juego permanentemente renovado y siempre inconcluso. Los esporádicos vislumbres del Ser ahondan la interrogación en el jugador empedernido, las supuestas respuestas se transforman en preguntas (75), preguntas que son una única pregunta "que gloriosamente se reitera y persiste más allá de la inutilidad del esfuerzo, a pesar de la ausencia de todo asidero..." (76): Toda interrogación filosófica, una vez formulada, "es el eco que se ahonda en el cóncavo de las cosas y devuelve, estremecida, su propia voz al que interroga, al hombre existente involucrado en la interrogación" (77).

El juego
trágico

Y este juego de nunca acabar es juego trágico: si la dialéctica es un juego de oposiciones que se resuelven en síntesis transitorias y que se despliega en la historia en un progreso constante, en la tragedia, por el contrario, los términos antagónicos (en este caso, la pregunta y la respuesta, el cazador y la Presa, el hombre y el Ser) no se resuelven jamás: la interrogación se

(75) El circuito abierto por la interrogación no se cierra con la respuesta sino que la pregunta vuelve, como un bumerang, y se adentra más profundamente en el interrogador. Es el mismo fenómeno descrito por Gustav Bally ^{en} El juego... cuando se refiere a la conducta juguetona del animal joven: "El medioambiente plantea al animal juguetón problemas que no sólo no son eliminados por el movimiento del juego, sino que, por el contrario, éste profundiza y enriquece" (p.43).

(76) El juego metafísico, p. 14.

(77) El juego metafísico, p. 23.

hace cada vez más acuciante, la búsqueda se reitera infructuosamente, el Ser se diluye en la Nada apenas insinuado.

Se trata, además, de un juego productivo y total: crea su propio ámbito y engendra su propio proceso (no es otro el sentido de la frase inaugural del libro, perteneciente a Heidegger: "nosotros no jugamos porque hay juegos sino que hay juegos porque jugamos") y compromete al hombre en su integridad concreta y viviente, jugándose el todo por el todo. Y como interrogación acerca del Ser, como búsqueda de un fundamento trascendente de la existencia humana, se torna drama (78) porque le revela al hombre su propia existencia como esencialmente precaria, finita, como pura nihilidad.

El juego inútil Y en este sentido es juego inútil que "persiste más allá de la inutilidad del esfuerzo, a pesar de la ausencia de todo asidero, de toda finalidad clara y consoladora, emergiendo de la nada..." (79); y también perdidoso, porque jugamos al Ser y sólo ganamos la Nada, la certidumbre de nuestra esencial nihilidad.

Pero esencialmente es juego nocturno:

"Es en la calma frecuentemente voraginososa de la noche que suelen amanecer inesperadas claridades, arduas con que el azar, atrayendo al jugador al pleno juego, lo hace penetrar más hondo en el ámbito de la sombra. Como cazador nocturno más de una vez ha cobrado piezas que reputó excelentes, verdaderas promesas de una ganancia cierta, pero que a la postre, no resultaron más que pequeñas ganancias en la periferia del juego...Atenaceado por la angustia de un vacío enorme, de un cielo sombrío, ha llegado a la primera claridad del día como a un refugio en medio de la tormenta... el ámbito que infirió su juego, en un tramonto de astros, se ha trocado en las cosas habituales que todos vemos, moviéndose en un girar sin sentido, ofreciéndose nos todas en una luz indecisa, sospechosa. El jugador se embota y aturde en tranquilizadora somnolencia. Pero de

(78) "La Metafísica es la dinámica existencial del pensamiento jugándose por y en torno al Ser, cuya comprensión activa compendia el drama de nuestro propio Ser, de nuestra irrevocable nihilidad" (p. 10).

(79) El juego metafísico, p. 31.

pronto, merced a un sobresalto, adquiere conciencia de su desvelo y de su juego. Y vibra en la tensión del empeño-inabordable e irrefrenable- de jugarse a fondo en un gran ámbito, más allá de toda cosa, allén de los últimos-astros. Se decide por el juego metafísico, se pone en el acontecer inasible e indescriptible de la trascendencia. Se afirma en su vocación de insomne, de nictálope porque sabe ya que sólo se entra en este juego cuando se ha traspuesto toda claridad cotidiana, donde tiene su asidero y dominio la inteligencia vulgar, que teme y repugna todo riesgo, todo juego total" (El juego metafísico, p. 14).

El juego nocturno Transcribo este largo fragmento por varias razones: en primer lugar se trata de un párrafo oscuro, sugerente, cargado de metáforas, de las metáforas predilectas de los místicos: las referencias al ámbito nocturno (la noche, la sombra, el cielo sombrío) nos remiten necesariamente a la noche oscura de los místicos, como así también la idea de velar (desvelo, insomne, nictálope), de tormenta o intemperie opuesta a refugio, y la de vacío.

En segundo lugar, porque Astrada enuncia aquí una serie de dicotomías con resonancias místicas:

la noche	el día
sombra	claridad cotidiana
silencio	estridencias
vacío enorme	cosas habituales
tormenta-intemperie-tembladeral- cuerda floja-abismo-peligroso equilibrio inestable	refugio costa aparentemente firme de las cosas
inesperadas claridades- revelaciones-relámpago de la comprensión del Ser	girar sin sentido lucidez indecisa y sospechosa dispersión
desvelo-insomne-vigilia meta- física-angustia-sobresalto- tensión	tranquilizadora somnolencia embotamiento-durmientes (80)
Juego total- riesgo-aventura	tranquilidad - seguridad

(80) "La mayoría de los hombres no despiertan nunca, y así pasan de un sueño a otro sin fin" (p. 15).

Comprensión del Ser-verdad
conciencia de nuestro destino
luz que ilumina la existencia

Inteligencia vulgar nivela-
dora-deslumbramiento sin sabiduría

trascendencia
saltar fuera de sí-éxtasis
trascender todas las cosas,
incluso nuestro ente mismo

extrañamiento-
confinamiento en las cosas-
desperdigados en las cosas-
prisioneros de lo óptico (X).

Desde esta perspectiva Astrada redefine a la filosofía, que deviene "acontecer primario", "alerta que sobre nosotros refluye engendrando nueva inquietud", comprensión del Ser que "alumbra en el hombre (como) luz que ilumina su existencia y la revela como finita", y también actitud o comportamiento esencial del ser humano, peculiar conducirse con relación a las cosas y al hombre mismo. Esto último tiene consecuencias importantes: enfocamos los objetos con esa luz que alumbra en el ámbito de nuestra existencia y así trascendemos las cosas, explica Carlos Astrada. En esta trascendencia, el hombre aparece "no como centro del mundo sino como lo que en realidad es, es decir, como un ángulo insignificante, como una breve parcela en medio de la totalidad de las cosas". En el juego filosófico el hombre abandona la actitud vertical, omnipotente, antropocéntrica, renuncia a su condición de amo y señor del Universo y descubre al Ser en la inmanencia absoluta de la existencia humana.

El místico y el jugador En esta descripción del quehacer filosófico desenmascaramos la conducta purificadora, salvadora, de los místicos (81). Por eso nos parece absurdo el proceso condenatorio al que Astrada somete a la mística. Astrada define al misticismo como un juego tramposo, aunque audaz y sublime. "El místico, atento sólo a ganar, a salvarse en Dios, vulnera la regla fundamental del juego, según la cual éste no conoce ninguna etapa final y tranquilizadora más allá de sí mismo" (82). Si existir es jugar un juego sin final que se

(X) En un rastreo minucioso a lo largo de todo el libro completamos las antinomias del fragmento citado.

(81) Y también la actitud lúdica descripta por Schiller.

(82) El juego metafísico. p. 33.

agota en sí mismo, es jugar sin posibilidad de salir del juego, a no ser para entrar en la muerte, es jugar por jugar, sin finalidad ni sentido, sin esperar ganancia o provecho, el místico tramposamente transforma el juego en un recurso para ganar la eternidad, en un ejercicio saludable y eficaz que nos remite al ser divino.

Pero Astrada se equivoca. La lectura minuciosa de los místicos de todos los tiempos nos revela su quehacer solitario como esfuerzo en el vacío, como un juego doloroso y desesperanzado que tiene lugar en el desierto, en la tierra yerma, en la aridez amarga y silenciosa, en la intemperie azotada por todos los vientos, en la ausencia de Dios. Cuando se ha alcanzado la máxima distancia entre el hombre y Dios (la infinita distancia) es cuando el juego místico se plnifica y cuando, milagrosamente, se torna eficaz. Dios se revela en el silencio y en el vacío.

Es erróneo pues el itinerario hacia la mística descrito por Astrada: cuando el hombre, tras haber olvidado su extracción finita, cae de pronto en la cuenta que está puesto en el dramático juego del existir, se desespera y busca afanosamente esperanzarse de nuevo. Y lo logra concibiendo tramposamente un ser divino, una eternidad que erige en meta de su ímpetu místico, explica el autor de El juego metafísico. En realidad el proceso es inverso: el místico recorre el camino en dirección contraria, se aleja paulatinamente de las imágenes de Dios, de la doctrina, los ritos y los mitos institucionalizados por la Iglesia hasta arribar a la zona desierta, hasta operar en él el total vacío de Dios. Es el ateísmo purificador, la noche oscura donde el juego inútil, sin sentido y sin meta adquiere su máxima dramaticidad.

El juego místico pues es tragedia, drama, absurdidad, esfuerzo inútil. Coincide en definitiva con el Juego Metafísico propuesto por Astrada. Y este juego inútil es el que, de pronto y por brevísimo instante, denuncia la presencia divina (el Ser) inaprensible y huidiza, otorga sentido al Universo y a nuestro esfuerzo y nos revela nuestro minúsculo lugar dentro del Todo. Se hace eficaz.

El juego de
la muerte

Pero hay una coincidencia más entre el juego místico y el juego metafísico: Si Astrada afirma que la filosofía es el impulso creador que nos mantiene en la Nada, suspendidos sobre el abismo, es decir, que nos permite existir desde nuestra muerte (83), lo mismo afirman los místicos de su propio juego: "Quien entra en el camino del seguimiento se sitúa en la muerte de Jesucristo; transforma su vida en muerte", anunció Bonhoeffer. La mística, como el juego metafísico, es jugar a la muerte, es experiencia extrema, fundante y es desenmascaradora, reveladora de la verdad que para los místicos es Dios y para Astrada, el vacío. Esta experiencia extrema convierte al hombre vulgar en el hombre nuevo definido por Astrada como el "peregrino de su propia historia" que eternamente se autodi-
viniza sin llegar a ser jamás Dios.

(83) "La muerte no será un extraño que viene hacia nosotros de afuera para sorprendernos. Cuando llega nosotros ya la teníamos. Será la nuestra la muerte propia" (p. 32).

5. EUGENE FINK O EL JUEGO COMO SIMBOLO DEL MUNDO

Occidente equivocó el camino. Los veinte siglos recorridos por la razón occidental son dos mil años de equivocaciones, de falsas y complicadas construcciones metafísicas que crecieron, acumulándose, a nuestro alrededor a la manera de un enorme cerco, de una muralla interpuesta entre nosotros y la verdad, impidiendo el contacto real entre el hombre y el mundo, imponiendo falsas relaciones que reemplazaron a las verdaderas. Es necesario, pues, desandar el camino engañoso y oscurecedor recorrido por la "inteligencia" occidental, de Platón a Hegel, y recorrer la historia del pensamiento a contrapelo, hasta arribar a las fuentes. Fink rastrea en los oscuros y fragmentarios escritos pre-socráticos, ~~eleáticos~~ (más precisamente, en los de Heráclito), y encuentra en ellos las señales del verdadero camino. En Le jeu comme symbole du monde propone, pues, al lector esta gran aventura que, en definitiva, consiste en pensar todo de nuevo a partir de aquellas verdades primigenias, de aquellas premisas originales que tienen más de acertijos que de filosofía, que suenan más como revelaciones deslizadas por un dios al oído de un poseído que como conclusiones finales de un laborioso y prolijo itinerario intelectual.

Pero Fink sabe que los dos mil años en el ejercicio del pensar no pueden ser negados o ignorados; que no desaparecen por el sólo hecho de darles la espalda. Sabe demasiado bien que el hombre de Occidente está incerto en la historia, atrapado en sus complicadas redes y que le es imposible recuperar la inocencia original o la libertad primigenia. "No podemos descender del tren de la historia", sintetiza metafóricamente Fink. No podemos negar o desconocer la tradición occidental y cristiana. "La historia es la casa del hombre débilmente iluminada en la oscuridad de la noche del mundo" -afirma poéticamente en Le jeu... -; "la casa que lo abriga y lo protege, y que es su habitación: una casa que nunca se termina, en riesgo constante de caer en ruinas, una casa que tiembla sin cesar" (84). Fink, en su búsqueda de

(84) Eugene Fink, Le jeu comme symbole du monde. p. 127.

la verdad, penetra en la casa del hombre, que es la historia, recorre minuciosamente todos sus rincones y vericuetos, estudia su difícil arquitectura, busca los porqués de cada viga, de cada pilar que la sostiene. Y no la destruye con su crítica prolija sino que, cuidadosamente, reemplaza una viga por otra, coloca un nuevo pilar sobre los viejos escombros.

Tal vez este respeto de Fink por la historia -a pesar de su repudio a la Metafísica de Occidente-, este afán de conocerla -aún para atacarla- radique en el terror que le inspira "la fuerza del olvido": Fink teme esta fuerza, "esta inmensa fuerza del tiempo que transforma todo en ruinas" (85) y apunta, espantado, que el camino de la historia humana está jalonado de pérdidas continuas, más que de nuevas conquistas y nuevos descubrimientos. Por eso su propuesta no es olvidar el pasado, sino recordar aquello que está detrás de nuestra memoria histórica, lo que está más allá del punto omega desde donde arranca la arquitectura metafísica de Occidente.

Tres son los fragmentos de Heráclito el Oscuro que Fink se lecciona como puntos de partida para esta aventura occidental:

"Este orden del mundo idéntico para todos no ha sido creado por ningún dios, ni por ningún hombre sino que él fue siempre, es y será, fuego eternamente vivo, alumbrando con medida y extinguiéndose con medida".

Fragm. 30.

"El Tiempo del Mundo es un niño que juega al tric-trac; su reino es el del niño".

Fragm. 52.

"Lo Uno, la Unica Sabiduría, no sufre y sufre al mismo tiempo por ser llamado con el nombre de Zeus".

Fragm. 32.

De ellos deduce Fink que:

1°. El mundo es un orden, un cosmos, un bello conjunto de cosas y acontecimientos que se encadenan unos con otros, reunidos en una unidad articulada.

2°. Este orden no es la creación de un dios ni de un hombre: Fink rechaza la idea cristiana de un demiurgo o de un divino arquitecto. Los dioses, como los hombres, son seres en el mundo, son "intramundanos", en el lenguaje de Fink, han sido creados por el fuego del mundo, y ambos, dioses y hombres, comparten un doble privilegio:

a) Son capaces de producir, poseen el poder poético, la fuerza creadora. Son los únicos creadores de todos los entes intramundanos, pero su fuerza productiva no es un don que les pertenece como el color pertenece a la flor o la dureza a la roca, sino que derive de su relación con el Todo-Poder-Productor, con el fuego mundano increado y eterno, con "keraunos", "helios", "pyr", "horem", "aion", distintos nombres con que Heráclito nomina el fuego cósmico:

"El fuego, en Heráclito, no significa aquello con que todas las cosas están hechas, sino el poder organizador que da a todo ente individualizado la forma de una bella y brillante construcción" (Le jeu..., p.28).

b) Dioses y hombres existen en el mundo de una manera especial, distinta al animal, a la piedra o al árbol. Dioses y hombres mantienen una relación de comprensión con el poder fundamental que produce todo, que organiza el cosmos y regula el cambio de las cosas. Están abiertos, extáticos al todo del mundo, y esta apertura les permite participar en el poder productor, les permite producir, a su vez, de una manera derivada. Los hombres y los dioses son testigos, los únicos testigos de la actividad juguetona del mundo que produce y hace morir, que ilumina y abisma en las tinieblas a todas las cosas. Son testigos del juego que gobierna, y por esta actitud testimonial adquieren, por derivación, la capacidad poética. Fink culpa a Platón y a Aristóteles de haber endilgado a los dioses la verdad, la perfección y el poder. A partir de entonces -explica Fink- se acuerda al Dios el saber absoluto, la "sofía", mientras que se atribuye al hombre limitado un esfuerzo impotente hacia ella: la filosofía. Heráclito, con acierto en la óptica finkeriana, coloca a hombres y dioses del mismo lado y destierra la sofía del orden intramundano: Dioses y hombres -unos más, otros menos- participan de la sabiduría que está

fuera de ellos, en el fuego superdivino del Todo. Hombres y dioses son filósofos, en el sentido lato del término. Y si existe una diferencia sustancial que distancia a los hombres de los dioses, ésta es la inmortalidad divina: los dioses son inmortales; los hombres están signados por la irremediable finitud.

3°. El tiempo del mundo, aion, pyr, helios, keraunos, horem, que son distintos nombres del mismo fenómeno, -la actividad cósmica, el producir más original- tiene el carácter de juego. El mundo reina en tanto juego:

"Los hombres y los dioses están en relación con el "fuego siempre vivo", ellos son los imitadores, los creadores subordinados al Todo-Poder-Productor. Su fuerza poética se funda sobre el juego del mundo. Desde entonces ellos fueron esencialmente jugadores" (Le jeu..., p. 30).

4°. El juego cósmico, incandescente, desbordante de tiempo, de luz y de razón, debe decirse y pensarse de alguna manera. Y se lo dice y se lo piensa por aquello que está más cerca suyo: el dios/supremo. Lo innombrable, lo impensable, lo inaprehensible -el fuego- juego cósmico-es nombrado, pensado y aprehendido a través de un nombre: el de Dios. Pero el error cometido por la Metafísica occidental consistió en haber confundido lo real con la palabra que lo nombra; haber hecho desaparecer el juego del mundo bajo el nombre del ser supremo. Occidente olvidó que el nombre de Dios era un recurso humano para hacer nombrable lo innombrable, y en consecuencia de este trascendental olvido, el nombre deja de ser una mano que señala una dirección, una señal que remite a otra cosa, y se erige en ente supremo, en límite último y absoluto cuando, en definitiva, no es más que una pantalla que oculta lo verdadero, que usurpa su lugar; una máscara que olvida su condición de máscara y se cree rostro.

En la óptica de Fink pues, la Metafísica occidental reemplazó la relación esencial del hombre con el mundo (relación abierta, extática al todo del mundo) por una relación intramundana, es decir, por una relación entre dos entes interiores al mundo: hombres-Dios.

"La relación mundana de la existencia humana ha sido de más en más eclipsada por otra relación, por aquella entre el hombre y la divinidad. El carácter teológico de la Metafísica ha oscurecido y recubierto la relación mundana de la humanidad" (Le jeu..., p. 26).

El dios de la Metafísica disimula el mundo. Desde Aristóteles a Hegel el problema de Dios deviene en el problema central, apunta Fink, y observa que esta Metafísica está determinada por el esca-moteo del problema del mundo. La relación humana con los dioses disimula la relación más profunda de la existencia humana con el mundo.

De estas minuciosas interpretaciones de los fragmentos heraclíteos, nos interesa especialmente el tercer punto, referido al carácter de juego de la actividad cósmica. Fink aclara y amplía estas interpretaciones a partir de la definición de dos conceptos: el mundo y el hombre.

El mundo y el hombre No podemos decir que no sabemos nada del mundo y tampoco que lo sabemos todo. Es un conocimiento familiar a la vez que un oscuro laberinto. El cosmos abraza nuestra existencia con distancias incalculables y es al mismo tiempo lo más próximo e íntimo:

"No hay distancias entre una cosa y el mundo, toda cosa es el mundo, y sin embargo todas las cosas reunidas no llenan el mundo. El mundo es, en términos metafóricos, más lejano que toda cosa imaginable. Pero a la vez está más próximo de todo ente que la cosa más próxima(.) El mundo es lo más próximo y lo más lejano".

El mundo no está en el mundo, no es intramundano. La intramundinidad es el rasgo sobresaliente de los entes, y el mundo no es un ente. No es tampoco el límite exterior del campo intramundano de cosas; no es un cuadro que rodea las cosas ni un receptáculo que las contiene. Los entes no están en él como el oro en un cofre. El mundo abraza todas las cosas pero no está separado de las cosas. Las cosas le pertenecen y lo intramundano como tal es un momento esencial del mundo. El mundo tampoco es un objeto. Es "la región de todas las re-

giones, el espacio de todos los espacios y el tiempo de todos los tiempos" (86). Es el totum, el único totum que abraza todo, conjunto unificante de todas las cosas y todos los acontecimientos, conjunto englobante de todas las sustancias y de todos los procesos. Pero no abarca solamente lo que es real en cada caso, es decir, los objetos y acontecimientos que son actuales; encierra también los horizontes de posibilidades de todas las cosas. Allí se produce el constante va y viene, la aparición y desaparición, el tumulto de cosas antagónicas, los innumerables procesos, el reposo y el movimiento, la unidad y la multiplicidad.

Pero el cosmos no se da jamás en ninguna experiencia, ni en la experiencia más extendida que pueda imaginarse. Nosotros, seres intramundanos, abarcamos con nuestra mirada solamente un sector limitado del cosmos; jamás vemos el todo, jamás obtenemos un saber objetivo del mundo. Sin embargo, el curioso destino del hombre es ser turbado permanentemente por el pensamiento de la totalidad: el pensamiento del Todo, de "la inmensidad" y de "lo sublime" nos habita permanentemente, no como un concepto teórico, sino más bien como "un estado del alma" (87), como "un sentimiento de inmensa nostalgia de lo ilimitado", como "sentimiento oceánico", que es más una tonalidad del pensamiento que un pensamiento, más un modo de existir que un saber:

"El hombre es el ser paradójico habitado por el pensamiento de la inmensidad y el infinito, que vive inmerso en el remolino del Universo, a la ^{sombra} de la muerte, en las fatigas del trabajo, en la querrela por la dominación, en la felicidad frágil del amor, en el juego de representación" -explica poéticamente Fink. (Le jeu..., p. 25).

Esta manera de existir pensando en el todo del mundo es privativa del hombre y lo distingue de los demás seres que habitan el Universo: todas las cosas son intramundanas, son en-el-mundo, y se relacionan con otras cosas también intramundanas. El ser humano, por su parte, es un ente intramundano que, además de relacionarse con las demás cosas que están en el mundo, existe en una relación extática con el todo del mundo, tiene una actitud abierta al mundo, comprendiéndolo.

(86) Le jeu..., p. 205.

(87) Le jeu..., p. 25.

Por eso el hombre está en el mundo de una manera particular:

"El ser-en-el-mundo del hombre no es una "constitución ontológica" que le pertenece y lo caracteriza como la solidez pertenece a la piedra y la caracteriza. En consecuencia no se lo puede concebir como ser para sí del hombre. Más bien, el hombre es el ente intramundano concernido por el mundo, es tomado y habitado por el pensamiento de la inmensidad. La existencia humana es un ser-en-el-mundo comprensivo, porque el mundo ha hecho irrupción en el hombre. Porque éste no "tiene" su apertura al mundo de la misma manera que tiene sus sentidos, el cuerpo u otras posesiones. La apertura al mundo no ha caído en el hombre, sino, por el contrario, es el hombre quien ha caído en la apertura al mundo; el hombre existe extáticamente, inclinado hacia la extensión del Universo que palpita en torno suyo, y a partir del cual recibe en proporción, la luz de la razón, del lenguaje, de la comprensión ontológica. Es porque nosotros estamos abiertos al mundo, transportados al infinito, por lo que poseemos el logos del todo, que reúne y estructura, que podemos pensar y hablar en la comprensión del ser". (Le jeu..., p. 55).

El juego cósmico Ahora bien: el Universo, el Todo del Mundo, que no percibimos pero que nos habita como un pensamiento dolorosamente constante, se mueve, se agita, tiene vida: la vida del mundo es la marcha de todas las cosas finitas en el espacio y en el tiempo, es una articulación global de imbricaciones y engranajes múltiples de nacimientos y declinaciones, de crecimientos y decrecimientos, de llegadas y partidas, de vida y de muerte:

"Todas las cosas finitas tienen lugar y duración, nacen y crecen, se elevan y declinan, brillan un tiempo a la luz de la apariencia para abismarse nuevamente. Lo vivo es de especie fugitiva. Lo no vivo: pirámides, rocas, montañas, viven más tiempo, pero también perecen. Cuando un ente finito se abisma, otro aparece en la superficie, cuando uno se extingue, otro penetra en la luz de lo aparente; cuando uno decrece, otro crece; cuando alguno se va, otro hace su entrada"(Le jeu..., p. 56-57).

Y este juego de apariciones y desapariciones, de luces y sombras, de presencias y ausencias, es la vida del universo."El ser del mundo se mueve y reina en las cosas finitas (88); gobierna en tanto

fuerza que produce finitud. Todo ente está impregnado de este ser único que supera todas las fronteras, que separa una cosa de otra, a la vez que las reúne a todas en una unidad espacio-temporal, las abandona y las abriga, las hace nacer y perecer, controla su transformación y su trayectoria. Es la vida del mundo, el curso del mundo, el juego del mundo, el Gran Juego del que dependen todas las cosas, en el cual todas las cosas nacen y declinan, conocen su felicidad y su decadencia, su grandeza y su caída. Y este juego del mundo Fink lo denomina individuación universal (X) y lo define como "el proceso por el cual todo ente en general adquiere lugar y tiempo, se eleva y declina, crece y desaparece, resplandece y oscurece" (89).

"El fuego mundano siempre vivo da a cada cosa individual el contorno finito de su apariencia, le atribuye forma, lugar y duración, lo asienta en el presente y lo eleva desde el presente; produce y hace morir jugando".

Y este movimiento del mundo que se produce como proceso cósmico de individuación es esencialmente distinto a la revolución de los astros, al movimiento cíclico de las olas del mar, al crecimiento de los vegetales o a cualquier actividad humana. Tales movimientos son intramundanos, regidos por leyes que el hombre conoce, por una regularidad más o menos explicable, o al menos previsible. Aparecen y desaparecen por regla y razón, por relaciones determinadas y regulares. "La movilidad de las cosas intramundanas comporta un estilo del cual uno se puede fiar"- apunta Fink (90). Esta regularidad, esta determinabilidad regular del movimiento de todas las cosas la llamamos "causalidad": todo lo que se produce tiene una razón, tiene su fundamento en una causa precedente, y se produce como efecto de esa causa.

Pero el mundo en sí ¿tiene una causa? "El mundo es sin razón" afirma enfáticamente Fink (91). "La no causalidad del mundo encierra

(X) El proceso de individuación es pensado según la imagen del juego. El juego deviene metáfora cósmica para el todo de la aparición y desaparición de cosas, de entes, en el espacio-tiempo del mundo" pág. 62.

(89) Le jeu..., p. 62.

(90) Le jeu..., p. 234.

(91) Le jeu..., p. 235.

la causalidad general de todos los procesos y acontecimientos intramundanos" -agrega. Muchos fines se agitan en el mundo, pero el mundo en tanto todo no tiene ni un fin, ni una meta, ni un telos al cual aspira. El mundo es en sí mismo desprovisto de toda finalidad. No tiene en sí mismo ningún valor; está fuera de toda estimación moral, más allá del bien y del mal:

"Sin razón y sin fin, sin sentido y sin meta, sin valor y sin plan, el mundo contiene en sí todas las razones de todos los entes intramundanos que tienen todos un fundamento; engloba en su inutilidad universal los caminos sobre los cuales uno se esfuerza en encontrar metas y fines". (Le jeu..., p. 235).

El proceso de individuación es pensado, pues, según la imagen del juego: es sin razón y sin fin, sin sentido y sin meta, sin valor y sin plan. El juego humano adquiere el sentido de símbolo del mundo. El curso del mundo es aion, es un niño que juega, es el reino inútil del niño, es el reino del "porque sí".

Cuando Fink se propone explicar su metodología, distingue previamente dos modos de encarar el estudio del juego: el filosófico y el científico. La filosofía se impone como objeto la constitución ontológica del juego humano, es decir, la manera particular en que el juego se manifiesta como ente, aquello que lo distingue de las otras acciones serias de la vida humana, el sentido esencial de "ser como si" y el significado de la "irrealidad" que se funda jugando. La ciencia, por su parte, encara el juego como fenómeno; y en tanto fenómeno eminentemente antropológico, lo distingue de ciertas conductas animales que biológicamente presentan un aspecto similar, y analiza los contenidos propios en toda su riqueza fenoménica. Fink rechaza ambas metodologías: no intentará una elucidación ontológica ni un estudio científico del juego humano, sino que arremete la curiosa tarea de pensar el movimiento total del mundo a partir del concepto del juego. Se trata de "transferir" las estructuras de una actividad determinada de la existencia humana a la totalidad cósmica; se trata, en definitiva, de una metáfora, de una correspondencia entre un ente intramundano y el mundo mismo; se trata, en suma, de erigir el juego

humano en símbolo especulativo del movimiento global de la realidad del mundo (92).

Tradicionalmente el juego aparece como un fenómeno marginal de la existencia humana, opuesto a la seriedad de la vida. Los aceros importantes y graves de la vida humana son puestos sobre las tareas serias de nuestra existencia: las fatigas del trabajo, la lucha guerrera, las instituciones morales, el cumplimiento del deber, el sacrificio y la responsabilidad cotidianas. El juego, en cambio, es concebido comúnmente como "lo que no es serio", como pasatiempo alegre y despreocupado que permite descargar tensiones o recuperar fuerzas, o como recreación para las horas de ociosidad, o como pausa provisoria con un valor de servicio: dentro del conjunto estructurado de nuestra vida seria, el juego es una especie de terapia eficaz contra las sobretensiones del trabajo y el esfuerzo cotidiano, pausa o "intermezzo" inserto como un paréntesis en medio de nuestra vida cotidiana, que nos condiciona para retornar a nuestras actividades responsables con mayor energía y eficiencia. ¿Cómo explicar entonces que aquella actividad que parece estar situada en la periferia de la vida humana pueda comportar una significación cósmica, una "transparencia mundana", en la terminología finkeana? ¿Cómo entender que lo más intrascendente -el juego humano- pueda ser símbolo de lo más radical-el movimiento del mundo-?

La respuesta a tales interrogantes se desliza en Le jeu...: Tal vez lo que nosotros llamamos "juego" es un modo degradado de una originalidad pasada, infiere Fink (93); tal vez la gratuidad, la arbitrariedad imaginativa, la alegría ligera y despreocupada -atributos del juego en nuestros días- no sean más que ingredientes tardíos producidos durante el proceso de descomposición del juego, en la etapa de degeneración lúdica más que sus trazos esenciales. Fink apura algunos ejemplos: canciones infantiles que no son más que restos fragmen

(92) "La especulación filosófica se esforzará por pensar el movimiento total del mundo a partir del concepto de juego" (Le jeu..., p. 18).

(93) Le jeu..., p. 188.

tarios de antiguos ritos; juegos de sociedad que son vestigios de prácticas ceremoniales sagradas (94).

El juego cultural Si el juego, definido como "lo opuesto a la seriedad de la vida", es un modo degradado del juego original. ¿Cuál es el juego primigenio a que alude Fink? La respuesta no se hace esperar: El juego cultural de las civilizaciones arcaicas. Fink dedica más de setenta páginas al análisis del juego cultural primitivo, y lo define como "el centro del mundo de la vida primitiva" (170-1); "la acción fundamental por la cual esta vida se comprende e interpreta"; "lo más serio", porque funda una irrealdad que es puerta de acceso a la auténtica realidad. Y también lo más antiguo -más antiguo que la filosofía (95): "En el culto aparece la forma más antigua del juego humano; donde la irrealdad inherente a todo juego significa una intensificación y una elevación por encima de las cosas comúnmente reales" (96). Y fundamentalmente lo más sagrado: "En el culto arcaico, lo sagrado y el juego se interpenetran en una intimidad casi indisoluble. Lo sagrado se determina a partir del juego, y el juego a partir de lo sagrado" (97). El juego es santificado y lo sagrado es jugado. Fink se preocupa por aclarar que el culto entero no es todo juego, y que el juego no es todo culto en sus orígenes. El hombre primitivo participa en juegos guerreros, de amor, etc., pero el juego predominante -fundante- es el juego cultural, del cual los otros, subordinados, reciben de éste el resplandor mágico.

El culto arcaico es, pues, una praxis lúdica; se cumple como un juego humano superior que otorga sentido a las demás actividades humanas y a la vida total de la tribu. Tiene un sentido colectivo, y, además, un sentido total, un carácter universal: muestra o enseña cómo los dioses reinan, cómo gobiernan a los hombres y a las cosas finitas

(94) Le jeu..., p. 125.

(95) Antes de aprender a pensar rigurosamente, el homo miraba las "i mágenes de lo que es, de lo que es auténtica y esencialmente, lo que es su misión sobre la tierra, su suerte y su destino" Le jeu..., p. 140.

(96) Le jeu..., p. 148.

(97) Le jeu..., p. 181.

en general, la manera cómo conducen el destino de cada uno, cómo producen el éxito y la decadencia de pueblos e imperios. El culto primitivo representa pues en un juego, la dominación y el quehacer de los dioses, signados por la facilidad y el placer; la actividad divina, irresponsable y absolutamente libre, sin fin, sin meta y sin sentido, más allá del bien y del mal, sin esfuerzo y sin pena. En fin: el culto representa, jugando, el juego de los dioses.

¿Cómo nace el culto? El culto surge de una actitud de la existencia determinada por una suerte de "olvido del mundo", responde Fink (98). En la óptica finkeana -y como lo explicamos precedentemente- el hombre vive habitado por la idea del Todo; vive abierto al mundo, y esta peculiaridad lo distingue de los demás seres del universo, con excepción de los dioses. Pero cuando las cosas del mundo empiezan a ser usadas, "cuando el hombre forma sus hábitos y se pone a pensar y a sentir según sus hábitos que disimulan y enturbian el habitat original de la especie humana sobre esta tierra bajo la bóveda celeste" (99), comienza a vivir "dando la espalda al mundo", se deja vivir "ciego al mundo" (100), sin prestar atención al Universo. Vive entre las cosas que aparecen y desaparecen, y que ocupan espacio y tiempo, sin prestar atención al tiempo-espacio como tal ni a la aparición como tal; vive desperdigado entre fragmentos olvidando el Todo; vive en el mundo pero no en relación con el mundo. Es entonces cuando surge la necesidad de fundar una práctica particular que permita retomar los lazos con el Todo o, al menos, conservar la memoria de la existencia abierta al mundo: "El culto evoca de una manera fragmentaria una apertura al mundo perdido (a la edad de oro). Es el recuerdo del paraíso perdido en la situación de la pérdida" (101). El culto aparece como "una astucia de la vida" para retornar a las fuentes de la vida original, para recuperar la edad de oro cuando todas las cosas eran "symbola": fragmentos que remitían al Todo, que se reintegraban al Todo, que re-

(98) Le jeu..., p. 139.

(99) Le jeu..., p. 130.

(100) Le jeu..., p. 139.

(101) Le jeu..., p. 143.

cibían "el" complemento otorgador del entero completo.

El culto es, pues, un "comportamiento derivado de la especie humana; es el recuerdo de una relación con el mundo que no estaba entonces determinada por la diferencia entre lo sagrado y lo profano y la distancia conciente del hombre con relación a los dioses" (102). El culto restablece otra vez esa relación con el mundo, pero por la vía de la mediación: (103). El culto conserva el recuerdo de la relación del hombre al mundo, pero la disimula interpretándola como una relación del hombre con los dioses, es decir, con seres supremos, pero, en definitiva, intramundanos. Una relación intramundana (hombres-dioses) enmascara pues la relación mundana (hombres-mundo). La relación entre hombres y dioses que establece el culto disimula la relación más profunda de la existencia humana con el mundo. (104).

Podemos, pues, afirmar, sin temor a equivocarnos, que en el Le jeu... el juego humano representa al juego divino que disimula el juego del mundo. Como vemos, Fink distingue tres planos lúdicos -o bien: tres juegos diferentes-: el juego humano, el juego divino y el juego mundano, que no se ordenan jerárquicamente en una pirámide, que no constituyen ámbitos comunicados, absolutamente diferentes o abismalmente separados -como son las dicotomías tan caras a Occidente: mundo sensible-mundo inteligible; Cielo-Tierra; Reino de los cielos-Mundo terrenal-; el juego del mundo no se da en una región de cosas más fuertes y más poderosas al lado, detrás o encima de los juegos ordinarios; no se trata de una esfera de lo eterno más allá de la esfera de lo perecedero. En la tesis del pensador alemán los distintos planos lúdicos se reflejan y refractan unos en otros (105) por el mecanismo del símbolo.

(102) Le jeu ..., p. 135.

(103) "El culto es una forma mediadora de la relación extática de la existencia humana al mundo" (Le jeu..., p. 152).

(104) Esto explica ampliamente el fragmento 32 de Heráclito.

(105) "El todo del mundo en tanto todo que está fuera de todas las cosas finitas, no puede entrar en una cosa intramundana y existir en ella en una escala reducida. Pero el todo viviente puede reflejarse en un ente intramundano, trazar en ella caracteres y hacer aparecer en ella aspectos que caracterizan al movimiento del Todo" (Le jeu..., p. 233).

Cuando explica la interrelación lúdica, Fink deja de lado, por el momento, el juego divino, por considerarlo mediador, intermedio, vicario entre el juego humano y el juego mundano. El juego divino es un puente tendido entre el juego humano y el juego del mundo; el juego divino disimula el juego del mundo, lo oculta, pero, al mismo tiempo, gracias a su intermediación el hombre recupera la apertura al mundo luego de haber perdido, -u olvidado "por el hábito y el uso cotidianos y el polvo de la vida que se posa en todos lados"- el contacto con el Todo.

El símbolo Fink explica la relación entre el juego humano y el juego del mundo como una relación simbólica. Para comprender esto es necesario rever el significado de este término. El símbolo es definido en Le jeu... como "fragmento destinado a ser completado" (106); intervienen, pues, en él dos elementos: el fragmento y el complemento. Si etimológicamente "symbolon" proviene del infinitivo griego "symballein" que significa "coincidir, concordar", "símbolo" quiere decir, literalmente, concordancia de un fragmento con su complemento, componiendo la unidad. Ahora bien: toda cosa finita es fragmento separado del Todo -infiere Fink- y está abandonada a su individuación, arrancada de todas las otras cosas, encerrada en sus fronteras. No es más de lo que es, y no es todas las demás cosas. Toda cosa finita es ella misma, y por su autonomía y mismidad está separada del "fondo original de la vida, de donde proviene y adonde se sumergirá algún día" (106). El Ser, el Todo, está roto en fragmentos. Cada uno de estos fragmentos es la cosa individual, la cosa finita. Pero a veces, prosigue Fink, el Todo hace irrupción en una cosa cualquiera, finita y perecedera, que recibe, de este modo, el complemento que le otorga el entero completo: "La luz del mundo cae sobre cualquier cosa intramundana y la eleva a la inmensa luz del Universo. La cosa finita, el fragmento de Ser, deviene transparente" (106)- explica eufóricamente Fink. "Un ente deviene símbolo -aclara algunas páginas más adelante- cuando encuentra el complemento, el Todo del Mundo, y el Todo se

pone a brillar y a iluminar en él, cuando deviene el representante del Universo, cuando se hace transparente en su intramundinidad y permite percibir el poder activo que la atraviesa, la produce y la destruye" (107).

"La cosa deviene símbolo cuando adquiere profundidad mundana, y entonces se produce el symballein del ente y el Universo. El poder indecible del Todo aparece en medio de las cosas perecederas" (Le jeu..., p. 120).

Entre la parte y el todo que se refleja en ella surge una "armonía misteriosa" (108) señala Fink, y añade que el complemento no agrega nada a la cosa, no le suprime el carácter de fragmento. La cosa "tocada" por el todo, si bien se metamorfosea en el corazón de los hombres, sin embargo no cambia, no se transforma: sigue siendo finita, pero se abre, se hace transparente permitiendo percibir, a través de ella, la potencia del todo que la penetra, la hace nacer y la abisma en la nada, en definitiva: el juego del mundo. Ese complemento especial (el complemento y no un complemento, puntualiza Fink) es el todo del mundo, por lo que la cosa individual deviene "symbola". Esto ocurre sorpresiva y fugazmente: la cosa adquiere profundidad mundana, el Todo se agita a través de ella de repente y sólo por un instante. Si bien el hombre no es capaz de provocar a voluntad tales transformaciones en las cosas, sí puede intervenir eficazmente por medio de la magia, del juego cultural. "El culto- define Fink- es una tentativa de hacer brillar de nuevo la luz original del mundo sobre todas las cosas finitas" (109). Traduce en definitiva, el afán desesperado del hombre de retornar al origen, al Illo Tempore, a aquella Edad de Oro en que vivía sumergido entre el sortilegio de las cosas, en una apertura natural y espontánea al mundo.

¿Cómo funciona el culto para lograr tal objetivo? "El culto exalta las cosas ordinarias, confiriendo a algunas de ellas sentido cultural y consagración" (109). Un bosque, una colina, una aldea, se los

(107) Le jeu..., p. 137.

(108) Le jeu..., p. 167.

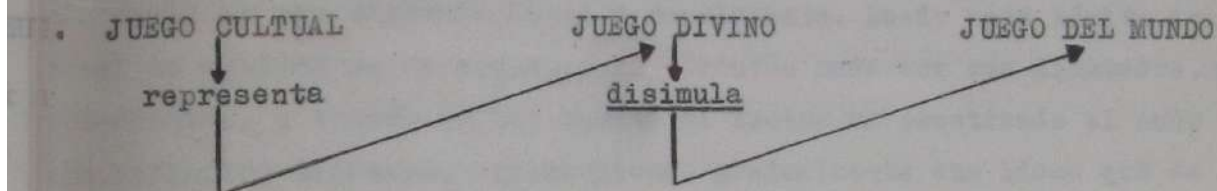
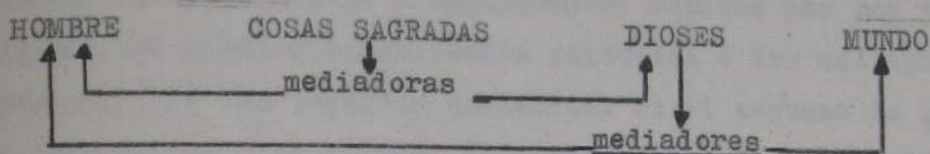
(109) Le jeu..., p. 130.

separa del resto del mundo por fronteras sagradas y se los destina a la aparición y manifestación de los dioses. El bosque consagrado representa todos los bosques, la colina consagrada, todas las colinas; la aldea consagrada, todas las aldeas. El bosque, la colina o la aldea sagradas son intermediarios, mediadores entre el ámbito cotidiano y ordeñado que habitamos y la divinidad, como también los sacerdotes que, al mismo tiempo que representan a todos los hombres, son vicarios entre ellos y el Señor. De esta manera, a partir de esos elementos consagrados -es decir, separados de la cotidianidad- se logra penetrar de divinidad todos los demás lugares y seres ordinarios que nos rodean.

Cuando se ha perdido la apertura del hombre al mundo, cuando "el hábito y el uso disimulan el original carácter enigmático y cautivante del ente intramundano, y el polvo de la vida se posa por todos lados", el culto aparece entonces como un astuto recurso humano para conservar la memoria de la existencia abierta al mundo y para reeditar esa apertura, por la vía de la mediación. Para ello comienza por separar un pequeño número de cosas y las interpreta como "symbola", es decir, como fragmento más el complemento del todo o, en lenguaje religioso, como cosa sagrada (es decir: cosa donde la divinidad se ha manifestado). Estos "symbola" funcionan como vicarios o mediadores entre los fragmentos y el todo o, en la terminología cultural, entre las cosas ordinarias y la divinidad. El culto logra pues, por la vía de la mediación (el sacerdote, el templo, las cosas sagradas) el encuentro del hombre con los dioses. Pero explicamos suficientemente en párrafos anteriores que los dioses no hacen más que disimular u ocultar otra realidad más radical: el mundo; que son mediadores entre los hombres y el todo del mundo. Enlazando las dos afirmaciones, podemos entonces concluir que el culto obtiene, por la vía de la mediación, (sacerdote, templo, cosas sagradas) el encuentro del hombre con los dioses, que a su vez son mediadores entre el hombre y el mundo.

Hay palabras-claves en Le jeu... que se repiten hasta el cansancio: una de ellas es la palabra "mediación"; otra, "disimular". Tal vez estos dos términos definan la condición del hombre desterrado para siempre del Paraíso en su situación de pérdida, de nostalgia. Entre mediaciones y disimulos, los seres humanos recuperan fragmentariamente, fugazmente, sin certezas, aferrados con fervor a una fe ensuciada inter

...ultantemente por la duda, ese Paraíso que se les escapa apenas insi-
 ...ado, que se deshace en el aire apenas percibido, dejando como úni-
 ...to testimonio de su presencia, más amarga la sensación de pérdida, más
 ...bonda la ambigua tristeza de la nostalgia. Estas palabras son, a menu-
 ...o intercambiables:



Los dioses son mediadores-ocultadores del mundo. Otra vez
 el fragmento 32 de Heráclito: "Lo Uno no sufre y sufre al mismo tiem-
 po por ser llamado con el nombre del Ser Supremo", se carga de senti-
 do. Y si los dioses mediatizan la relación del hombre con el mundo,
 es lícito suprimir este nexo entre los dos términos fundamentales, y
 afirmar que el juego cultural es la imagen del Todo. En efecto: el Todo
 se refleja en sí mismo y aparece "en imagen" en la escena limitada
 del culto. Esta imagen es símbolo en el sentido original: la irreali-
 dad de la imagen escénica es como el espacio donde hace su entrada un
 sobrepoder triunfante; el Todo, que no es jamás visible como todo, a-
 parece en un campo interior a sí mismo, se refleja en sí mismo, se re-
 fracta sobre una parte de sí y eleva ese fragmento intramundano por
 encima de las cosas intramundanas reflejándose en ella. En el juego
 cultural el mundo se hace visible: el juego cultural es verdaderamente
 una visión del mundo, una visión del juego del mundo (110).

El culto es pues un símbolo -en el sentido definido por
 Fink- que remite a la relación del hombre con el mundo. El juego huma-
 no no es una relación extática con el juego del mundo.

(110) Le jeu..., p. 144.

Juego humano, juego divino, juego mundano: acabamos de ver cómo se relacionan uno con otros. Iniciamos a continuación la tarea de definir a cada uno de ellos, en oposición a los otros.

Esta no es tarea fácil. El libro de Fink es una madeja apretada y a veces enmarañada donde a menudo el hilo de su reflexión se extravía entre frondosos y apasionantes sondeos por las teorías platónicas, los sutiles significados culturales o los múltiples sentidos semánticos de los términos empleados. Si el esquema de Le jeu... pudiera traducirse a un dibujo, éste sería el de la espiral: en el punto de partida-las primeras sesenta páginas- está concentrada toda la tesis en una síntesis densa y concluyente. Desde este límite inicial la espiral se va abriendo en círculos cada vez más dilatados, más abarcantes, a través de los cuales el lector va penetrando el nudo de la reflexión finkeana, aprehendiendo gradualmente sus ideas que se hacen cada vez más nítidas, más racionales, más filosóficas. La zona más oscura del libro corresponde obviamente al centro de la espiral-al punto de partida de Le jeu...- y que es cuando el lector se halla más distante y ajeno al texto; pero, a medida que avanza su lectura recorriendo espacios cada vez más amplios, logra una relación íntima y amistosa con el pensamiento del filósofo alemán. Y es entonces cuando las primeras páginas se cargan de sentido. Y con lógica incuestionable el centro -punto de partida de la espiral coincide con la transcripción de los tres oscuros y enigmáticos acertijos heraclíteos que, al final de la lectura del libro, devienen familiares, transparentes y de claro significado. Tal vez este hecho aparentemente trivial sea la clave de la excelencia de este excepcional libro.

El juego humano Ante todo, el juego humano es intramundano, porque es jugado por los hombres, que son seres-en-el-mundo, y es un fenómeno real: jugar es una posibilidad, para nosotros, familiar, y una experiencia vivida, más o menos intensamente, por todos los seres humanos en la etapa feliz de la infancia (111). En segundo lugar,

(111)"El juego es un fenómeno aprehensible que es conocido por todo el mundo y que cada uno de nosotros conocemos testimonialmente en su interioridad por nuestra experiencia vivida" (p. 70).

el juego constituye una conducta derivada, y no innata, del ser humano. En la pág. 135 Fink explica claramente que el juego cultural -que es el juego primordial, original, del que derivan todos los demás juegos humanos y del que los juegos actuales no son más que tardías degeneraciones- es "un comportamiento derivado de la especie humana", que recién surge cuando el hombre toma conciencia de que se ha distanciado peligrosamente del todo del mundo. El culto restablece esa relación con el mundo por la vía de la mediación divina.

Otro rasgo del juego humano primordial, del juego cultural, es la eficacia; el culto brinda al hombre que juega una triple utilidad:

a) "Es la única posibilidad humana de actuar contra las fuerzas mágicas de demonios o cambiar su hostilidad en amistad. La máscara del juego posee poder mágico" (112). Ni el trabajo, ni el amor, ni la guerra tienen poder contra los demonios. Sólo el juego permite al hombre primitivo acercarse a las fuerzas que lo gobiernan y actuar eficazmente sobre ellas. "Con la máscara, participa como jugador en el poder demoníaco, y deviene mágico" (113). Como jugador el hombre puede afrontar a los demonios con una fuerza de la misma naturaleza, aunque menos intensa.

b) El juego permite al hombre evadirse de la univocidad cotidiana y de la fija determinabilidad que lo limita. Por la máscara, que no es un juguete sino aquello que "abre el espacio lúdico del juego cultural" (114), el hombre primitivo logra penetrar en el círculo mágico de los demonios y participar de la mutabilidad y la multiplicidad demoníaca: cuando el primitivo se enmascara, comienza el juego, un juego de una seriedad terrible, peligroso e inquietante. El hombre enmascarado deviene ambiguo, abandona su simplicidad y entra en una existencia múltiple e ilimitada. Por el encantamiento de la máscara puede ser todo ser, y la multiplicidad y univocidad específicamente humanas se disuelven milagrosamente.

(112) Le jeu..., p. 136.

(113) Le jeu..., p. 147.

(114) "No jugamos con la máscara, jugamos en la máscara" (p.164).

c) El juego cultural hace el mito visible, muestra lo sagrado. Ordinariamente, el ser humano no puede ver a los demonios ni a los dioses; no ve el todo del mundo danzando su danza inútil (115). Unicamente por el sortilegio del juego cultural lo sagrado se hace evidente, el juego del mundo aparece en el espacio limitado del culto:

"El juego cultural hace aparecer el juego de los dioses que gobiernan el mundo en el simbolismo visionario de la escena, es decir, lo hace visible en el símbolo para nuestros débiles ojos humanos" (Le jeu..., p. 173).

El juego cultural es eminentemente un espectáculo, y los espectadores de este juego sagrado que hace el mito visible devienen los "testigos oculares de la epifanía de lo divino, y como espectadores, ellos participan del juego" (116). El juego de los dioses, el movimiento total del mundo, no pueden ser expresados por palabras o conceptos. La palabra-explica Fink en la pág. 225- estructura y organiza lógicamente la realidad intramundana, muestra las articulaciones de sentido lógicamente aprehensible del ente-en-el-mundo, pero "disimula" la totalidad englobante. El Gran Juego, el todo del mundo, no se puede formular, sólo mostrar en el espectáculo del juego, en la apariencia del juego.

El hombre juega a veces. Para jugar debe interrumpir la cotidianeidad de su vida, debe abandonar transitoriamente sus quehaceres habituales e instalarse en el círculo mágico del juego, donde se transforma en un ser cambiante, equívoco, abierto a múltiples posibilidades. Todo esto por tiempo y espacio limitados, tiempo-espacio lúdicos que se recortan en la complejidad de la vida ordinaria como una isla o un paréntesis. El hombre es jugador ocasional, parcialmente, porque es, por esencia, trabajador, amante, luchador, mortal. "El hombre trabaja y lucha para perpetuarse, porque sabe que es finito" (117), explica

(115) "El cosmos no se da jamás en ninguna experiencia, ni en la experiencia más extendida que pueda imaginarse" (p.23).

(116) Le jeu..., p. 184.

(117) Le jeu..., p. 149.

sabiamente Fink. Y en el juego sagrado, donde el hombre se sumerge a veces, juega curiosamente su propio rol humano, que consiste en ser juguete de los dioses (118). Esta es la gran paradoja del hombre y expresa la ambigüedad de la existencia humana: El hombre es el jugador-juguete, es quien juega a ser juguete, tal como lo testimonian todas las tragedias griegas, que son los juegos cultuales por excelencia, en la óptica finkeana. Y en este jugar a ser juguete, el hombre juega como poseído, fascinado por el juego, embrujado por la máscara que porta. Fink distingue sabiamente dos maneras de jugar, dos formas de vivir el juego (119): como fascinación y como distancia. En el juego como fascinación el jugador se sumerge en el ámbito lúdico, se deja penetrar y transportar por la magia del juego, y finalmente se pierde en él; embrujado por la máscara que lleva desaparece en su rol mágico; fascinado por sus juguetes-que se convierten en imperiosamente necesarios- se encadena a ellos y se deja atrapar por ellos, convirtiéndose en juguete de sus propios juguetes. Así es el juego humano del culto.

El juego como distancia es el que ejercitan los dioses sobre los hombres. Los dioses tratan a los hombres según su capricho y su humor, pueden hacerlos sufrir, precipitarlos en la desgracia, destruirlos, hacerlos desaparecer. No están ligados a sus juguetes por ningún respeto, ni limitados por ninguna dependencia; no necesitan del hombre para subsistir, como el hombre necesita de las plantas y animales para nutrirse. Los dioses ejercen un poder superlativo sobre el juguete, juegan con absoluta libertad, son los amos del juego, mantienen una distancia soberana con respecto a sus muñecos, dominando absolutamente, sin riesgo de sublevación, sobre sus inermes marionetas.

La mayoría de los mitos relatan así el juego de los dioses con los hombres. Sólo algunos pocos muestran a los dioses como fascinados por los juguetes humanos, embrujados por su propio juego. Y éste es también un tema clásico de los cuentos fantásticos: En "La muñeca"

(118) Le jeu..., p. 169.

(119) Le jeu..., p.p. 177 y 55.

de Algernon Blackwood (1869-1951) (X) un minúsculo juguete barato es el ejecutor de una terrible venganza. En este magistral cuento inglés se relatan los juegos aparentemente inofensivos de una niña con su muñeca; la fascinación que esta "muñequita de cuatro centavos, de cabellos rubios, de rostro de cera" ejerce sobre su pequeña dueña, el círculo de terror en el que este insignificante juguete va cercando a todos los habitantes de la vieja residencia del coronel Masters, y el horroroso desenlace que culmina con la muerte del padre de la pequeña Mónica, el propio Hymer Masters. La cocinera O'Reilly, la institutriz Jodzka, Juana la mucama, el Coronel, la pequeña Mónica, son juguetes paralizados por el terror y movidos a su antojo por la repugnante y tenebrosa muñeca.

El juego divino no es un fenómeno porque no puede ser constatado por la percepción humana, y tampoco es un pensamiento. Estas afirmaciones se infieren de la lectura minuciosa de Le jeu... aunque Fink no lo dice categóricamente, ni tampoco define el juego divino con la precisión y exuberancia que despliega cuando se refiere al juego humano o al juego mundano; tal vez porque sean estas dos puntas (el juego humano y el juego del mundo) los dos pilares sobre los que se apoya y crece su metafísica, siendo el juego de los dioses un mero puente tendido entre los dos extremos, un "mediador-disimulador", usando sus palabras predilectas. Con cierta ironía y mucha astucia, el filósofo alemán deja sin respuesta un interrogante deslizado como al pasar:

"El juego humano es un reflejo de un ser divino en nuestra vida, o bien los dioses son fantasmagorías del instinto humano del juego? (Le jeu..., p. 150).

Y es que si los dioses aparecen en el horizonte humano cuando se ha perdido el contacto cotidiano con el todo del mundo; si su fi

(X) En Antología del cuento fantástico. R. Caillois. Sudamericana. B.A. 1967. p. 79.

gura omnipotente -ya sean los astutos, engañosos, cambiantes y escu-
rridizos demonios, ya se trate de los caprichosos y arbitrarios dio-
ses, o del poderoso y vengativo Dios único de los hebreos, o del
Dios-Padre, Dios-Amor del Cristianismo- disimula u oculta la verdad,
que es el juego del mundo; si el fragmento 32 de Heráclito hace refe-
rencia a un nombre (el del ser supremo) que usurpa el lugar de la co-
sa nombrada (el todo del mundo), casi nos atreveríamos a deducir que
los dioses son meras fantasmagorías inventadas por el hombre, para
el autor de Le jeu... Pero, por otro lado, Fink describe a los dio-
ses concretamente y los ubica en un lugar preciso y sobresaliente en
la escala de los entes intramundanos, por encima de los hombres, com-
partiendo con éstos la participación en el poder creador del fuego
del mundo y la comprensión del Todo. ¿Cómo entender esta contradicción?

En un discutible párrafo de la página 144 Fink intenta jus-
tificar su indefinición con respecto a la existencia de los dioses:

"El hombre y el mundo son accesibles al pensamien-
to de la filosofía; los dioses, no lo son. De esto se
infiere que la filosofía no debería tratar sobre la
existencia o la no-existencia de los dioses. No debe-
ría afirmar ni un teísmo dogmático ni un ateísmo dog-
mático".

Lo que no alcanza Fink a justificar en el fragmento trans-
cripto es la confusión en que sume al lector con estas marchas y con-
tramarchas con respecto a los dioses. De todas maneras hemos rastrea-
do en Le jeu... tres o cuatro ideas claras sobre el juego divino, que
exponemos a continuación.

El juego es la conducta inherente a los dioses. Porque e-
llos son imperecederos no tienen necesidad de amar, de trabajar ni
de luchar para perpetuarse. Su amor, su trabajo y su lucha están ex-
tentos de la seriedad humana, se realizan fácilmente y sin esfuerzo,
son distracciones, especies de juego:

"Los dioses juegan. Ellos viven en una felicísima ociosidad. No juegan solamente en sus juegos; ellos juegan también en el amor, en el trabajo y en la lucha. La lucha (no es la lucha a muerte, porque ellos no pueden morir) es un juego con juguetes: Los hombres que arriesgan su vida finita, que luchan realmente y que sufren" (Le jeu..., p. 150) (120).

Los dioses no son más que jugadores. Su vida en su totalidad es puro juego. No hacen más que jugar, y juegan con todo: la naturaleza y todo lo natural adquiere la condición de juguete:

"No es el curso de la naturaleza un juego sino la vida de los dioses bienaventurados que utilizan como juguetes todas las otras cosas que están por debajo de su esfera" (Le jeu..., p. 187).

Esta vida de los dioses felices de su juego no tiene, en tanto que juego, fines que le sean exteriores; no conoce más que los fines interiores al juego que los dioses crean tan fácilmente como su primen. Su actividad es irresponsable, más allá del bien y del mal, es, como dice Zaratustra, "una rueda que gira sobre sí misma". Que la vida de los dioses que se pasa en el juego no tenga ni fin, ni meta ni sentido, no excluye que muchas de sus metas y fines interiores emerjan, sin dar un sentido ni un fin al todo de la vida, aclara Fink, y agrega que la vida de los dioses no está determinada por la fe como en los hombres. Tampoco el juego divino tiene el carácter de vicariato imaginario ni necesita abrir un lugar para instalar el mundo irreal del juego, ni es tampoco un recurso para comunicarse con seres superiores, como el juego cultural. El juego divino es un juego inútil, es el juego del "porque sí". Y sus juguetes "son menos que el esclavo para el amo" (121). Los dioses son los soberanos libres y gozosos guardando con res

(120) "El trabajo de los dioses que los mitos nos relatan está alejado de las funestas fatigas del trabajo humano. Es fácil y no conoce ningún esfuerzo. Es en realidad un juego" (Le jeu..., p. 187).

(121) Le jeu..., p. 154.

pecto al juguete la distancia del libre arbitrio.

Hay una diferencia, que nos parece significativa, entre el juego humano y el juego divino. Todo juego humano es un juego ante Dios: el hombre vive bajo la mirada divina, existe ante su rostro invisible. Los dioses son los testigos permanentes de la conducta de los hombres. También el primitivo se sentía espiado por los demonios a quienes jamás podrá ver, ocultos siempre entre los objetos cotidianos y metamorfoseados de mil maneras distintas. Y si los dioses no su fren, porque viven la vida como juego, lo que ven es un espectáculo: "miran la vida de los hombres como un espectáculo" (122).

El juego divino en cambio, es invisible para los débiles ojos humanos. Los hombres no ven a los demonios que juegan con ellos a las escondidas, ni a los dioses jugadores, en su condición ordinaria. Pero cuando los hombres juegan el juego sagrado del culto, los juegos divinos se hacen visibles. Los dioses espían permanentemente el juego humano; los hombres, juguetes de los dioses, no pueden ver el juego divino. Pero cuando los hombres juegan, cuando abandonan la con dición de juguetes y asumen la de jugadores, entonces, en su juego, se muestra el juego divino. El juego humano hace posible el milagro de ver el juego divino. El hombre, en su condición de juguete de los dioses, es ciego al juego divino; pero cuando juega, ve. El que juega, ve. Pienso que es lícito invertir los términos de esta proposición: Si el que juega ve, el que ve, juega. Mirar es una manera de jugar (X). Los dioses que miran la vida de los hombres como un espectáculo, participan de ese espectáculo, juegan con ellos (123). Fink insinúa esta idea

(122) Le jeu..., p. 150.

(X) "La imagen mítica no es copia, es símbolo. Al acto de mirar la imagen es el acto creador y visionario de la comprensión del sentido de la vida. Esta mirada productiva se cumple en una comunicación colectiva. La existencia mítica, que es lo más fuerte, se cumplía colectivamente, agitando los fondos arquetípicos del alma". Le jeu..., p.141.

(123) En nuestro capítulo Lo cómico y el juego esto está explicado su ficientemente: el espectador de comedia-el hombre que ríe, el que mira la vida como un espectáculo-asume la condición de jugador y juega con su juguete, que es la persona de quien se ríe-el personaje cómico-.

en cierta frase referida a los espectadores del juego cultural:

"Los espectadores de este juego sagrado que hace el mito visible devienen los espectadores, los testigos oculares de la epifanía de lo divino, y como espectadores ellos participan del juego". (Le jeu..., p. 184).

Los que miran participan del juego. Tal vez éste es el sentido de la mirada de los místicos, esa mirada sostenida en la oscuridad, que es como un oído atento en el silencio, y que consiste en mantener con firmeza una dirección de la mirada. Es el no hacer eficaz, la inmovilidad activa y creadora, que es una manera secreta de participar en el juego de Dios, de penetrar en el círculo mágico del juego divino, de acceder a la dimensión del Gran Juego, no ya como juguete, sino como jugador.

El juego mundano El juego mundano es "una fórmula especulativa que no enuncia ninguna constatación fenoménica sino que indica un itinerario del pensamiento" (124). Fink insiste permanentemente en la condición de pensamiento y no de fenómeno de todo lo concerniente al mundo:

"El todo, que no se da en ninguna experiencia, por más extendida que ésta sea, es un pensamiento que nos invade permanentemente" (Le jeu..., p. 24).

La relación entre el hombre y el mundo "no se puede fijar del exterior, es necesario que el hombre, viviendo en una relación mundana, determine por su pensamiento esta relación mundana" (125).

"El juego cósmico no es un fenómeno; es, ante todo, un pensamiento" (Le jeu..., p. 17).

(124) Le jeu..., p. 70.

(125) Le jeu..., p. 41.

El juego cósmico es el juego de aion, el juego del tiempo del mundo: es un juego que abarca todos los objetos y todos los pensamientos, y también los dioses y los hombres. El juego del mundo es el proceso de individuación, es un constante va y viene; un permanente aparecer y desaparecer de cosas antagónicas; un conjunto innumerable de procesos, que incluye el movimiento y el reposo, la unidad y la multiplicidad: mientras una cosa crece, otra disminuye; cuando una se eleva otra declina; una cosa aparece y otra toca a su fin. El mundo gobierna jugando a la individuación: da nacimiento a todas las cosas particulares, "las hace aparecer brillantes en la claridad del cielo y las arroja a la tierra, acordando a todas las cosas individuales aspecto y contorno, lugar y duración, crecimiento y desaparición, marca a las cosas con el sello de la especie y el género, y al mismo tiempo le da forma individual; engendra todo lo que existe individualmente y al mismo tiempo es la tumba de todas las cosas, es el tiempo espacio del nacimiento y la desaparición" (126).

Este juego del mundo se interpreta erróneamente como el juego de un jugador. Si bien todo juego humano tiene necesidad de un jugador que se oculta y se enmascara con el rol que juega, el juego del mundo no puede ser el juego de una potencia personal. Es un juego sin jugador:

"El Todopoderoso no puede ser una persona; y ninguna persona puede ser todopoderosa. El mundo no es un dios y ningún dios es el todo del mundo. Los dioses pueden jugar, paralelamente a los hombres, pero a un nivel superior. El todo no puede jamás jugar como personas humanas o divinas. El todo del mundo juega, pero no juega en tanto persona, ni tampoco de tal manera que produzca jugando una apariencia, una irrealdad, una escena imaginaria!"

El juego del mundo no es el juego de una persona porque solamente en el mundo hay personas, hombres y dioses; y el mundo lúdico del juego del mundo no es una apariencia, sino una aparición. La aparición es el nacimiento universal de todos los entes, de todas las cosas y de todos los acontecimientos en una presencia común, reuniendo a to-

Las cosas individuales en una presencia más allá de nosotros. Lo que habitualmente llamamos "mundo" es la dimensión mundana de la presencia, la dimensión de la aparición donde las cosas están en realidad separadas las unas de las otras, pero donde ellas están todas reunidas en una vecindad espacial y temporal, ligadas las unas a las otras por reglas fijas. "Pero el mundo es también el dominio anónimo de la ausencia, a partir de donde las cosas aparecen y adonde desaparecen. Si el juego del mundo puede tener un sentido pensable, es necesario concebirlo como relación entre la noche del mundo y el día del mundo. En el problema de la individuación, se busca lo que hay detrás de la aparición del ente, y el pensamiento se sumerge en la profundidad ausente que nos oculta a menudo el juego de la superficie de la tierra". Todo ente es juguete cósmico, pero todos los jugadores son también simplemente juguetes. "La aparición es la máscara detrás de la cual no hay nadie, detrás de la cual no hay nada más que la nada" (127).

Crítica a la Metafísica occidental

En Le jeu... Fink critica agriamente las ideas pilares de la Metafísica de Occidente, y responsabiliza de sus errores a los padres de la filosofía occidental, muy especialmente a Platón, también a Aristóteles. La lucha encarnizada de Platón contra Homero y los poetas trágicos, que deriva en la crítica platónica a la poesía, tiene, para el filósofo alemán, el sentido de "una decisión histórica" (128) en la medida en que fija, por mucho tiempo, la metafísica del arte y del juego. Platón arma su ataque a los poetas en torno a un concepto central, altamente persuasivo: el de mimesis, imitación o copia. Para explicarlo con claridad echa mano a la metáfora del espejo, el reflejo o la sombra. Platón concibe el Ser del ente ordenado jerárquicamente desde la cima de la idea suprema del Bien hasta las perecederas cosas sensibles. Los distintos niveles se relacionan entre sí por el fenómeno de la imagen o reflejo: la relación entre la cosa sensible y la idea es la misma que existe entre una copia o una sombra y la cosa original; entre la imagen reflejada en un espejo y la cosa real; entre la figura

(127) Le jeu..., p. 239.

(128) Le jeu..., p. 92.

del árbol que se dibuja en las aguas tranquilas de un lago y el árbol concreto que crece en sus orillas. La imagen del espejo es nada sin el modelo; es un producto o derivado; su ser depende del ser del modelo. Y en esta escala de imágenes y modelos donde cada escalón es copia o sombra del escalón inmediatamente superior, la cosa sensible es menos que la idea, y la apariencia imaginaria -la poesía, el arte, el juego- menos que el simple ser de una cosa. Los poetas-dice Platón- no producen más que imágenes, y las imágenes no son más que copias e imitaciones de cosas y acontecimientos ordinarios que, a su vez, son miserables imitaciones de ideas. Los poetas pretenden percibir inmediatamente lo real en sus visiones y poder revelarlo a los hombres en el verbo poético. Ellos mienten haciendo pasar las simples copias de la realidad por esencias.

La "irrealidad" del arte, del juego o de la poesía es interpretada por Platón como "imagen" y, en la perspectiva platónica, toda imagen se determina como "copia", es decir, a partir de su semejanza con el original. Y si el original -la cosa sensible real- es a su vez copia de la idea, el juego, el arte y la poesía pueden ser definidos, cada uno, como "imitación de imitación", copia de copia.

Dentro de este esquema del pensamiento, lo bello está subordinado a lo verdadero, es imagen sensible del puro pensamiento no sensible. Las consecuencias de estas afirmaciones son tremendas. A partir de entonces se interpreta al hombre en función de su razón, y al mundo, como una construcción racional y un orden moral:

"Platón niega que la guerra y el juego son movimientos cósmicos fundamentales y ve en el cosmos un orden que saldría de una acción planificada de una razón-artesana".
(Le jeu..., p. 92).

El mundo es concebido entonces como una grandiosa arquitectura estructurada en escalones, como una estructura plena de sentido, como una razón total. "Toda la realidad es interpretada como una victoria universal del principio de la razón y como el producto de la técnica cosmogónica" (129). Los dioses no escapan a esta grandiosa revolu-

ción: libres de todo deseo, libres de la necesidad de trabajar, de hacer la guerra o de amar, los dioses viven en una ociosidad, no ya juguetona, sino ocupada en el puro pensar. El dios de la metafísica piensa; se piensa a sí mismo; es pensamiento de pensamiento; nóesis, nóesis.

Platón expulsa, pues, el juego del corazón del mundo y lo relega a un plano inferior, por debajo de la apariencia sensible, atribuyéndole, cuanto más, un valor de servicio: es un simple indicador de camino que remite más allá de sí mismo, al ser verdadero de la idea. Esta devaluación ontológica del juego está desarrollada y ejemplificada en Las leyes: el juego es concebido, en este diálogo de la vejez, como paráfrasis o representación de la vida seria, como copia de una realidad más valiosa. En el juego -dice Platón- copiamos acciones reales y serias, las repetimos en apariencia y de una manera no seria. Y esta repetición es útil en la etapa irrecuperable de nuestra infancia porque educa para la vida adulta y prefigura en el niño al futuro ciudadano (X).

En la crítica a la crítica platónica a la poesía, Fink apunta sus dardos a la columna vertebral de la metafísica del filósofo heleno, a la idea-premisa en torno a la cual se va estructurando toda la teoría platónica: la metáfora del espejo. Esta no es una metáfora acertada, afirma Fink, ya que el espejo reproduce con exactitud y con temporaneidad: la imagen-modelo y la reproducción se dan al mismo tiempo-una en la realidad, otra en el espejo-, ambas idénticas pero invertidas. El juego, en cambio, no refleja; interpreta; es una copia "con sentido libre". No tiene nada de real, y, sin embargo, no es una nada, como la imagen del espejo es nada sin el modelo. El jugar funda una esfera irreal con un sentido estable, una estructura cerrada y aislada del entorno exterior, intersubjetivamente reconocida por los que juegan juntos quienes, cada uno en su rol, tienen un sentido dentro del sentido global del juego. La imagen del espejo, en cambio, existe en relación al modelo que está afuera de la imagen reflejada, que es exterior a ella.

(X) Ver el capítulo I, donde se analiza el contenido de Las leyes y la función del juego en el Estado platónico.

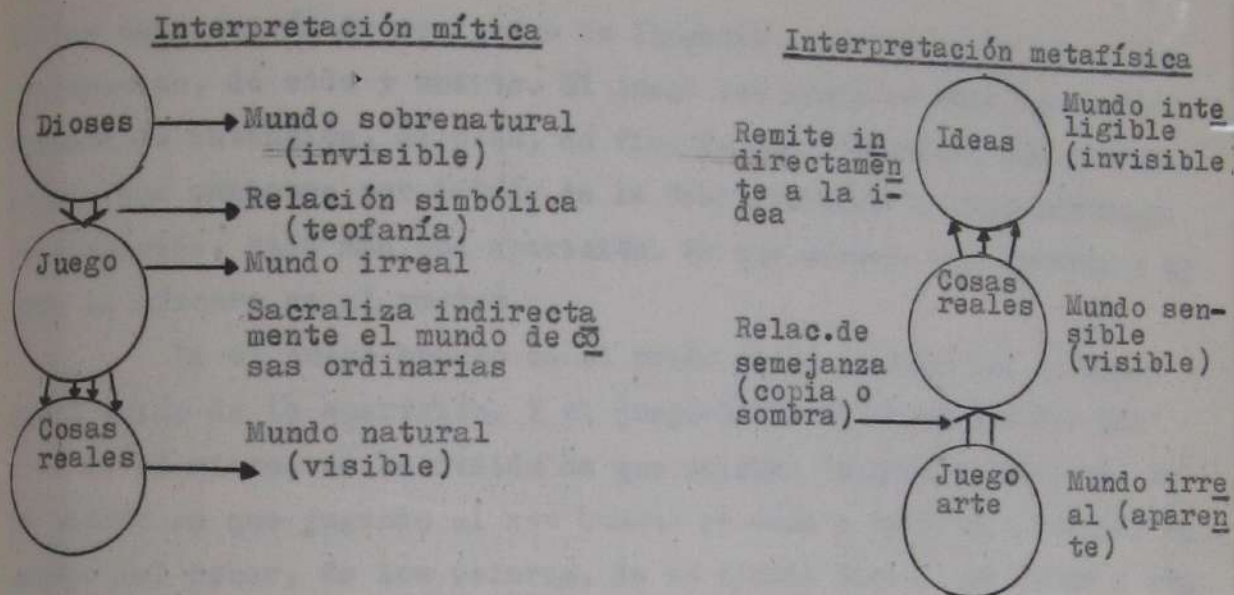
Tampoco el juego es un resultado. Si la imagen del espejo es un producto, el juego es producción: produce la apariencia del mundo lúdico. "El juego humano no refleja de una manera pasiva, no reproduce de un original resultando un reflejo. No hay reflexión en el juego" (130).

En conclusión: Platón define al juego humano como esencialmente imitación de acciones intramundanas reales y serias. Y como imitación, su valor deriva del mayor o menor parecido con el modelo, o sea, de una relación de semejanza entre dos entes intramundanos: el reflejo y el objeto original. A partir de entonces el juego es calificado de actividad frívola, de ocupación de ociosos, emparentado a menudo con la locura y el delirio. En suma: una actividad "humana, demasiado humana", "una mascarada que nos hace olvidar lo que es esencial y pone en peligro la salud eterna" (131). Pero esta definición resulta problemática para el autor de Le jeu..... Puede ser, infiere inteligentemente Fink, que la apariencia sea otra cosa que una semejanza, que la imagen que nace jugando no sea una simple copia, sino algo más, tal vez un símbolo.

En fin: a través de las doscientos treinta y tantas páginas de Le jeu...., el autor analiza dos puntos de vista dicotómicos con respecto al juego, dos juicios diametralmente opuestos referidos a la actividad lúdica: el de Platón y el que se infiere del culto primitivo. En suma: Fink enfrenta dos interpretaciones del juego: la metafísica y la mítica. En ambas interpretaciones, el mundo lúdico es otra cosa que las cosas ordinarias. Pero si para la Metafísica el mundo del juego es menos que la cosa sensible (simple copia; copia de una copia); para el mito, el mundo lúdico es más que la cosa ordinaria (en la apariencia del juego se cumple la epifanía de los dioses y en la máscara se conjura el demonio). Gráficamente podemos representar los dos puntos de vista con estos esquemas:

(130) Le jeu...., p. 111.

(131) Le jeu...., p. 221.



La depreciación metafísica como la sobrestimación mítica del mundo lúdico comportan momentos de la verdad, parciales y, a menudo, abstractos, explica Fink, y agrega que el mundo lúdico no es ni menos ni más en comparación con las otras cosas: "está en el medium de la apariencia simbólica del mundo. El rango de lo imaginario no se mide por la distancia que lo separa de cosas y de ideas; su rango y su distancia derivan de la relación humana al mundo" (132).

En efecto: Fink describe al juego humano como "impregnado de una alegría de vivir elemental", que puede encerrar el mal, como el juego de la tragedia; el ámbito donde reina "una inquietud casi pagana", el placer de los sentidos, "el placer misterioso de la apariencia", la fascinación por los colores y las texturas. Califica al juego humano de "pagano y mundano", marcado por un poder de seducción que "nos encadena siempre de nuevo a la apariencia sensible" (p.225). El juego es, pues, apariencia, es el estallido de la pura apariencia que atrae y atrapa mágicamente al hombre que juega.

Por otra parte, Fink había descripto al juego del mundo, al Gran Juego sin jugador-que nominó "individuación universal", y que consiste en un perpetuo va y viene de nacimientos y de muertes, de crecimientos y declinaciones, de apogeos y derrumbes- como una pura aparición:

(132) Le jeu..., p. 117.

no hay nada detrás de ese juego de llegadas y partidas, de presencias y ausencias, de vida y muerte. El juego del mundo es pura aparición ~~extenta~~ de intención, de plan, de fin, de una voluntad o una inteligencia que maniobre por detrás de la Gran Función. La vida del mundo es aparición, nada más que aparición. Es una máscara sin rostro; o mejor, la máscara es el rostro.

Si el juego humano es el reino de la apariencia, el mundo es el reino de la aparición. Y el juego-libre de fines o metas más allá de sí mismo, en la medida en que celebra la pura apariencia, en la medida en que jugando el ser humano se pone a vivir sin culpas, liberado del deber, de los valores, de la mirada divina que juzga y condena, tomando en serio solamente la apariencia lúdica-pone al ser humano en contacto con el poder cósmico de la aparición. Es que la apariencia lúdica es el equivalente humano a la aparición cósmica:

"El juego de los hombres pone al ser humano en contacto con el poder cósmico de la "apariencia", en profundidad particularmente superficial o en una superficialidad profunda. Y es mundano como disposición vital pagana y solemne". (Le jeu..., p. 225).

Desde esta perspectiva el juego humano tiene "un rango extraordinario", es "un fenómeno fundamental", más importante que el amor, el trabajo o la lucha. En efecto, en el trabajo, en el amor o en la lucha el hombre se relaciona con otros entes: los transforma, los somete, se une a ellos eróticamente. El juego, en cambio, relaciona al jugador con algo que no es una cosa ni un acontecimiento, sino el todo del mundo. Ya se juegue con jugadores o con juguetes, el juego siempre relaciona al ser humano con el Juego sin Jugador, con el juego del mundo. Por el juego tomamos contacto con el Gran Juego. Pero este contacto es de naturaleza comprensiva. Fink establece una diferencia entre el "fervor de la existencia" y el "fervor comprensivo". Llama fervor de la existencia a la manera particular en que el hombre, en tanto ser pensante, trabajador, luchador o amante, en tanto mortal, vive su ser-en-el-mundo; y "fervor comprensivo", a la comprensión del Todo que surge en la acción de jugar. En el cotidiano oficio de vivir el hombre es juguete del juego universal y, como tal, no percibe el Jue

go sin Jugador. Sólo cuando juega comprende el Gran Juego del que participa ordinariamente como juguete. Y este fervor comprensivo se manifiesta como éxtasis del hombre en relación al mundo: jugando el hombre sale de sí, de su existencia cerrada y finita, y se asoma al Universo, a lo abierto, al Todo:

"En el juego humano se produce el éxtasis de la existencia al mundo. Por eso el juego es siempre más que cualquier otra actitud. En el juego el hombre se trasciende a sí mismo, salta fuera de sí, se sumerge en el fondo vital de las posibilidades originales, dejando detrás suya toda situación fija" (Le jeu..., p. 228).

Jugando sentimos lo ilimitado. Este éxtasis de la existencia al mundo poco tiene que ver con el éxtasis místico. Este último implica el contacto del hombre con Dios; más precisamente: el místico se anega, desaparece en la divinidad. El éxtasis religioso es el encuentro de dos seres intramundanos donde uno de ellos, el inferior, se funde en el superior. En opinión del pensador alemán el verdadero éxtasis, la auténtica apertura, la real salida es el éxtasis de la existencia al mundo, que no constituye un pasaje en la intramundinidad, no ocurre en-el-mundo, sino que es la gran salida al todo del mundo:

"El juego humano es un modo particularmente notable sobre el cual la existencia se relaciona con todo lo que es y se deja atravesar y animar por el Todo. En el juego humano, el Todo del Mundo se refleja en sí mismo, hace centellear por instantes los rayos de lo infinito sobre un intramundano, un finito".
(Le jeu..., p. 228)

En el éxtasis místico el hombre se anega en dios; en el éxtasis de la existencia al mundo el individuo (que es la suma de sus determinaciones, su historia personal, sus principios morales, sus culpas, sus responsabilidades, el compromiso de su libertad) se diluye en el Todo, deja de ser lo que es y es todo. Y este éxtasis de la existencia al mundo es también éxtasis del mundo en el hombre: en el jugador irresponsable y múltiple, que es a la vez todas las posibilidades, se refleja el mundo. El mundo penetra en la ambigüedad miste-

riosa del juego humano, en su irrealidad real, y aparece en la apariencia del juego.

En conclusión: los rasgos fundamentales del gobierno del mundo se reflejan en el juego humano que, por esta razón, adquiere la significación de símbolo del mundo. El juego -que está fuera del centro de gravedad de la existencia humana, que constituye un conjunto de movimientos inútiles ^{incerto} en medio del sentido global de la vida, que es sin razón y carente de fundamento, encerrado en sí mismo y desconectado del entorno, sin solución de continuidad con las restantes actividades humanas (que comportan todas un sentido, derivan del proyecto de vida y reflejan los fines últimos de cada existencia) -simboliza el Todo. El juego, que es pasatiempo trivial, que llena un tiempo vacío, que es actividad aparente e irreal, es, sin embargo, el símbolo del Todo.

Y es precisamente el rasgo de irrealidad del juego, que lo pone aparte de las demás actividades humanas y lo separa del curso de la vida ordinaria, aquello que transforma al juego en metáfora cósmica:

"El signo más evidente de la mundanidad del juego es la interferencia problemática de la realidad y la irrealidad. En el juego los dominios están mezclados y entremezclados. En todos los trabajos de la vida separamos lo real de la simple apariencia, lo tangible y lo imaginario, lo que es seguro y digno de confianza de lo que es problemático o simplemente conjetural. Pero en el juego mezclamos sin traba interior el ser y la apariencia, sentimos un placer enigmático en la apariencia que nos garantiza una verdad superior a las cosas reales" (Le jeu..., p. 230).

Sólo en la apariencia del juego el mundo se manifiesta. En la exuberancia, en la frivolidad e irresponsabilidad del juego "nos extendemos en la vasta extensión abierta que rodea todo y parecemos los pájaros del cielo". Jugando, "el hombre se tiende en lo ilimitado" (133).

Este juego, que es símbolo del mundo, Fink lo nomina "juego mundano". Hablamos precedentemente de un juego sagrado (actividad fun

dante que da sentido al todo de la existencia humana) y del juego profano (actividad insignificante, derivada de antiguos ritos y ceremonias, sinónimo de frivolidad, haraganería o locura). Fink nos propone pues un juego ni sagrado ni profano; un juego mundano. "El mundo no es sagrado como los dioses, ni profano como el hombre profanador; está más allá de tales diferencias".

El juego mundano, símbolo del mundo, es una posibilidad concreta en la época desacralizada en que vivimos. Fink analiza someramente el secularismo contemporáneo, describe con trazos apocalípticos la caída de los dioses, la muerte de las imágenes divinas, y define a nuestro tiempo como "la época más pobre en dioses que hubo jamás, la época de mayor pérdida en sustancia religiosa" (134). Vivimos inmersos en el nihilismo más radical. A pesar de lamentar la huída de los dioses porque "gracias a su relación con lo divino, la humanidad reposa sobre un pivote sólido" (135), Fink señala que, como consecuencia del ateísmo moderno, el hombre proclamó el poder creador de la voluntad humana como principio absoluto de la existencia y se lanzó a la tremenda aventura de vivir en soledad (emancipado de la ligadura divina) confiando únicamente en su propia fuerza hacedora. Desde la óptica de Fink la actitud del hombre moderno comporta una extrema alienación: el hombre pretende ser todo, recupera en sí mismo a los dioses -que son, en esta nueva dimensión, emanaciones de su sueño- y a la naturaleza -que deviene en material para su trabajo y campo de su propia objetivación-. Si llamamos extrañamiento a la situación del hombre vi-
viendo separado del ser de las otras cosas (los dioses, la naturaleza, los animales existen independientemente de nosotros), en el estado de alienación, todo lo demás (dioses, cosas, naturaleza) son prolongaciones humanas. En el primer caso el hombre vive en relación con las cosas; en el segundo, sólo en relación consigo mismo.

Pero Fink considera que esta aventura tan radical y tan soberbia encarada por el hombre moderno, este esfuerzo desgarrante por

(134) Le jeu..., p. 201.

(135) Le jeu..., p. 200.

valerse de sus propios medios, crea las condiciones para una nueva apertura al mundo, libre de la intermediación divina:

"El nihilismo contemporáneo ofrece una oportunidad al ser humano; la posibilidad de una apertura al mundo que no sea mediatizada por un ente superior ni disimulada por esa mediación".

El hombre alienado, el trabajador progresista y positivo de nuestro tiempo, el activo ateo contemporáneo, es el predecesor del hombre lúdico abierto al mundo sin intermediaciones ni disimulos. Fink propone una existencia ni extrañada ni alienada sino trascendente; dice "no" al comercio cotidiano y opaco con las cosas mudas y herméticas, y también a la expansión fagocitante de la especie humana, que, deglutiéndose todo, crece y se hincha monstruosamente hasta cubrir el universo entero en una soledad dolorosa y empobrecedora. Más que una propuesta Fink ensaya una profecía; más que una profecía, una delación: delata a gritos aquello que expresan sutilmente ciertos pálidos indicios, ciertas huellas imprecisas que muy pocos saben descifrar: el inminente surgimiento del hombre nuevo, libre y creador que, si bien participa como juguete del Juego sin Jugador que gobierna el mundo, es, a la vez, testigo de este Gran Juego universal; asomado a lo abierto, inclinado hacia el infinito, sin desviar la mirada del Todo que se mueve en un juego de pura aparición, salta fuera de sí y bebe de la savia productora original recibiendo, por derivación, el poder poiético. Sólo si no desviamos la mirada del juego del mundo, si nos asomamos a él sin intermediaciones ni disimulos, podemos hacer de nuestro juego humano un juego creador.

Y volvemos al punto de partida: el hombre nuevo, el habitante del futuro que Fink ya ve dibujarse borroneando los contornos del hombre del presente, quien por fin logra, luego de haber recorrido un largo camino de equivocaciones y de enmascaramientos, una existencia pura y auténtica, es, en definitiva, el hombre primordial, el habitante de la pretérita Edad de Oro caracterizada por una apertura espontánea al Todo. Es que Fink redita el clásico esquema en etapas -tan caro a los filósofos de Occidente- donde el último término coincide

con el primero pero implica, al mismo tiempo, un enriquecimiento. Hace referencia a una edad mítica -Illo tempore, paraíso perdido- en la que el hombre vivía inmerso en las cosas en una apertura natural al mundo. El uso de las cosas y los hábitos sociales opacaron la relación humana con el Todo. El hombre intenta recuperarla, aunque más no sea intermitentemente, por el culto. Por el culto la apertura original al Todo del Mundo es reemplazada (mediatizada, disimulada) por la relación humana con los dioses. El hombre salta fuera de sí, trascendiendo las fronteras de su humanidad y se abre a seres supremos, aunque intramundanos. Una relación teológica (éxtasis a nivel intramundano) reemplazó la relación mundana con el todo del mundo. Es la era cultural.

Nuestro presente histórico coincide con la era nihilista : es cuando la humanidad se desembaraza de la religión y de los dioses, corta los lazos que lo unían a la divinidad y se lanza a vivir en soledad, valiéndose solamente de sí misma, de su libertad y su voluntad. Nada existe fuera del hombre: los dioses, la naturaleza, las cosas, son emanaciones o derivaciones humanas. Todo lleva su sello. El habitante de Occidente vive hoy, más que nunca, en un mundo "humano, demasiado humano". Encarcelado en el estrecho círculo de su finitud, se hace "más y más terrestre".

Con visión de futuro Fink infiere que la humanidad, liberada de la relación teológica que enmascaraba y mediatizaba la apertura al mundo, está en condiciones de asumir nuevamente la existencia abierta al Todo. Tendrá que superar, para ello, un "modus vivendi" cuyas pautas estén calcadas de las del trabajo (autobjetivación humana, libertad como responsabilidad, voluntad como lucha y sometimiento) y reemplazarlas por las del juego (libertad como irresponsabilidad, espontaneidad y audacia, voluntad creadora, gratuidad y placer). Reemplazando el paradigma del trabajo por el del juego el hombre occidental logrará una existencia auténtica. Jugando -no un juego sagrado ni un juego profano-, jugando simplemente nuestra existencia, viviremos en la perspectiva de lo abierto y adquiriremos la dimensión de los dioses. Estamos, pues, en los umbrales de la era lúdica.



6. ROGER CALLOIS O LA CLASIFICACION DE LOS JUEGOS

Roger Caillois, prestigioso protagonista de nuestro tiempo, personaje- puente entre la tradicional cultura francesa y la joven literatura hispanoamericana, es especialmente apreciado por los argentinos: fundador del Instituto Francés en Buenos Aires y colaborador de la revista Sur y del diario La Nación, frecuenta la Argentina donde sus cursos y conferencias pronunciadas en universidades e instituciones constituyen siempre un acontecimiento cultural de primer orden. Caillois es un auténtico jugador por su actitud de asombro frente al mundo y sus manifestaciones, por su quehacer desinteresado y gozoso, por su atención detenida en aspectos tan variados de la realidad como el arte y la poesía, la sociología y el marxismo, el mito y lo sagrado, los sueños y los juegos, y, sobre todo, porque logra penetrar especulativamente hasta el centro de cada fenómeno desde donde emerge siempre con una observación original, con una idea inédita o una aco- tación novedosa. El libro que nos interesa comentar aquí, publicado en 1958 -a 25 años del Homo ludens- es un ejemplo cabal del gusto fran- cés por el orden y el equilibrio. Si Huizinga sumerge al lector en me- dio de un abundantísimo material caótico y apasionante, que se expan- de a borbotones a través de más de trescientas páginas, sugiriendo innu- merables caminos para la investigación y abriendo infinitos surcos pa- ra la especulación filosófica, Teoría de los juegos es un libro breve, preciso y ordenado que señala desajustes e imprecisiones en Homo ludens, clarifica conceptos y aporta, sustancialmente, dos novedades con res- pecto a su antecesor: una clasificación de los juegos y una teoría so- bre la corrupción de los juegos en la actualidad.

Caillois ordena la actividad lúdica en cuatro especies, a cada una de las cuales nomina con los siguientes términos: "agon", "alea", "mimicry", e "ilinx", que significan, respectivamente, juegos de competición, de azar, de ficción y de vértigo. Pero a la vez distin- gue dos formas de manifestarse el impulso lúdico, que se corresponden con diversos grados en la evolución-histórica de los juegos: la paidia -el juego puro, la exuberancia feliz, la agitación inmediata y desor- denada- y el ludus, que implica la necesidad de someter y encauzar

el desenfreno lúdico por medio de reglas y límites:

"En el origen del juego reside una libertad primera, necesidad de relajamiento y al mismo tiempo distracción y capricho. Esta libertad es su motor indispensable y está en el origen de sus formas más complejas, más estrictamente organizadas. Semejante potencia primaria de relajación y alegría -paidia- se conjuga con el gusto por la dificultad gratuita -ludus-.
(Caillois, Teoría de los juegos, p. 48)

Si la paidia es recreación espontánea e improvisada fácilmente excesiva que incluye el garabato, la bulla, la batahola, los ruidos, los movimientos y los colores libremente expresados, en el ludus, por su parte, radica la virtud civilizadora porque el gusto por inventar reglas y plegarse obstinadamente a ellas fortalece y desarrolla los valores morales e intelectuales de una cultura.

Es por eso que Caillois hace coincidir estas dos modalidades lúdicas con dos estadios de la historia de la humanidad: las sociedades primitivas son "sociedades de barullo" caracterizadas por una "participación ciega, desenfrenada y sin objeto con las energías cósmicas" (136). Estas sociedades elementales -que corresponden al estadio "paidia"- juegan mimicry e ilinx. Pero cuando la cultura se desarrolla y se hace compleja y sofisticada, el agon y la alea reemplazan a los juegos de vértigo y del "como sí". Estas sociedades avanzadas son denominadas por Caillois "sociedades de contabilidad", y se avienen al estilo "ludus", cuyas formas lúdicas correspondientes implican el cálculo, la combinación, la legalidad y el orden. Remitimos al lector a los capítulos II, V y VI de Teoría de los juegos donde Caillois explica detenidamente cada uno de los tipos lúdicos con abundantes ejemplos, los juegos combinatorios de dos o más tipos y la interdependencia de los juegos y las culturas.

Queremos aquí analizar algunas observaciones de Caillois que no compartimos. Cuando Huizinga define al juego como el ámbito

(136) Teoría de los juegos, p. 110.

del secreto y el misterio, Caillóis disiente: "El juego es casi siempre espectacular, cuando no ostentoso", declara, y agrega que se ejerce siempre en detrimento del secreto y el misterio. "El juego expone el misterio, lo manifiesta, en cierto modo lo gasta"(137). Esta asevera-
ción es inobjetable, pero no invalida la definición de Huizinga. A nuestro entender, ambas afirmaciones son acertadas y se complementan. En efecto: por el juego las cosas devienen misteriosas, y devienen misteriosas porque el jugador no ve en ellas ni más ni menos que ^{su}apariciencia.

Expliquemos esto: si en el uso cotidiano y ordinario las cosas se manifiestan opacas y unívocas, sirven para determinados fines, poseen cualidades fijas y valen más o menos de acuerdo a su lugar en la escala jerárquica establecida por costumbre y tradición cultural, en la relación lúdica las cosas se liberan de sus connotaciones habituales y de sus cualidades ordinarias e inmutables, pierden la utilidad y el valor o disvalor cotidianos. Quitadas del contexto histórico-cultural al que pertenecen e insertadas en el ámbito lúdico -"universo reservado, cerrado, protegido: espacio puro" (138)-donde los prejuicios, los valores, las jerarquías, los conceptos y las ideas del ámbito exterior no funcionan, las cosas dejan de ser unívocas y se vuelven indefinidas, pierden el valor y la utilidad habitual y devienen ambiguas, es decir, abiertas, equívocas, misteriosas. Y la "misteriosidad" de las cosas -las cosas apareciendo inagotables, con infinitas cualidades, entregadas a múltiples manipuleos, mostrando la posibilidad de ser usadas de maneras insospechadas- se manifiesta únicamente cuando prestamos atención a su mera apariencia, cuando miramos las cosas como si las vieramos por primera vez, libres de preconceptos, de los hábitos y los prejuicios cotidianos y de los metros valorativos, no mediatisadas por los esquemas de la realidad que la cultura pone al servicio del hombre para que éste se mueva con eficacia y eficiencia en el mundo circundante. Y esta atención puesta en la mera apariencia,

(137) Teoría de los juegos, p. 13.

(138) Teoría de los juegos, p. 17.

este manipuleo con lo que cada objeto muestra y manifiesta por sí, es la actitud lúdica, el verdadero juego con la realidad.

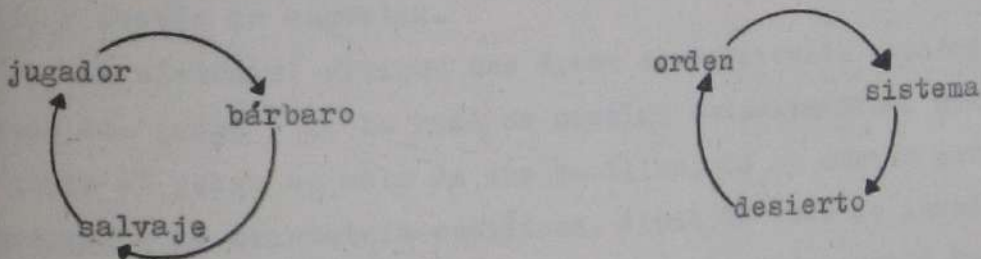
Concluyendo, el juego, que es manipuleo libre y desinteresado con la pura apariencia de los entes, transforma las cosas en misteriosas, y, al mismo tiempo, expone su misterio. Desde esta perspectiva el juego no es evasión, como lo señala Caillois repetidamente en Teoría de los juegos (139), sino contacto estrecho con la realidad, con la verdadera realidad libre de las mediaciones impuestas por la cultura para simplificar la actividad humana en la práctica cotidiana.

El tema de los juegos y la actualidad es encarado por Roger Caillois con originalidad y agudeza. Sobre este tema han opinado Huizinga, Bally y Fink. Conviene aquí recordar sus conceptos. Huizinga denuncia la ausencia del juego en la sociedad contemporánea e imputa al siglo XIX, severo y utilitario, de crear las bases para una paulatina desaparición del factor lúdico en Occidente. Nuestro siglo -declara amargamente HUizinga- reemplazó el auténtico juego creador y vitalizador de la cultura por los falsos juegos (los juegos-deportes convertidos en "cosa seria" de importancia internacional; los juegos de sociedad, excesivamente sofisticados y complejos) y por una actitud pueril que nada tiene que ver con la auténtica conducta lúdica. Para recuperar nuestras perdidas aptitudes lúdicas, para curar nuestra civilización enferma -enferma por falta de jugadores que la mantengan viva y aseguren su crecimiento- es necesario retornar a nosotros mismos, reconcentrarnos en nuestra intimidad y poner en práctica las viejas virtudes cardinales griegas.

Bally, por su parte, opina que el hombre contemporáneo, el ciudadano de una civilización tecnológica avanzada, no tiene más camino que optar por una de dos alternativas: el bárbaro o el salvaje. El "bárbaro" es "el esclavo de un mundo que ya no podrá crecer ni transformarse", atado al trabajo, pierde su capacidad lúdica; su seriedad

(139) "El juego es una tentativa para sustituir la confusión normal de la existencia ordinaria por situaciones perfectas. Así uno se evade del mundo haciéndolo diferente". Teoría de los juegos, p. 36.

ante la vida usurpa el lugar de la alegría juguetona. Su existencia se entumece. Apresado en las redes del sistema pierde individualidad y se convierte en hombre-masa. Este es el bárbaro. El salvaje es quien, aterrado al percibir que su individualidad se disuelve en la masa informe, abandona el falso orden, el orden que devino inútil para el ejercicio de la libertad, y busca la soledad, el desamparo, el desierto. En un pensamiento que tiende al círculo, que gira en redondo como un perro persiguiendo su propia cola, que se resuelve en tautologías invertidas (como ésta: no hay orden sin juego; no hay juego sin orden; o como ésta otra: el juego hace posible el espacio para la libertad; la libertad hace posible el juego), la soledad y el desierto, que constituyen la etapa final del proceso de la civilización, devienen el punto de partida desde el cual el "salvaje" puede otra vez ejercer su libertad y crear, jugando, un nuevo orden: "La región virgen es el origen; provenimos de él y podemos volver a él". Para el biólogo Bally la historia de Occidente queda encerrada en un ciclo que se repite eternamente:



Eugene Fink percibe en el nihilismo contemporáneo los rastros del hombre del futuro, del homo ludus que no es otra cosa que la versión corregida y aumentada del hombre primordial. Vagamente Fink hace referencia a un hombre mítico inmerso en las cosas y abierto espontáneamente al mundo, sucedido históricamente por el hombre cultural -cuya relación con el Todo se realiza gracias al juego sagrado y a la intermediación de los dioses- y reemplazado, a su vez, por el nihilista contemporáneo, que es quien se desembaraza de los dioses y del culto, pierde de vista el todo del mundo y asume una soledad árida donde el trabajo reemplazó al juego y el hombre a los dioses. El habitante del mañana es, para el autor de Le jeu comme symbole du monde, otra vez el hombre primordial: es quien, jugando, se reencuentra con el mundo en una relación abierta y directa, liberada de la mediación divina.

Caillois, por su parte, opina que nuestra época se caracteriza por la ausencia de límites precisos entre el juego y la existencia cotidiana. Cuando el tabique riguroso que separa las reglas ideales del juego de las leyes difusas e insidiosas de la vida pierde ^{la} nitidez necesaria, los juegos corren el riesgo de corromperse y arruinar su propia naturaleza. La perversión de los juegos, pues, resulta de la contaminación con el mundo real: el juego pierde la protección que le otorga el espacio-tiempo cerrado y separado y el equilibrio sustentado por sus leyes perfectas e inmutables:

"Como el imperio del instinto vuelve a ser absoluto la tendencia que llegaba a abusar de la actividad aislada, abrigada, neutralizada del juego, se propaga a la vida corriente y tiende a subordinarla, tanto como puede, a sus propias exigencias". (Teoría de..., p. 63).

Lo que era placer se convierte en idea fija; lo que era evasión, se convierte en obligación; lo que era diversión, deviene pasión, obsesión y fuente de angustia.

En síntesis: vivimos una época convulsionada y caótica donde las aguas del juego y de la vida se mezclan contaminándose unas a otras; donde el juego se sale de sus casillas, de su ámbito hermético y se propaga a la existencia cotidiana, donde la vida es invadida totalmente por el juego, por un juego único desbordado jugado hasta el delirio. A veces el juego invasor es agon: entonces el ser humano vive compitiendo desenfrenadamente con todos, no respetando las reglas de juego ni el libre juego, arremetiendo con trampas en una competencia sin freno donde lo único importante es ganar. Cuando es alea quien desborda de su cauce el mundo se convierte en una enorme ruleta donde el jugador apuesta su vida en cada instante pertrechado de supersticiones en un obstinado afán de gobernar el azar. Por el contrario, si la vida se convierte en mimicry, el jugador cambia permanentemente de papeles hasta olvidar quién es en verdad. El disfrazado, el que asume sucesivamente múltiples roles, el que finge cotidianamente a cada instante, cree al final en la realidad de su papel y olvida quién es; pierde la identidad en una existencia ficticia y enajenante. Por último

la vida es toda ilinx en los drogadictos y los alcohólicos, en aquellos que persiguen constantemente el vértigo, la salida, el éxtasis.

El mundo como campo de lucha a vida o muerte, o como gran ruleta generalizada, o como teatro o fiesta de máscaras, o como una cuerda floja tendida entre la nada y el todo, implican la entrega absoluta a un solo juego del que no se puede salir libremente, un juego hipertrofiado convertido en trampa fatal donde el hombre contemporáneo queda atrapado, fijado como una mariposa por un alfiler.

Otro acierto de Caillois es haber descubierto en el ciudadano de nuestro tiempo el hábito de delegar, en la vedette o en el ídolo, el instinto de juego: el hombre y la mujer ordinarios se identifican al ídolo o la vedette y juegan por representación. Es la cantante de moda o el crack de fútbol quienes juegan por ellos, y el limitado y pobre "juego" de la mayoría se reduce a seguir atentamente las jugadas de las estrellas, entusiasmarse o lamentarse por sus éxitos o fracasos. El "hincha" es un ejemplo de esa atrofia del instinto del juego que queda limitado a una actitud pasiva, a una sucesión de emociones provocadas por el fenómeno de ósmosis. Desde la perspectiva de Teoría de los juegos hipertrofia del juego o atrofia del juego son las dos alternativas de nuestro siglo: jugar desmesuradamente a un solo juego o no jugar a nada. Aunque Caillois no lo dice, en ambas actitudes patológicas son reconocibles los signos denunciadores del nihilismo reciente: la pérdida de la identidad en la vida convertida en "micry"; o la alternativa de ganar o perder, de matar o morir, en agón; o el hábito de jugarse a cada instante (alea); o el naufragio de la conciencia y la aniquilación de la realidad en la drogadicción o el alcoholismo, señalan la búsqueda de la destrucción y la muerte, la tendencia al anonadamiento propios del hombre contemporáneo de la primera mitad del siglo XX.

Creemos también que la definición de nuestro siglo como una época en que se han borrado los límites entre la realidad cotidiana y el juego -que coincide con nuestra apreciación de la época en que vivimos como el ámbito donde se han roto los casilleros, donde se han borrado las líneas divisorias y todo se mezcla y contamina en un caos violento y orgánico- constituye una aguda observación del ensayista francés.

Segunda Parte

EL JUEGO DE LA VIDA

I. JUEGO Y MITO

El mito-relato de una historia primordial, de un acontecimiento que ocurrió "in illo tempore", de las hazañas fundantes y paradigmáticas de héroes sobrenaturales- transcurre en un tiempo y un espacio cerrados en sí mismos, consagrados, distintos al tiempo y espacio profanos, e instaura un orden diferente al de la vida cotidiana, un microcosmos con leyes propias. Desde esta perspectiva comparte con el juego connotaciones comunes: El tiempo del mito -el Gran Tiempo, el Tiempo Primordial- se amalgama e integra al espacio mítico a tal punto que componen ambos una sola y única entidad. Imposible desgajar uno de otro. Cada uno por separado no existe sin el complemento del otro. El espacio-tiempo mítico constituye una cápsula hermética, una entidad cerrada y aislada, sin relación de continuidad con el tiempo cotidiano, lineal, en perpetuo movimiento: el tiempo histórico. Con respecto a la relación tiempo mítico-tiempo histórico las tradiciones de las civilizaciones más variadas hacen referencia a una ruptura: se "cae" en el tiempo histórico, se "entra" en la historia, se es "arrojado" del mito por un acontecimiento catastrófico (una acción prohibida, un cataclismo) que precipita la caída.

Esta discontinuidad entre el espacio-tiempo mítico y la historia es comparable a la relación juego-vida cotidiana. El mundo lúdico se instala en medio de la realidad de todos los días sin interrumpir ni modificar el encadenamiento habitual de las cosas. El juego funda su propio tiempo y espacio, válidos sólo para los jugadores, y dura en y dentro del juego. Aislado del entorno y cerrado en sí mismo, el juego no invade tiempo ni espacio cotidianos ni se funde en ellos. El juego se interrumpe bruscamente (al finalizar, o por decisión de uno de los jugadores: "no juego más", "pido gancho"); el jugador sale del juego y se reintegra a la vida cotidiana sin solución de continuidad. Se sale del juego con las manos vacías, y se entra a él despojado de todo lo que puede ser valioso o distintivo en la vida real.

Esta discontinuidad entre juego y vida sería -entre tiempo y espacio lúdicos y el tiempo y el espacio cotidianos- se percibe con curiosa nitidez en el último film del director español Olea:

No es bueno que el hombre esté solo. El protagonista de esta película es un hombre de mediana edad que cumple con seriedad y eficacia las responsabilidades de su cargo de alto ejecutivo en una importante empresa, y en la intimidad "juega a las muñecas" -muñecas descomunales, parlantes, del tamaño de una persona adulta-. La discontinuidad entre la vida y el mundo lúdico está señalada en el film a través de las características de la casa del protagonista, que es, específicamente, su campo de juego: una enorme mansión de piedra aislada del entorno urbano por murallas, espacio verde y agua; y también por la obsesión de su habitante por mantenerla hermeticamente cerrada (la puerta principal de la casa está protegida caricaturescamente por cerrojos, cadenas y gruesas trabas de hierro, y las persianas se mantienen sistemáticamente bajas).

Pero la idea de juego como isla, independiente del proceso cotidiano -marcado por el aspecto de castillo o fortaleza medieval de la vivienda- está insinuada también en la trama misma del film: Las intromisiones y agresiones de la prostituta que descubre el juego secreto no llegan a destruir el mundo lúdico, ni tampoco su actitud invasora. Cuando la prostituta y su hija se instalan en la casona, el protagonista reduce su campo lúdico (limitado ahora a un pequeño desván que ocupa los altos de la casa), pero no deja de jugar. Sólo cuando el rufián (cómplice de la prostituta) "entra" en el juego, es decir que no se limita a invadir el campo lúdico sino que se instala en su centro y juega a su vez; cuando trata a las muñecas como juguetes, personificándolas y otorgándoles vida; en síntesis, cuando comienza a "jugar a las muñecas", se produce el fatal desenlace: el protagonista asesina al rufián, mata a la prostituta, y, poseído por la locura, se presenta a la fiesta que la empresa organiza en su honor, del brazo de su muñeca preferida engalanada con los más elegantes vestidos.

Si la vida de este peculiar jugador se mantenía en un delicado equilibrio entre dos esferas distintas, opuestas y absolutamente separadas; si entre su vida seria -pública- y su juego -la intimidad- no habían interferencias ni contaminaciones (cada una tenía su ámbito espacio-temporal propio y sus personajes correspondientes: una, la oficina, la calle, el tiempo de trabajo, los compañeros de tareas, la

gente, la vida pública; otra, la casa, el ocio, la soledad, sus muñecas, el secreto), cabe preguntarse cuál es el desencadenante de tan fatal desenlace. La grieta de este mosaico perfecto, de este orden impecable, comienza a abrirse mucho después de la irrupción de la prostituta en la vida del protagonista. Su presencia en la casa no le impide a su dueño seguir jugando, sumergirse periódicamente en el ámbito ahora reducido de su juego. Las agresiones e injurias de su indeseable huésped (la burla y el desprecio con que se refiere a las muñecas, la interpretación del juego secreto como una desviación patológica de su erotismo) son siempre ataques exteriores al juego mismo, provenientes desde afuera del ámbito lúdico y no logran deteriorarlo. La grieta se abre cuando el rufián se inserta en el ámbito protector del juego, cuando se incluye como jugador e impone su propia variante de juego respetando las leyes lúdicas. Es que la irrupción sorpresiva de un nuevo jugador es el comienzo de la contaminación progresiva de los campos; es la inserción de un personaje de la vida pública, del mundo exterior, al ámbito íntimo del juego solitario. El orden se derrumba, los casilleros se confunden, irrumpe el caos, el juego queda "tocado": la contaminación de los dos campos esencialmente separados y distintos conduce a la locura y a la muerte. La escena final en la que el protagonista ^{irrumpe} en la fiesta empresaria del brazo de su muñeca es la síntesis de un proceso por el cual lo secreto se hace público (X), el juego se sale de sus casillas e invade el espacio-tiempo total: es la catástrofe, el fin del hombre lúdico y del hombre público.

Tal vez en este sentido haya que interpretar la afirmación de ciertos autores que niegan la existencia del juego absoluto, de la vida como juego total -o la vida total como juego-, de una realidad donde no cabe otra conducta que la lúdica. En esta realidad, descrita con ardor y poesía por los utopistas de todos los tiempos (X)

(X) El juego no es un espectáculo; no necesita de testigos.

(X) Ver el capítulo: Juego y utopía.

con caracteres edénicos, donde la abundancia reemplaza a la escasez, la facilidad al esfuerzo, la libertad a la constrictión, el trabajo es desterrado y el juego se manifiesta como la única actividad posible. Pero aun no habitamos la utopía y en nuestra imperfecta realidad cotidiana no existe el juego sino como alternancia posible con la vida opaca y gris de todos los días.

Como el juego, también el mito constituye un microcosmos con un orden propio y absoluto diferente a la lógica que rige la vida ordinaria. Huizinga señala esta característica del juego y recalca la nota de perfección lúdica frente a la imperfección de la vida cotidiana, el orden impecable que impone el juego en la confusión inherente a nuestra realidad inmediata (140). Y esta misma oposición entre orden y caos, claridad y confusión, perfección e imperfección se manifiesta en el enfrentamiento mito-realidad. El mito narra una historia divina, ejemplar, expresa un orden absoluto que nada tiene que ver con las miserables y diminutas historias humanas. Pero si bien desde una perspectiva laica el hombre que juega, o el que se zambulle en la narración de un mito, logra evadirse temporalmente del caos cotidiano y de la imperfección circundante y se deja invadir por la serenidad de un orden, para el hombre religioso -el que cree en el mito y lo recrea periódicamente, el que practica juegos cultuales- ese orden ideal que se da en el juego y en el mito asegura y perpetúa el orden cósmico, y por extensión, el orden social. Huizinga escribe en Homo ludens: "El sacrificio o las danzas han salido bien, entonces todo está en orden, las potencias superiores están con nosotros, se mantiene el orden del mundo y se asegura el bienestar cósmico-social de nosotros y de los nuestros..." (141). Para el hombre religioso el caos, la confusión de la vida ordinaria, enmascaran el orden secreto que rige el universo y del que el ser humano forma parte. El juego

(140) "Lleva el juego al mundo imperfecto y a la vida cotidiana confusa una perfección provisional y limitada. El juego exige un orden absoluto. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula" (Huizinga, Homo ludens, p. 25).

(141) Huizinga, Homo ludens, (p. 87).

y el mito reproducen ese orden intuído -o deseado- para asegurarlo y perpetuarlo.

La confusión cotidiana es pues máscara de la realidad, y el juego y el mito son, por su parte, expresiones de la verdad, formas de conocimiento: la realidad muestra sus rostros más secretos en el mito y en el juego. Tal vez por eso la máscara, el disfraz, el ocultamiento, el misterio, son elementos constitutivos tanto del juego como del mito. En efecto: el niño que juega oculta su propia identidad en el rol de cowboy, de colectivero o de príncipe; el héroe del mito esconde su personalidad bajo un disfraz o, a menudo, desconoce él mismo su propia identidad, que le es revelada al final de sus hazañas. También lo humano se oculta en lo animal o vegetal, o lo divino en lo humano en las múltiples metamorfosis de los mitos de todas las culturas.

La realidad, en el mito y en el juego, se revela entonces como infinitos velos superpuestos (máscaras-cáscaras) que van cayendo uno a uno, develando sus inagotables rostros (X). La máscara (el disfraz, el velo, la cáscara) no es más que un significado de la realidad que oculta otro, que a su vez oculta otro que oculta otro, y así hasta el infinito. No existe el verdadero y definitivo rostro. La máscara es el rostro. Cada máscara es el rostro. No es otro el sentido de la ambigüedad que señala Huizinga, Caillois, y también Fink, como inherentes al juego, ambigüedad entre "jugar a ser" y "ser" -o "parecer" y "ser"-, fe y simulación, sustancia y símbolo, real e irreal (142).

La personificación de lo incorpóreo y sin vida, que Huizinga enuncia como "figuración" (143) es otra de las connotaciones comunes al juego y al mito: "La propensión constante del espíritu a personificar las cosas con las que se las tiene que ver en su vida radica

(X) La ambigüedad del mito, su condición de polifacético e inagotable como la realidad revelada en el juego- se pone de manifiesto a través de su vitalidad, es decir, de su frescura conservada por siglos- En efecto: cada mito contiene infinitos significados (todos válidos) que se van desocultando en cada interpretación. El mito de Edipo, por ejemplo que ha sido interpretado de mil maneras distintas -según la época, la escuela o la disciplina- no se ha gastado sino que se conserva immaculado en su desbordante lozanía esperando inéditas interpretaciones que develarán sus secretos.

(142) Ver Huizinga, Homo ludens, p.46 y 206; Fink, op.cit. p.110.

(143) Huizinga, op. cit.p. 199.

efectivamente en la actitud lúdica", explica Huizinga (144). Y precisamente el mito relata la génesis de cada uno de los objetos significativos o culturalmente útiles para el hombre, génesis que revela un estado original donde tal objeto -y también una idea o un sentimiento- existían (vivían) bajo la forma de un dios, un héroe o simplemente un mortal. También el universo lúdico del niño es una unidad orgánica, vital, poblada de seres vivientes con quienes el infante se relaciona a través de sentimientos de simpatía o rechazo, y a quienes "habla" e interpreta como a iguales: la pata de la mesa con que tropieza y se golpea merece ser castigada como una agresora voluntaria; la aspiradora eléctrica, con su ruidoso andar, es temida como un enemigo que amenaza destruirlo. Esta actitud personificante, propia de los inventores de mitos y los jugadores, presupone un mundo concebido como "campo de juego", es decir, poblado de juguetes, y no de cosas u objetos. Ampliaremos esta idea en el capítulo : juguetes y jugadores.

El gusto por lo desmesurado, por lo exorbitante, por la exageración "propia de los niños y los locos", ⁽¹⁴⁵⁾ por la confusión de todas las proporciones y relaciones, es otra característica de juegos y mitos; los gigantes y los gnomos, los monstruos descomunales (dragones, mandrágoras, gorgonas), los seres diminutos, los personajes que cambian bruscamente de tamaño, pueblan los mitos y también los más antiguos cuentos infantiles (Gulliver, Alicia en el país de las maravillas y detrás del espejo, Blanca Nieves, entre los más conocidos). Relacionamos con esto la vocación por lo monstruoso: el monstruo, único en su especie o ejemplar extraordinario dentro de su especie (el gigante, La ballena Moby Dick), amenazante, de proporciones exageradas, es personaje familiar tanto de los cuentos y mitos milenarios como de los juegos de niños (juegos de vértigo, en la terminología de R. Caillouis) donde uno de los jugadores -disfrazado o no- asume el rol de monstruo y persigue con gesto amenazante y ruidos articulados a los demás jugadores que, a sabiendas de la farsa, no

(144) Huizinga, op.cit.p. 199.

(145) Huizinga, Homo ludens, p. 208.

dejan de experimentar auténtico miedo.

Si bien los enanos y gigantes existen en la realidad que habitamos (pensemos los insectos como pequeños gnomos, o las bestias marinas o terrestres como verdaderos gigantes o monstruos), son tan incomprensibles y herméticos para el ser humano que parecen no pertenecer al mismo universo. Es como si múltiples mundos paralelos convivieran sin tocarse, percibiéndose como a través de un cristal, irremediablemente distantes aunque inmediatos, absolutamente inalcanzables aunque puedan tocarse y destruirse (X). Pero los mitos, los cuentos y los juegos hacen posible el encuentro. En los mitos, los cuentos y los juegos los infinitos mundos paralelos se funden en un mundo único donde es posible el juego de participación, donde todos se incluyen como protagonistas de una misma historia.

Aquí no se agotan las conexiones entre mito y juego. Muchos mitos primitivos (e incluso algunos pertenecientes a la tradición judeo-cristiana) pueden ser interpretados como juegos interrumpidos por la transgresión de las "reglas de juego" por parte de uno de los jugadores. Desde esta perspectiva entendemos el mito cristiano del pecado original como un juego cósmico en el que alternan lúdicamente Dios, hombres y animales. Como en todos los juegos, los jugadores juegan desde un mismo plano (horizontalidad lúdica) y se abren extáticamente unos a otros (inexistencia de barreras jerarquizantes entre los jugadores). La apertura mutua se expresa en este y otros mitos primitivos por la comprensión, por parte del hombre, del lenguaje de los animales y en la comunicación llana y directa entre hombres y dioses. Los jugadores tramposos que infringen las reglas lúdicas (Adán y Eva) son expulsados del juego ("expulsión del Paraíso") y quedan fuera de la totalidad protectora en que estaban incertos (las puertas del Paraíso hacen referencia al ámbito cerrado del juego). La trampa al juego

(X) La humanidad, al crear un mundo humano urbano, que borró las huellas del mundo natural, desterró a las bestias de su entorno o las integró como objetos para ser mirados (los zoológicos) o como obstáculos o molestias para ser exterminados (los insectos).

go cósmico es entendida como "pecado original", "caída" o "culpa" en el lenguaje religioso. El castigo (expulsión del campo de juego-paraíso) implica la pérdida del contacto profundo y significativo del Todo. Dios se vuelve lejano, las cosas devienen opacas, los animales y las plantas se transforman en especies herméticas e incomprensibles. Cuando el hombre se siente ajeno a lo natural y a lo divino comienza a escindir la realidad estableciendo jerarquías, clasificando los reinos separados, y empieza a cualificar: los seres son trascendentes o immanentes, sagrados o profanos, santos o pecadores. Es la pérdida de la inocencia inherente al juego.

A continuación desarrollaremos dos interpretaciones antagónicas del mito: una de Mircea Eliade, otra de ~~Ca~~ Claude Lévy-Strauss, y posteriormente las traduciremos a términos lúdicos. En otras palabras: el etnólogo estructuralista Claude Lévy-Strauss, por una parte, y el filósofo Mircea Eliade, por otra, conciben sendas teorías sobre el mito -que explicaré a continuación- que son asimilables a nuestras consideraciones sobre el juego.

Mircea Eliade afirma que es necesario rescatar el auténtico significado del mito, perdido y olvidado durante siglos. En efecto: los griegos de la época clásica vaciaron al mito de todo valor religioso y metafísico y lo opusieron despectivamente a la historia y al logos. Por su parte, la tradición judeo-cristiana identificó mito con embuste e ilusión, ya que sólo era verdadero lo que estaba testimoniado en las Sagradas Escrituras. Todavía hoy subsiste la opinión, generalizada durante el siglo XIX, según la cual el mito es sinónimo de fábula, invención y ficción. Mircea Eliade inicia, pues, la ardua tarea de restaurar la dignidad del mito. Para ello ensaya sucesivas definiciones, enfocándolo desde el punto de vista del hombre religioso, es decir, como mito viviente.

"El mito relata una historia primordial, un acontecimiento que tuvo lugar "in illo tempore" -afirma Mircea Eliade en "Aspects du mythe" (146). Sus personajes son seres sobrenaturales. El mito relata, pues, cómo, gracias a las hazañas de seres sobrenaturales, una realidad es venida a la existencia, (ya sea la realidad total: cosmos;

(146) M. Eliade, Aspects du mythe, Introducción

o sólo un fragmento: isla, especie vegetal, comportamiento humano, ins- titución, etc.) Es siempre el relato de una creación: nos explica cómo una cosa ha sido producida, ha comenzado a ser, ha pasado del no-ser al ser. Como vemos, el mito es solidario con una ontología, ya que habla sólo de realidades, de cómo algo comenzó a ser (147). Pero además el mito es una historia sagrada, porque lo real, para el hombre arcaico, se identifica con lo sagrado mientras que lo irreal o pseudo-real forma parte de lo profano. De aquí que la oposición: real-irreal, se reduce a esta otra: sagrado-profano.

Teniendo en cuenta esta correlación de oposiciones, Eliade afirma que el mito es, además, una historia verdadera. Es la expresión de la verdad absoluta. Y como tal verdad absoluta en la que intervienen seres sobrenaturales, es revelada. Por lo tanto, el mito constituye un misterio revelado.

Por otra parte, lo sagrado se manifiesta como una potencia, como una saturación de ser, que en la creación de la totalidad, en la cosmogonía alcanza su grado más alto. El mito cosmogónico constituye, entonces, una ontofanía (manifestación del ser), y los demás mitos son teofanías o hierofanías. El mito describe, pues, las diversas irrupciones de lo sagrado o sobrenatural en el mundo. Y esta irrupción de lo sagrado en el ámbito natural es lo que realmente fundamenta el mundo, porque es la causa última de toda la existencia.

Nuestro autor también define al mito como historia ejemplar, porque suministra los modelos para la conducta humana. "En el detalle de su comportamiento consciente, el primitivo no conoce ningún acto que no haya sido planeado y vivido anteriormente por otro, otro que no era un hombre. Lo que él hace, ya se hizo. Su vida es la repetición ininterrumpida de gestas inauguradas por otros". Esta repetición consciente de hazañas paradigmáticas denuncia también una ontología original. "El producto de la naturaleza, el objeto hecho por el hombre, la conducta humana, no hallan su realidad, su identidad, sino en la medida en que participan de una realidad trascendente". Todo acto

(147) M. Eliade, op. cit. Introducción

humano, todo objeto, se carga de sentido y trascendencia en cuanto refleja "lo otro", lo sagrado. Por eso podemos afirmar que el mito otorga significación a la existencia humana. Concluyendo con esta tentativa de determinar al mito, M. Eliade le designa el calificativo de universal (modelo para el mundo entero, entendiendo el mundo en la perspectiva del hombre primitivo, como la sociedad en que vivió) y eterno; dirigido al hombre en su unidad integral, y no a aspectos parciales de su humanidad.

Estos calificativos atribuidos al mito hacen de Mircea Eliade un opositor de aquellos teorizadores que intentan asimilar los mitos a los sueños (Erich Fromm: "El lenguaje olvidado"; J. Campbell: "El héroe de las mil caras"; y la escuela psicoanalítica). Precisamente la universalidad y eternidad del mito, como así también su capacidad de dirigirse al hombre como ser total, lo oponen a los sueños, que constituyen, para este autor, una experiencia personal, particular y privativa. A pesar de ello nuestro autor reconoce coincidencias entre las figuras y acontecimientos míticos y oníricos en cuanto a una similar abolición del tiempo y del espacio en ambos casos.

El mito como paradigma de los actos humanos fundamenta una ética, ya que da las pautas para la conducta del hombre. Sin embargo, Eliade señala una paradoja: en la actitud primitiva "el hombre de las culturas tradicionales no se reconoce como real sino en la medida en que deja de ser él mismo y se contenta con imitar y repetir los actos de otro." No se reconoce como real como verdaderamente él mismo, sino en la medida en que deja de serlo" (148). El sentido de este aparente sin-sentido es explicado en un fragmento de "Mitos, sueños y misterios": la trascendencia y la ejemplaridad del mito "fuerzan al hombre religioso a salir de las situaciones personales, a sobrepasar la contingencia y lo particular, a llegar a los valores generales, a lo universal" (149). Gracias a la paradoja, el hombre primitivo logra superar una vida ensimismada, animal, y asumir una existencia auténticamente humana. La experiencia religiosa no sólo eleva al hombre a una dimensión supra-animal, sino que transforma al mundo: de opaco, vacío, carente de significado, el mito lo transforma en simbólico,

(148) M. Eliade, El mito del eterno retorno, pp. 45-6

(149) M. Eliade, Mitos, sueños y misterios, pp. 14-15.

transparente, significativo: "el mito ayuda al hombre a descifrar el mensaje del universo". El hombre religioso, pues, el hombre que vive en el mito, participa de un cosmos abierto y está abierto al mundo. "El hombre religioso nunca está solo; en él vive una parte del mundo" (150).

Abolición del tiempo Una de las funciones esenciales del mito es la ruptura del tiempo profano. "Existen para el hombre primitivo dos categorías de acontecimientos, que se inscriben en dos especies de tiempos, cualitativamente irreductibles: por una parte, los acontecimientos llamados míticos, los que tuvieron lugar ab origine... que es preciso que él rememore. Por otra parte, los acontecimientos sin modelo ejemplar, los hechos que se han sucedido simplemente... que no representan interés alguno: los olvida, quema su recuerdo" (151). El tiempo sagrado es, de acuerdo con nuestro autor, reversible en el sentido de que es tiempo primordial hecho presente. Constituye un tiempo ontológico por excelencia, parmenideano: siempre igual a sí mismo, inagotable, eterno, tiempo circular, recuperable y repetible mediante el artificio del rito. Para el hombre religioso es el tiempo sagrado el que posibilita la existencia del tiempo profano. "El tiempo sagrado, mítico, fundamenta el tiempo existencial, histórico, pues es su modelo ejemplar" (152). El hombre religioso logra salir del tiempo profano, cronológico, y penetrar en el Gran Tiempo, el tiempo sagrado, indefinidamente recuperable, por la acción ritual. Gracias al rito, la duración profana queda suspendida, el tiempo ordinario, desprovisto de significación, queda abolido. De esta manera, el hombre primitivo logra mitigar la angustia existencial por el tiempo que transcurre, irrecuperable, y que nos arrastra irremediabilmente hacia la muerte. En la actualidad, en el mundo desacralizado en que vivimos,

(150) M. Eliade, Lo sagrado y lo profano, p. 161.

(151) M. Eliade, Lo sagrado y lo profano, p. 70.

(152) M. Eliade, Aspects du myte, p.p. 24-25

el hombre encuentra otras soluciones para su necesidad de abolir el tiempo que transcurre y sumergirse en otro tiempo cualitativamente diferente, explica Eliade. Es curioso que, analizando la actitud del hombre contemporáneo en relación al tiempo, se descubren supervivencias del comportamiento mítico. Hay, pues, una tendencia específicamente humana a evadirse del momento histórico, del tiempo presente y penetrar en un ritmo temporal cualitativamente diferente.

Señala Mircea Eliade dos principales vías de evasión del hombre moderno: el espectáculo y la lectura. Ambos entretenimientos logran una ruptura de la duración y, al mismo tiempo, una salida del tiempo. Además crea, tanto al espectador como al lector, la ilusión de un dominio del tiempo, que le permite sustraerse de su relación de dependencia con respecto al devenir. El espectador de una obra teatral, por ejemplo, se sumerge en un "tiempo concentrado, de gran intensidad, residuo o sucedáneo del tiempo mágico-religioso" (153). El lector de novelas, por su parte, es lanzado fuera de su duración personal, y se integra en otros ritmos, vive otras historias.

El culto Según Mircea Eliade, la necesidad del culto surge cuando el hombre ha perdido el comercio directo con lo divino. En todas las religiones antiguas se hace referencia a una perfección de los comienzos: El Cielo estaba muy cerca de la Tierra, de modo que se podía tener fácil acceso a través de una liana, una escalera o una montaña. El hombre poseía una serie de atributos que ha perdido: inmortalidad, espontaneidad, libertad, posibilidad de ascensión al cielo y encuentro fácil con los dioses; amistad con los animales y conocimiento de su lenguaje. Cuando el Cielo fue brutalmente separado de la Tierra, cuando se volvió lejano, la etapa paradisiaca tocó a su fin y la humanidad adquirió su condición actual. Se habla entonces de la caída.

La caída es un acontecimiento mítico que provocó la ruptura entre el Cielo y la Tierra (o ruptura de niveles). La caída -define

(153) M. Eliade, Mitos, sueños y misterios, p. 32.

Mircea Eliade- equivale a una mutación ontológica de la condición humana como una ruptura cósmica. Después de la caída, la unidad y armonía primordial se escinde en una serie de dualidades: surge entonces la distinción entre lo real y lo irreal; lo trascendente y lo natural, lo divino y lo humano, lo sagrado y lo profano. Y es entonces cuando aparece el culto como un medio que permite recobrar la situación paradisiaca, la unidad primordial. Gracias al culto el hombre logra abolir la actual condición humana, la de hombre caído, y recuperar la del hombre primordial, de la que hablan los mitos. Y logra también restaurar la comunicación entre la Tierra y el Cielo. Es decir que el culto hace posible el retorno a los orígenes, la reactualización provisional del estado inicial de la humanidad toda, la regresión al tiempo mítico del paraíso perdido. El culto -señala Mircea Eliade- es un acto voluntario, y surge cuando el hombre toma conciencia de su situación en el cosmos.

Antes de la caída Vimos pues como, por intermedio del rito, el hombre primitivo recupera periódicamente el tiempo paradisiaco de los comienzos de la humanidad. Este tiempo de beatitud, eternidad y libertad, de comercio directo con los dioses que precede a la caída, es el tiempo mítico, es la historia para el hombre arcaico: el conjunto de acontecimientos y de gestas que merecen ser recordados y reproductidos periódicamente. Pero Mircea Eliade hace referencia a dos estados anteriores: el tiempo cosmogónico y el no-tiempo o caos. El tiempo cosmogónico corresponde a una ontología: es el momento de la diferenciación, de la discontinuidad, de la entrada en la existencia. El caos es el estado primordial, anterior a todo tiempo, etapa de la unidad primordial, de la indiferenciación, de la pura pasividad antes de la creación, de la potencia plena, de la totalidad indiferenciada y perfecta. El primitivo no desvaloriza el caos; por el contrario, lo valora como el estado previo e imprescindible para toda creación. Simbolizado por la androginia, representa la coincidencia de los contrarios, la perfección de un estado primordial no condicionado, autosuficiente. De ahí que en los pueblos primitivos, el retorno al caos es un requisito "sine qua non" para iniciar una existencia nueva, una

renovación o revitalización. Así lo manifiestan los ritos de iniciación y la orgía, reivindicada por Eliade como un acto voluntario para lograr la purificación y revitalización de la tribu.

Recuerdo y
sabiduría

En todos los pueblos primitivos la memoria goza de gran prestigio. Pero no es valorizada en sí misma, sino como recuerdo de lo esencial, de lo que no hay que olvidar. Lo esencial lo constituye "el drama primordial que ha construído al hombre tal cual es hoy" (154). Saber es, pues, recordar los acontecimientos míticos que fundamentan la actual condición humana. El mito es un saber por imágenes, es la sabiduría. Esta concepción primitiva que identifica saber con recordar, está testimoniada a través de toda la mística oriental: en las tradiciones hindúes, la memoria es asociada al despertar y a la libertad y el olvido se asimila a un sueño, a la ignorancia o a la inconciencia. La memoria constituye, pues, una toma de conciencia, una liberación, una apertura, la sabiduría. También los antiguos filósofos griegos conservan estas concepciones: Platón valoriza el recuerdo como un medio de recuperar verdades.

Conocer los mitos es, para el hombre primitivo, aprender los secretos del origen de las cosas. Pero no sólo aprende cómo las cosas han venido a la existencia, sino también cómo reencontrarlas y cómo hacerlas aparecer. El conocimiento, para el primitivo, va acompañado de un poder mágico-religioso: conocer el origen de un objeto equivale a adquirir sobre él un poder mágico, por el cual dominamos, multiplicamos o reproducimos el objeto a voluntad.

El mito y
la actualidad

El primitivo vive en un cosmos sacralizado. El hombre moderno, en cambio, ha desacralizado su mundo y asumido una existencia profana, sostiene Mircea Eliade (155).

(154) M. Eliade, Mitos, sueños y misterios, p. 50.

(155) M. Eliade, Lo sagrado y lo profano, p. 22.

Lo sagrado y lo profano constituyen "dos modalidades de estar en el mundo, dos situaciones existenciales asumidas por el hombre a lo largo de su historia".

No se puede afirmar, sin embargo, que el hombre moderno ha ya abolido completamente el comportamiento mítico. Eliade cree que el comportamiento mítico se prolonga, disfrazado, en el papel que desempeña la educación, y nutre particularmente a las distracciones, pero jamás desaparece: "en la escala colectiva manifiéstase en ocasiones con una fuerza considerable, bajo la forma del mito político" (156).

La educación actual cumple la función del mito en las sociedades arcaicas, ya que los mitos representan:

- a) Las tradiciones ancestrales,
- b) Las normas que importa no transgredir,
- c) Su transmisión es secreta e iniciatoria (equivale, para nuestro autor, a la instrucción de nuestras escuelas) y
- d) Suministra los modelos ejemplares que rigen la conducta humana. Especialmente esta última función del mito es cumplida con eficiencia por la educación de nuestro tiempo. Mircea Eliade señala agudamente la tendencia humana a transformar una existencia en paradigma, y un personaje histórico en arquetipo. Afirma que la memoria colectiva es ahistórica; el pueblo retiene difícilmente acontecimientos individuales y figuras auténticas y funciona reduciendo los acontecimientos en categorías y los personajes históricos en arquetipos. Y este mecanismo de la mente colectiva es sintomática: revela un mecanismo de defensa frente a la historia irreversible e irrecuperable.

El cine, las novelas, las historietas revelan, también, la supervivencia del mito: las historias, sus héroes, los acontecimientos narrados en las series televisivas, reproducen la lucha mítica entre el Héroe y el Monstruo, los combates y pruebas iniciáticas, el paisaje paradisíaco, el Infierno, las figuras ejemplares. Asimismo, constitu

(156) M. Eliade, Mitos, sueños y misterios, p. 35.

ven un índice de la supervivencia del comportamiento mítico, las múltiples iglesias, sectas, escuelas pseudo-ocultistas y neo-espiritistas, etc., que proliferan en nuestros días. E incluso los movimientos políticos y los profetismos sociales predominantes en el siglo XX.

Mircea Eliade encara los mitos y los ritos desde el centro mismo del ámbito religioso. Otorga pues a la religión una esfera propia, irreductible a otras esferas de la cultura. Se alista, además, en las filas de aquellos antropólogos y pensadores que intentan abolir el abismo entre el hombre primitivo y el hombre contemporáneo: El hombre es uno y el mismo a través de los tiempos; en el hombre de hoy encontramos, disfrazados y disimulados, los mismos temores, las mismas angustias y los mismos ideales que en el hombre arcaico.

Para anular la distancia entre el hombre de las sociedades primitivas y el hombre de hoy Mircea Eliade procede de manera singular. Mientras Lévi-Strauss lo logra partiendo del análisis del hombre actual y de sus formas culturales y remontándose luego aguas arriba hasta desembocar en las formas arcaicas de pensamiento, Mircea Eliade procede en sentido inverso: luego de estudiar exhaustivamente la religiosidad arcaica nos va descubriendo, ocultas bajo las formas de actualidad, las similitudes en actitudes y sentimientos, que existen en los hombres de todos los tiempos y lugares.

En la sugestiva y bella teoría de Eliade mito y rito se relacionan como la casa y la llave que la abre y permite entrar en ella. La perfección edénica de los comienzos, irremediamente muerta y petrificada en el mito, vuelve a vivir, resucita, por obra y magia del mito. Mircea Eliade hace referencia a tres estados:

1. Estado primordial paradisiaco, caracterizado por el fácil pasaje entre el Cielo y la Tierra, la libertad e inmortalidad del hombre y su amistad con dioses y animales.
2. La caída, que implica la ruptura cósmica (distancia infinita entre el Cielo y la Tierra), la mutación ontológica de la condición humana (pérdida de la inmortalidad y libertad) y el imperio de las dicotomías (sagrado-profano, divino-humano, real-irreal, etc.).
3. Recuperación del Paraíso, que significa la restauración de la unidad perdida y la mutación del hombre caído en hombre primor-

dial. En este estado el rito funciona como una maquinaria que vivifica al mito y lo actualiza, lo abre y permite al creyente insertarse en él. Estas restauraciones son esporádicas, breves y repetibles, y alternan con la condición de caída.

Conforme a los parentescos entre mito y juego puntualizados más arriba, y a la caracterización del Paraíso perdido, por todos conocida, es factible traducir la teoría de Mircea Eliade a estos términos: 1. Estado primordial de participación en el Gran Juego cósmico; 2. Expulsión del Gran Juego; 3. Toma de conciencia de la condición de "expulsado". En éste último estado el mito se define como recuerdo del Gran Juego, y el rito como juego humano que permite al hombre insertarse esporádicamente en el Gran Juego (en la realidad manifiesta en el mito) y recuperar por breve tiempo su condición de jugador.

Lévi-Strauss reconoce su deuda a Sigmund Freud y a Karl Marx: ambos le han enseñado a desconfiar de las apariencias y devaluar el rostro oculto y verdadero del Ser. Es necesario, entonces, penetrar sutilmente en las profundidades de lo real, descubrir el flujo subterráneo, aprehender la estructura oculta, la esencia no visible de las cosas. Para ello, Lévi-Strauss, etnólogo estructuralista más que filósofo, somete a la realidad (a la que entiende como un conjunto de unidades estructuradas) a un tratamiento exhaustivo y minucioso. No se conforma con descubrir la red de relaciones que subyace en el trasfondo de la realidad visible (a la manera del estructuralismo funcional: Radcliffe-Brown; Malinowsky) sino que pretende captar las leyes que explican esa red de relaciones, los axiomas y postulados que fundamentan el ordenamiento estructural. Abocado al estudio de las sociedades primitivas, Lévi-Strauss aplica el análisis estructural a todas las manifestaciones culturales del mundo arcaico (los mitos, los ritos, el totemismo, los sistemas de parentesco, etc.), cada uno de los cuales constituye un sistema signifiante. A partir de ellos se remonta aguas arriba hasta encontrar las operaciones mentales, inconcientes, de las que brotan estos sistemas de signos.

Para explicar esto el etnólogo se maneja con conceptos toma

dos de la lingüística estructural: sistemas significantes, teoría de la comunicación, semiología. "Los hombres se comunican por medio de signos y de símbolos" -afirma en Elogio a la antropología (157). Gracias a su capacidad simbólica (que es inherente al ser humano) el hombre primitivo elabora sistemas significantes por medio de los cuales organiza el cosmos, crea conexiones entre el hombre y la naturaleza y establece una red de comunicaciones entre los miembros del grupo social.

El más importante de estos sistemas significantes concebidos por el pensamiento salvaje es el totemismo. Lévi-Strauss difiere de aquellos que han visto en el totemismo una forma de religiosidad arcaica: la divinización de un animal o de una planta. El totemismo constituye para este antropólogo un sistema de clasificaciones, el resultado de un enorme esfuerzo intelectual destinado a reducir la multiplicidad y heterogeneidad de la naturaleza en una síntesis ordenada, simplificada. "La exigencia de orden se encuentra en la base del pensamiento que llamamos primitivo"-escribe Lévi-Strauss (158). Enfrentado a un mundo caótico, ininteligible, al que teme, el hombre primitivo ejecuta cortes en esa masa informe e indiferenciada, desmonta la realidad pieza por pieza, reorganiza la naturaleza imaginariamente en parejas de opuestos, transformando lo continuo en discontinuo, lo ininteligible en significativo, el caos en estructura. Como vemos, el hombre salvaje no permanece pasivo ante la naturaleza. Pero la acción que despliega no es de orden práctica, no es centrífuga, no está lanzada contra su oponente para modificarlo o someterlo. Por el contrario constituye una actividad puramente intelectual que deja intacto el mundo natural, pero que fabrica su copia simplificada traduciendo la realidad a conceptos estructurados en un todo." "...las relaciones del hombre con el medio natural desempeñan el papel de objetos de pensamiento: el hombre no las percibe pasivamente; las tritura después de haberlas reducido a conceptos, para desprender de ellas un sistema..." (159).

(157) Claude Lévi-Strauss, Elogio a la antropología p. 26.
(158) Claude Lévi-Strauss, El pensamiento salvaje, p. 25.
(159) Claude Lévi-Strauss, El pensamiento salvaje, p. 142.

Esta descripción del funcionamiento del pensamiento salvaje permite a Lévi-Strauss homologarlo con la ciencia natural: en una y en otra hay una urgencia de orden; ambas son exhaustivas y totalizantes, ya que despliegan sus redes clasificatorias sobre toda la realidad; y, por último, tanto el pensamiento mágico como la ciencia ponen de manifiesto la esencia del pensamiento. "El pensamiento mágico no es un comienzo, un esbozo, una iniciación: la parte de un todo que todavía no se ha realizado, -explica Lévi-Strauss- forma un sistema bien articulado, independiente (...) de ese otro sistema que constituirá la ciencia (...). Por lo tanto, en vez de oponerse magia y ciencia, sería mejor colocarlas paralelamente, como dos modos de conocimiento, desiguales en cuanto a sus resultados teóricos y prácticos, pero no por las operaciones mentales que ambas suponen..."(160).

El hombre primitivo se sirve de esta reproducción esquematizada de la realidad como de un código ("modelo de inteligibilidad"): aplicado a cualquier aspecto de lo real, lo opaco deviene traslúcido, lo incomprensible, decifráble.

Pero es necesario descubrir qué hay detrás del código; cuál es el principio lógico, inconciente, que fundamenta estos sistemas de signos. "El principio lógico es el de oponer siempre términos"-responde Lévi-Strauss (161). "Las lógicas práctico-teóricas que rigen la vida y el pensamiento de las sociedades primitivas están movidas por la exigencia de las separaciones diferenciales... lo que importa, tanto en el plano de la reflexión intelectual como en el plano práctico, es la evidencia de las separaciones, mucho más que su contenido". La vida social, las relaciones del hombre con el mundo se transforman, pues, en un juego conceptual que consiste en oponer conceptos, establecer parejas polares.

Pero hay algo más: el sistema totémico intenta, asimismo, fusionar naturaleza y cultura a través de una cadena de analogías entre las especies animales y vegetales, y los grupos totémicos.

(160) Lévi-Strauss, El pensamiento salvaje, p. 30.

(161) Lévi-Strauss, El pensamiento salvaje, p.115.

¿Cómo conciliar, entonces, aquella voluntad de establecer diferencias, marcar límites, oponer conceptos, con el intento de fundir el mundo del hombre y el mundo natural en una totalidad? El principio lógico inconciente que rige los sistemas clasificatorios primitivos se origina en el enfrentamiento del hombre a la naturaleza. El hombre arcaico siente la presencia de lo ajeno, "lo otro", "lo no-yo": inserto en el medio natural, al que aprehende confusamente como un conjunto caótico y abigarrado que obedece a sus propias leyes, intuye la distancia fundamental entre hombre y naturaleza. Pero el pensamiento salvaje, en un supremo esfuerzo intelectual, logra superar la escisión original, fundir la dualidad en unidad, estructurar las diferencias en un todo: "La división halcón-corneja... se nos manifiesta como un tipo de aplicación, muy frecuente, de cierto principio estructural. Este principio consiste en la unión de términos opuestos. Por medio de nomenclatura especial, constituida por términos animales y vegetales, el supuesto totemismo expresa a su manera correlaciones y oposiciones que pueden ser formalizadas de otra manera. Así, en algunas tribus de América del norte y del sur, por oposiciones de tipo: cielo-tierra, guerra-paz, río-arriba - río abajo, rojo-blanco, etc., cuyo modelo más general se encuentra en China, en la oposición de los dos principios Yang y Yin: macho y hembra, día y noche, verano e invierno, de la unión de los cuales resulta una totalidad organizada (Tao): pareja conyugal, día entero, año. El totemismo se reduce, de esta manera, a un modo particular de formular un problema general: hacer de manera que la oposición, en vez de ser un obstáculo para la integración, sirva más bien para producirla". (162).

Esta voluntad de unidad se pone de manifiesto en el concepto de "mana", que Lévi-Strauss define, no como una fuerza real, sino como un principio intelectual: "El mana no es más que la reflexión subjetiva de una totalidad no percibida" (163). Esta totalidad no percibida

(162) Lévi-Strauss, El totemismo en la actualidad, p. 130.

(163) Lévi-Strauss, Sociedad y antropología.

bida pero anhelada está presente en todas las elaboraciones culturales primitivas. Así, la acción ritual, el sacrificio, la curachamánica, e incluso los mitos, son despojados de sus connotaciones religiosas y reducidos a estructuras donde una dualidad inicial se funde en unidad, donde una asimetría preconcebida se resuelve en simetría. Todos estos fenómenos (equivocadamente interpretados como religiosos, según nuestro autor) constituyen puzzles intelectuales que el hombre arcaico se complace en componer y descomponer, estructurar y desestructurar. El rito, por ejemplo, es asimilado al juego, pero distinto al juego competitivo de nuestras sociedades industriales. El rito presenta inicialmente una situación asimétrica (iniciados-no iniciados; brujo-comunidad; divinidad-sacrificador) que se resuelve en una simetría donde los dos grupos separados al principio se integran en un conjunto homogéneo (en los ritos de iniciación, por ej., los no iniciados engrosan el grupo de los iniciados). La estructura del juego competitivo es inversa: el final de juego transforma la unidad inicial en una dualidad: ganadores y perdedores.

Vemos pues que el juego agonal constituye una estructura abierta al azar, a lo contingente, a lo inédito. El rito, en cambio, es un juego sin suspenso, donde el final ya está previsto, donde la novedad, el acontecimiento, lo irreversible, no existe. Todo se reduce a un sistema que se desarma para volverse a armar; una dualidad que tramposamente logra por fin reducirse a unidad.

Es que el rito y el juego competitivo revelan, cada uno de ellos, la actitud diferente del hombre arcaico y el hombre contemporáneo con respecto al tiempo. El hombre de nuestras sociedades industriales asume una actitud prospectiva: vive en la espera de acontecimientos inéditos, proyectado al futuro. Su historia es una sucesión de novedades, un movimiento inconcluso hacia lo desconocido. El hombre arcaico, en cambio, vive aprisionado en el ámbito cerrado de sus estructuras, en un tiempo enclaustrado en el mito; en una cámara de espejos donde ve reflejado el presente, el pasado y el futuro en una misma imagen repetida.

Es también en la oposición entre rito y juego que descubrimos otra distinción entre el mundo arcaico y el mundo contemporáneo:

el juego agonal, cuyo desenlace introduce un desnivel entre sus jugadores, es absorbido por las sociedades dinámicas donde el tiempo resuelve la competencia distinguiendo opresores y oprimidos. El rito, en cambio, es característico de las sociedades donde la historia se somete al sistema, y cuyo movimiento se reduce a un simple desplazamiento mecánico dentro de los rígidos límites de la estructura social.

Un enfoque semejante al encarado por Lévi-Strauss en el tratamiento del rito, se pone de manifiesto en el análisis del sacrificio y de la cura chamánica. El sacrificio intenta establecer una conexión deseada entre dos órdenes inicialmente separados (el sacrificador y la divinidad); su fin es obtener que un dios lejano colme los deseos humanos. Por intermedio de la víctima (elemento ambiguo que no pertenece a uno ni a otro dominio) los dos polos de la oposición entran en relación de contigüidad a través de sucesivas identificaciones: sacrificante-sacrificador; sacrificador-víctima; víctima-divinidad. Una vez consagrada la víctima, se produce la unión deseada: los dos elementos contrarios se organizan en una estructura. Pero la unidad se rompe en el momento del sacrificio de la víctima, es necesario que la continuidad se interrumpa para que surja una continuidad compensatoria en sentido inverso: la respuesta de la divinidad a la plegaria humana. La cura chamánica, por su parte, pone en relación dos polos opuestos: brujo-enfermo, que encarnan el antagonismo entre actividad y pasividad, desborde de sí mismo y alienación de sí mismo, fundiéndose en una "experiencia total, señalando la coherencia del universo psíquico, proyección él mismo del universo total" (164).

En cuanto a los mitos, constituyen para Lévi-Strauss otro intento de ordenamiento de la realidad en un segundo plano. Mientras que el totemismo consiste en un sistema hereditario de clasificación, una institución vivida por el grupo social, el mito, en cambio, es un sistema de representaciones concebido para marcar una diferencia entre aquellas especies o detalles dotados de historia, de origen, de pasado, y aquellas otras que no lo poseen. De ahí que la importancia del mito radica en fundar una diferencia o dualidad, y no en la riqueza

de elementos, en los símbolos que encierran o en su sentido oculto. Es por eso que Lévi-Strauss considera absurdo el estudio particular de los mitos, ya que éstos son unidades constitutivas de un sistema. "La cuestión de la significación no se plantea a nivel de cada mito considerado aisladamente, sino al nivel de sistemas cuyos elementos son los mitos" (165).

Vemos pues que este etnólogo considera tres niveles de ordenación, tres planos perfectamente delineados en la realidad social: Las costumbres, las creencias y las técnicas. Dicho en otros términos: las instituciones vividas, las representaciones concebidas y las situaciones actuadas, que corresponden, cada una de ellas, al totemismo, los mitos y los ritos. Estos tres niveles de la realidad social se reflejan unos en otros, y reaccionan dialécticamente entre sí. Nos detendremos un instante en esos sistemas de operaciones (los ritos) que el autor compara con la actividad práctica. De tal comparación Lévi-Strauss concluye que la actividad ritual, carente de eficacia, es practicada por un hombre que se despoja de su humanidad, se deshumaniza para convertirse en una causa mecánica que modifica o acelera el determinismo natural. La actividad práctica, en cambio, implica una infiltración humana en la naturaleza. El hombre proyecta su subjetividad en el medio natural, contamina el contorno, imprime su sello en lo circundante.

Aunque carente de sentido, la acción ritual (la magia) es un elemento "sine qua non" de la religión. E inversamente, no hay magia que no contenga atributos religiosos. "... La religión consiste en una humanización de las leyes naturales (antropomorfismo de la naturaleza); la magia es una naturalización de las acciones humanas" -define Lévi-Strauss. Y agrega: "El antropomorfismo de la naturaleza (religión) y el fisiomorfismo del hombre (magia) forman dos componentes dados siempre, y cuya dosificación solamente varía... cada una envuelve a la otra". Concluye el autor que "la noción de sobrenaturaleza no existe más que para una humanidad que se atribuye, a sí misma, poderes sobrenaturales, y que presta, a su vez, a la naturaleza, los poderes de su superhumanidad" (166).

(165) Lévi-Strauss, El pensamiento salvaje, p. 335.

(166) Lévi-Strauss, El pensamiento salvaje, p. 321.

Como podemos deducir de las definiciones de religión y magia lo real se agota en la relación hombre-naturaleza y lo sobrenatural no existe como una realidad autónoma y trascendente. Es la naturaleza, en la que el hombre proyecta su sentimiento de superhumanidad, la que adquiere ficticiamente connotaciones sobrenaturales. La relación entre hombre y Dios ha sido reemplazada por la relación entre el hombre y la naturaleza, o mejor dicho, entre el hombre y la lógica de oposiciones y correlaciones que ficticiamente sustituye al mundo natural, que se convierte en un modelo divino de acuerdo al cual el primitivo organiza su vida. De esta manera el hombre arcaico diviniza su existencia, inmanentiza lo sagrado, lo instala en su vida cotidiana. De ahí que se niegue al movimiento, se cierre al progreso, porque el cambio implica apartarse de ese modelo divino que se convierte en absoluto.

Como vemos, el hombre primitivo desrealiza la realidad y se instala en el centro de un mundo soñado donde las leyes lógicas han reemplazado a las leyes naturales. Por eso afirma Lévi-Strauss que el hombre primitivo es más libre que el hombre contemporáneo, porque al refugiarse en un mundo desrealizado logra eludir el determinismo natural, al que está sometido, cada vez más, el hombre de ciencia.

Advertimos, pues, un tratamiento científico, a-religioso de la religión, encarado por Lévi-Strauss. De ahí la ausencia de sentido y eficacia que atribuye a los ritos, y el poco interés que presta a la interpretación del sentido de los mitos (por eso reacciona Paul Ricoeur, quien ve en Lévi-Strauss una forma extrema de agnosticismo moderno).

Desde tal perspectiva científica, este antropólogo reduce los fenómenos religiosos a productos intelectuales. De esta manera logra cubrir la distancia entre el hombre arcaico y el hombre contemporáneo, ya que desentraña en el pensamiento salvaje los mismos principios lógicos que rigen la ciencia moderna. Mitos, ritos y totemismo son puzzles intelectuales, verdaderos juegos de rigurosa lógica interna y de reglas severas y coherentes. Estos juegos estructuran la realidad, inventan un mundo sistematizado en pares de opuestos que se resuelven en unidad. El hombre primitivo pues, ordena, jugando, el caos cotidiano, inventa juegos que ocultan la confusión circundante y que fundan ámbitos claros y precisos, rigurosamente controlados, donde nada escapa

al encasillamiento. Toda la multiplicidad y variedad del universo queda atrapada en las redes del juego.

Y aquí radica precisamente la diferencia fundamental entre la actitud lúdica del hombre primitivo y la actitud científica, tan semejantes entre sí según lo señala Lévi-Strauss. El mundo lúdico del primitivo es un mundo clausurado, cerrado en torno a sí mismo. Refugiado en su propio juego, el hombre primitivo logra eludir el determinismo natural, conjurar el tiempo y crear la ficción de una unidad entre el ser humano y la naturaleza. El universo de la ciencia es, por el contrario, abierto, un campo a la intemperie donde el investigador se aventura cautelosamente descubriendo y abriendo nuevos caminos e invalidando a veces (a la luz de los nuevos descubrimientos y apuntando siempre a la verdad), las estructuras trabajosamente elaboradas por sus antecesores.

Pese a las diferencias que existen entre un enfoque científico de la religión, y aquella perspectiva que encara lo religioso desde el núcleo de la religión, al estilo de Mircea Eliade, hallamos entre Lévi-Strauss y Mircea Eliade cierta analogía. Mircea Eliade define a la religión como un medio de recuperar periódicamente el estado primordial antes de la caída. En el hombre religioso surge la nostalgia de una totalidad irremediablemente perdida que es posible revivir a través del ritual. M. Eliade hace referencia, pues, a un estado de plenitud inicial, a una totalidad que se ha escindido creando la distancia entre el hombre y Dios. Por medio del ritual se recupera transitoriamente esa unidad inicial.

Lévi-Strauss, como acabamos de ver, parte de una dualidad fundamental: hombre-naturaleza. Y no hace referencia a una totalidad real, previa a la escisión. No hay, pues, nostalgia de una totalidad perdida y recordado, sino la intuición intelectual de una totalidad no percibida. Desde la perspectiva de M. Eliade, la reconstrucción periódica de una unidad irremediablemente perdida y añorada crea una atmósfera de auténtica emoción religiosa. En la interpretación de Lévi-Strauss se trata, por el contrario, de la reflexión de una totalidad que surge de una urgencia intelectual donde la emoción no tiene lugar.

2. JUEGO Y MÍSTICA

(Análisis de Espera de Dios de Simone Weil)

Simone Weil -de moda entre los intelectuales de los años 50- es autora de numerosas obras: La gravedad y la gracia, Raíces del Existir, Cartas a un religioso, El conocimiento sobrenatural, Espera de Dios, que no publicó en vida y que constituyeron originalmente borradores y notas que la mística francesa apuntaba en cuadernos que luego repartía entre los amigos. Dos de ellos -el R.P. Perrin y M. Thibon- se encargaron, después de su temprana muerte, de ordenarlos y publicarlos. Mi primer abordaje a su vida y sus obras me produjo un profundo rechazo: me molestaba su búsqueda obstinada del sufrimiento, su repudio por la belleza (X), la alegría o la facilidad, sus crueles juegos solitarios que inventaba para sí misma, cargados de rigurosas reglas o de dificultades casi insalvables para su endeble cuerpo -como recitar el "Pater" en griego con atención absoluta, o "jugar" a ser fresadora en la fábrica Renault o vendimiadora en la finca de M. Thibon o imponerse, durante su internación en un hospital de Londres, no comer más que la frugal ración de los soldados franceses cuando su enfermedad, recrudecida, le exigía una alimentación abundante- o los castigos sin atenuantes a que ella misma se sometía cuando incurría en un error o transgredía una de las reglas lúdicas. Pero sobretodo me irritaba su soberbia: la exigencia para consigo misma, la modestia exagerada traslucida en sus cartas disimulan un enorme desprecio cargado de soberbia por la gente alegre o hermosa, por los que son blandos y condescendientes consigo mismos, por los que gozan la vida con simplicidad. Sin embargo, cuando leí minuciosamente su obra (especialmente Espera de Dios) descubrí belleza -una belleza cruel y violenta- en su estilo duro y descarnado y la ingenuidad y la imaginación de los niños en su

(X) Insinuado en su estilo descarnado, duro, desprovisto intencionalmente del mínimo adorno, evitando premeditadamente toda forma o giro elegante o melodioso.

concepción de un dios personal, con figura y actitud bien delineadas (la de mendigo y la de esperante), y en su predisposición por los mitos, es decir, por las historias con imágenes que explican plásticamente una realidad y las metáforas: el mito de la creación-decreación y las hermosas metáforas de la lluvia indiscriminada y de las plantas consintiendo la luz del sol poseen el encanto del juego infantil.

Pero también descubrí en mi segunda lectura de Simone Weil la pureza de su pensamiento: exenta de recursos literarios, sus ideas se exponen desnudas, casi en el proceso de gestación, sin alardes bibliográficos ni eruditos, en un acto generoso de sinceridad y entrega incuestionables, propia de los niños.

En Espera de Dios narra confesionalmente su experiencia espiritual, el proceso que la lleva a un encuentro personal con Dios, el entrenamiento previo a la vivencia mística que condiciona al hombre religioso para el encuentro con lo sagrado. Y Simone Weil se refiere entonces a la espera de Dios, que no es una actitud pasiva sino que implica una actividad solitaria, constante, dolorosa, que prepara al hombre para el trascendental encuentro.

En este sugestivo libro Simone Weil define la plegaria, señala el valor místico de la mirada, la vigilia y el vacío, redefine la libertad y la obediencia, el colectivismo y el individualismo, el bien y el mal, y desarrolla su concepción mística de la salvación, la Creación, el ateísmo y Dios.

Crítica a la Iglesia

El libro no está exento de polémica: en ataque apasionado su autora crítica a la Iglesia institucionalizada el ofrecer un ámbito acogedor y tibio, un cómodo refugio al creyente, una "cálida atmósfera humana" (167), que, por una parte, aísla al creyente de Dios, se interpone entre Dios y el hombre, reemplaza a Dios; y por otra, refuerza el sentimiento social que, para Simone Weil,

es justificador de la violencia, de los abusos de poder y del ejercicio de la fuerza. Basta con recordar las Cruzadas y la Inquisición -comenta la autora de Espera de Dios- que no son otra cosa que los nefastos resultados del patriotismo de iglesia, del error de erigir a la iglesia como patria terrestre. Simone Weil siente repugnancia por todo lo que signifique participar, formar parte, pertenecer a un nosotros. Desde esta perspectiva acusa a Roma y a Israel: a una la define como "gran bestia" movida por el materialismo ateo; a la otra la nomina "gran bestia con disfraz religioso" pues el judaísmo -en la óptica de Simone Weil- es una religión idolátrica que adora a un único ídolo: el pueblo, lo social (168).

Es necesario señalar que la crítica a la Iglesia encarada por la escritora francesa arranca de un sentimiento profundamente religioso pero que no se aviene a las formas institucionalizadas prescriptas por el clero. Como todos los místicos, ella prefirió la intemperie a la casa de Dios, la soledad y el exilio a la comunidad religiosa. Paradójicamente la defensa de la Iglesia puede estar encarnada en la palabra de un pensador ateo. Es el caso de Emile Durkheim que, en Las formas elementales de la vida religiosa (capítulos I y último) analiza la religión científicamente a través de sus manifestaciones: las creencias y las prácticas (169). Para el intelectual alemán la Iglesia es un conjunto de creencias (opiniones) y prácticas (modos de acción) que unen a los individuos en una comunidad o sociedad. No hay religión sin iglesia, afirma rotundamente Durkheim, y aclara: la iglesia es el ingrediente unificador de una sociedad, y no hay religión sin ese elemento colectivizante. Las creencias y las prácticas comunes refuerzan los lazos sociales entre los individuos. En el culto es donde

(168) Ver crítica de Martín Buber a este enfoque en "En la encrucijada".

(169) Simone Weil se refiere una sola vez al pensador alemán en estos términos: "Por estúpida que sea la doctrina de Durkheim, que confunde lo religioso con lo social, encierra sin embargo una verdad, a saber: que el sentimiento social se asemeja al punto que puede confundirse con el religioso. Se parece como un diamante falso a uno verdadero, de manera que confunde efectivamente a aquellos que no poseen discernimiento sobrenatural" (Ede D,15).

el hombre siente la protección de la sociedad, y eso es bueno. Durkheim -cientificista, ateo y entusiasta de las incipientes ciencias sociales de su época -reduce la religión a un juego útil, a una actividad sin trascendencia pero socialmente beneficiosa. Durkheim revierte el pensamiento de la mística francesa: si para Simone Weil lo más enjuiciable de la religión es la iglesia como cosa social, para el pensador alemán es lo que la hace rescatable.

Por esta aversión a lo social y su vocación mística de soledad Simone Weil permanece durante toda su vida έν ύπομονή, en el umbral de la Iglesia, en la intersección del Cristianismo y de todo lo que no es él. Nunca fue bautizada, nunca recibió los sacramentos, y siente que debe mantenerse en ese lugar -es decir, en la soledad y el exilio- por un mandato de Dios, porque Dios lo ha decidido así:

"Siento que me es necesario, que me está prescripto hallarme sola, extraña y exilada con respecto a cualquier medio humano sin excepción".
(p.22) (X).

Los dos anonadamientos Pero la mística francesa no enfrenta el yo al nosotros, el individualismo al colectivismo, sino que rechaza a ambos: -"uno no debe ser yo y menos aún nosotros"- y propone una tercera posibilidad:

"Tengo la necesidad esencial, y creo poder decir la vocación, de pasar entre los hombres y los diferentes medios humanos confundiéndome con ellos, tomando su color... desapareciendo entre ellos, a fin de que se muestren tales como son y sin disfrazarse para mí. Deseo conocerlos para amarlos tal como son". (p. 17).

Simone Weil califica esto de

"...vocación por permanecer en cierto modo anónima, apta para mezclarse en cualquier momento en la masa de la humanidad común" (p. 18).

y aclara:

(X) La idea de obediencia a un mandato divino es otro rasgo místico.

"desaparecer no es formar parte, y la capacidad de confundirme con todos implica que no formo parte de ninguno" (p. 22).

Esta vocación se convirtió en experiencia cuando ella, voluntariamente y sin mediar necesidad económica alguna, se emplea en la fábrica Renault como fresadora:

"Estando en la fábrica, confundida a los ojos de todos y a mis propios ojos con la masa anónima, la desgracia de los otros entró en mi carne y en mi alma. Nada me separaba, pues había olvidado mi pasado y no esperaba ningún futuro..." (p. 32).

Si mi pasado me individualiza, me distingue del resto de los mortales -soy lo que fui- el olvido del pasado implica la pérdida de mi identidad. Simone Weil no rechaza el colectivismo para asumir un individualismo, sino para perder incluso la individualidad. Sin rostro, sin pasado ni futuro, perdida en la masa informe, vacía de contenidos y penetrable de todo el dolor ajeno, es gota en el mar, llama en la llama. Participar, formar parte, integrar, se constituyen en antónimos de desaparecer, confundirse, anonadarse (que significa literalmente reducir a nada). Y este anonadamiento en la masa humana, propuesto y vivido por la intelectual francesa, nos remite necesariamente a otro anonadamiento: el del místico en Dios. San Juan de la Cruz se describe a sí mismo en el éxtasis místico, "embebido, absorto, ajonado", sin sentido ni entendimiento,

"el que allí llega de vero
de sí mismo desfallece" (Copla 9,3-4; 20 al 130)

Si la experiencia mística culmina en la fusión de dos términos inicialmente separados y distintos, si la dualidad creyente-Dios queda abolida en el éxtasis sagrado, si la distancia infinita entre lo humano y lo divino se acorta hasta desaparecer en el abrazo final, la experiencia del anonadamiento en la masa humana -cotidiana, terrenal, e incluso repetible a voluntad- se convierte en un ejercicio saludable que prepara y condiciona al creyente para la experiencia del anonadamiento supremo en Dios -que es experiencia extraordinaria, imprevista e imprevisible-. El parentesco entre ambas experiencias -la profana y

la sagrada- se manifiesta en las palabras con que Simone Weil describe el camino que conduce al éxtasis: mientras el hombre irreligioso se apropia del objeto -explica- el místico lo contempla como objeto en sí y no en relación a sí mismo; y en esa contemplación "el yo se olvida, desaparece, y así, la contemplación acaba en adoración y la adoración en éxtasis!"

Genial y sugestivamente, a través de un estilo seco y descarnado que acierta en síntesis punzantes o en metáforas crudas y crueles violentamente bellas, Simone Weil va desplegando su pensamiento laberíntico, que se enfoca en espiral, que se concentra a veces en nudos apretados o se desborda dilatadamente rozando y entretejiendo temas e ideas ordinariamente disociadas. Casi diría que se trata de un pensamiento especular, una cámara de espejos donde todo refleja todo, donde todo está en todo, donde las imágenes se repiten como las letanías sarras, y como ellas, tienen el poder mágico de cargarse y recargarse de significados, donde cada nota que se toca tiene ecos y resonancias en los rincones más alejados. R

Esta peculiaridad de su pensamiento ocasiona al estudioso y al investigador dificultades en su tarea de separar unos temas de otros, establecer unidades, ordenar este pensamiento denso, caótico, y al mismo tiempo, extraordinariamente coherente. En nuestro intento por desplegar con claridad y síntesis su pensamiento, partimos del análisis de la plegaria por considerarla la clave y la llave para penetrar en su laberinto.

LA PLEGARIA

"La plegaria es la orientación hacia Dios de toda la atención de que es capaz el alma" (170), define Simone Weil, y aclara: "... la atención, orientada hacia Dios, es la sustancia misma de la plegaria" (171).

La atención

Y qué es la atención, esencia y núcleo de la plegaria? responde que consiste en

(170) Espera de Dios, p. 63.

(171) Espera de Dios, p. 64.

"suspender el pensamiento, dejarlo disponible, vacío y penetrable por el objeto... el pensamiento debe estar vacío, a la espera, sin buscar nada, pero dispuesto a recibir en su verdad desnuda el objeto que va a penetrar en él" (p.68)

Disponibilidad, vacío, apertura y permeabilidad, espera y no búsqueda, definen la actitud del hombre que atiende, que presta atención, en última instancia, la actitud de plegaria. El hombre que ora a Dios no debe buscarlo sino esperarlo, en absoluta disponibilidad y apertura, inmóvil y en silencio, vacío de todo contenido, incluso de la propia imagen de Dios, porque

"La búsqueda activa es dañosa, no sólo al amor sino también a la inteligencia... la búsqueda lleva al error" (p.140-141).

"En la búsqueda el pensamiento se ha precipitado apresuradamente sobre algo, y al estar prematuramente lleno ya no puede estar disponible para la verdad. La causa de todo es que queremos ser activos, buscar..." (p.69).

Simone Weil valoriza la plegaria-a la que nomina "actividad pasiva" (172)-como la acción más elevada de todas descrita en el Baghavad Gita y en Lao-Tse, que se opone al ejercicio de la voluntad, al esfuerzo muscular, a la búsqueda, a lo lleno.

El estado de plegaria no surge naturalmente sino que se logra y fortalece mediante prácticas cotidianas que exigen un poderoso esfuerzo de voluntad, y que Simone Weil describe en Espera de Dios: En el verano de 1939, durante sus trabajos en la vendimia, se impone como única práctica recitar el Pater en griego cada mañana con atención absoluta. Si durante la recitación su atención se distrae o adormece, aunque sea en forma infinitesimal, recomienza hasta que haya obtenido una atención absolutamente pura. La virtud de esta práctica es extraordinaria:

"A veces -cuenta la protagonista- ya las primeras palabras arrancan mi pensamiento de mi cuerpo y lo transportan a un lugar fuera del espacio desde el cual no hay perspectiva ni punto de vista. El espacio se abre. La infinitud del espacio ordinario de la percepción es reemplazado por una infinitud de segunda y algunas veces de tercera potencia. Al mismo tiempo esta infinitud de infinitud se llena de silencio, un silencio que no es ausencia de sonido, que es objeto de una sensación positiva, más positiva que la del sonido. Los ruidos, si los hay, sólo me llegan después de haber atravesado ese silencio. A veces también durante esta recitación o en otros momentos Cristo está presente en persona, pero con una presencia infinitamente más real, más aguda, más clara y más plena de amor que esa primera vez en que se apoderó de mí" (p.36-7).

La plegaria
como mirada

Simone Weil relaciona el estado de plegaria con la acción de mirar, a veces también con la de escuchar.

La plegaria es una orientación de la mirada, una mirada inmóvil, vacía de imagen, actitud absurda que consiste en mirar en la oscuridad o escuchar en el silencio, esperando sin saber qué se espera, espera vacía y sin tiempo, espera inútil:

"Al creyente le corresponde permanecer inmóvil, sin desviar la mirada, sin cesar de escuchar, esperar sin saber qué, sordos a las solicitudes y a las amenazas, inmovibles a los golpes. Si Dios, después de una larga espera, deja vagamente presentir su luz o áun se revela en persona, no es sino por un instante. De nuevo hay que estar inmóvil, atento y esperar."
(p. 152).

"El amor es la mirada del alma, es detenerse un instante, esperar y escuchar" (153).

"El esfuerzo por el cual el alma se salva se asemeja al esfuerzo por el cual se mira, se escucha o por el cual una novia dice sí. Es un acto de atención y de consentimiento" (138).

Mirar y
comer

Y establece la diferencia entre dos operaciones diferentes, mirar y comer:

"El gran dolor de la vida humana es que comer y mirar sean dos operaciones diferentes: únicamente del otro lado del cielo, en el país que Dios habita, son una y sola misma operación..

Quizá los vicios, las depravaciones y los crímenes son casi siempre, o aún siempre, en su esencia, tentativas para comer la belleza, comer lo que sólo hay que mirar. Eva comenzó. Si perdió la Humanidad comiendo un fruto, la actitud inversa, mirar un fruto sin comerlo, debe ser la que salve." Dos compañeros alados dice el Upanishad-, dos pájaros están sobre la rama de un árbol. Uno come los frutos, otro los mira". Esos dos pájaros son las dos partes de nuestra alma" (115).

Este enfrentamiento tiene sus antecedentes en casi todos los místicos: San Juan de la Cruz prescribe negar los apetitos de las cosas, porque "ciegan y oscurecen", porque "debilitan el alma". Sólo la quietud de la mirada, mirada no dirigida a los objetos particulares sino a la luz, "mirada difusa, general, abarcante", es lo que eleva el alma hasta convertirla en Dios misma. La mirada salvadora es pues la óptica de la totalidad, es poder ver el todo en la parte (Plotino). Los apetitos, en cambio, traducidos a términos visuales, constituirían la óptica de la fragmentariedad, que implica la caída.

Si mirar nos salva y comer nos pierde (X), si el mirar es la actividad que manifiesta lo divino en nosotros y el comer, por el contrario, revela nuestra parte más burda y terrestre, sorprende a primera instancia el siguiente párrafo de Espera de Dios donde la autora se refiere a un dios antropófago que habita en lo secreto y espera al acecho a los hombres para comérselos:

(X) Esta misma idea está expresada plásticamente en el castigo de uno de los más conocidos condenados del Infierno Griego: Tántalo, castigo que conduce a su redención. El suplicio de Tántalo consiste en mirar los frutos que están al alcance de su mano y no poder comerlos, y en desear el agua que llega cerca de su boca, y no poder beberla.

"La belleza del mundo es el orificio del laberinto. El imprudente que al entrar da algunos pasos, después de un tiempo ya no puede encontrar la salida. Agotado, sin comida ni bebida, en las tinieblas, separado de sus semejantes, de todo lo que ama, de todo lo que conoce, marcha sin saber nada, sin esperanza. Incapaz siquiera de darse cuenta si marcha o da vueltas en el mismo sitio. Pero esta desgracia no es nada comparada con el peligro que lo amenaza. Pues si no pierde el valor, si continúa marchando, es totalmente seguro que llegará al centro del laberinto, y ahí Dios lo espera para comerlo. Más tarde saldrá de nuevo pero cambiado, distinto, comido y digerido por Dios. Entonces se mantendrá cerca de la puerta, para empujar suavemente a los que se aproximan" (113).

Simone Weil en este párrafo recrea el mito del laberinto: si en el mito clásico el Minotauro es un monstruo que exige un tributo anual de mancebos y doncellas para comerlos, y debe ser exterminado; si Teseo es el héroe guerrero que lo mata heroicamente y que tiene la clave para regresar a la zona luminosa donde esperan Ariadna y los demás mortales; en la versión weileriana Teseo deviene en "imprudente" que, por azar, se interna sin quererlo en el laberinto. Es el que no sabe -avanza a tientas y en tinieblas- ni de la existencia de un centro, ni la de un camino, ni la de un monstruo que habita en sus entrañas.

El mendigo hambriento "Marcha sin saber nada", sin esperanzas, "agotado, sin comida ni bebida". Es el mendigo hambriento, "pedazo de carne inerte y sin vestidos al borde del camino", extranjero errante, imagen a la que Simone Weil recurre insistentemente tanto cuando se describe a sí misma:

"Mi situación con respecto a Ud -escribe en una carta dirigida a R Perrin- es la de un mendigo, reducido por la miseria a estar siempre hambriento, que durante un año hubiera ido de tiempo en tiempo a una casa próspera a buscar pan, y que por primera vez en su vida no hubiera sufrido humilla-

ciones. Ese mendigo, si tuviera más de una vida para dar en cambio por cada pedazo de pan, y si las diese todas, no sentiría que su deuda ha disminuído" (p. 54).

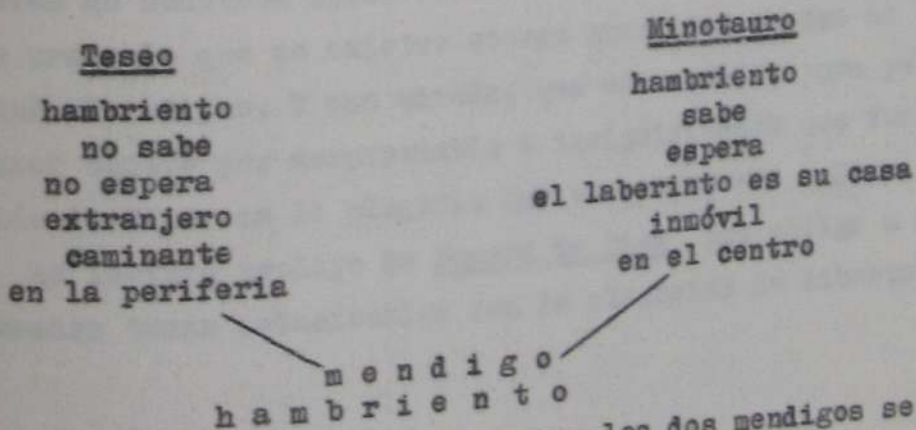
como cuando se refiere al prójimo:

"El prójimo es un ser desnudo y sangrante, desvanecido en medio del camino, y del que nada se sabe" (p. 58).

o habla de Cristo:

"Cristo... dijo que un día agradecería a sus bienhechores diciéndoles: "Tuve hambre y me habéis dado de comer" (p. 92).

La marcha penosa en las tinieblas es la noche oscura de San Juan de la Cruz, la experiencia del vacío -ateísmo purificador-, experiencia sufrida por Cristo en la Cruz (Dios mío! Por qué me has abandonado!). En cuanto al Minotauro, poco habla de él. Sólo dice que espera para comer, que espera hambriento. Simone Weil crea una imagen especular donde el hombre es reflejo invertido de Dios. La figura del mendigo hambriento se desdobra, por un lado, en el caminante perdido y hambriento; y por el otro, en el Minotauro expectante y hambriento. Uno, lejos de su patria, caminante en exilio, moviéndose en la oscuridad, sin esperar nada (des-esperado); el otro, habitando el laberinto, que es su casa, espera en el centro, inmóvil:



Este desdoblamiento desaparece -los dos mendigos se funden en uno y el mismo- cuando el mendigo errante es comido por el mendigo expectante:

"Más tarde saldrá de nuevo, pero cambiado, distinto, comido y digerido por Dios. Entonces se mantendrá cerca de la puerta para empujar suavemente a los que se aproximan".

Desde entonces los dos son el mismo mendigo hambriento, expectante, quieto y al acecho, que desde su casa -el laberinto- espera a los caminantes desprevenidos para devorarlos. La clave para despejar este aparente contrasentido entre la idea de un dios antropófago y la prescripción de no comer lo que hay que mirar, está en esta frase del primer párrafo citado: "Únicamente del otro lado del Cielo, en el país que Dios habita, (comer y mirar) son una y la misma operación". La mirada de Dios es devoradora-creadora: la mirada divina no deja intacto lo mirado sino que lo transforma radicalmente. El ser humano tocado por su mirada muere y renace transformado; el hombre nuevo reemplaza al hombre viejo:

"Dios concede la gracia del martirio...es la muerte del hombre viejo en su encuentro con Jesucristo. Quien entra en el camino del seguimiento se sitúa en la muerte de Jesucristo, transforma su vida en muerte".

Dietrich Bonhoeffer, El precio de la gracia. Col. Diálogo. Ed. Sígueme. Salamanca 1968.

Es por eso que la mirada sobrenatural -que es cuando Dios mira a través de nuestros ojos- es una mirada eficaz, porque opera el milagro de crear lo que no existe: otorga humanidad al que no la tiene, dignidad al indigno. Y esa mirada, que es atención pura puesta sobre cualquier objeto por despreciable e insignificante que fuere, aún en el olvido de Dios, es la plegaria que nos reintegra a Dios.

La lectura prolija de Espera de Dios nos obliga a delimitar dos grandes temas relacionados con la plegaria: la libertad y el vacío.

LA LIBERTAD

"Nosotros estamos clavados en nuestro lugar, libres sólo de nuestras miradas" (Espera de Dios).

Simone Weil concibe un mundo vacío de Dios y gobernado por un "mecanismo ciego", anónimo e indiferente, que sacude continuamente a los hombres y, sin tener en cuenta el grado de perfección espiritual, se abate sobre algunos sumergiéndolos en la desgracia. A primera instancia pareciera que la autora negara la Providencia divina y pusiera en su lugar esa necesidad ciega y mecánica que amenaza permanentemente a buenos y a malos, a justos y a pecadores sin distinción. Si la mística francesa califica a ese mecanismo brutal interpuesto entre Dios y la Creación como fuerza azarosa y arbitraria, la idea de Providencia, por el contrario, nos induce a pensar en la presencia de una inteligencia discriminadora, de una justicia divina (diké) participando en los asuntos terrenales. El concepto de Providencia pues, nos remite necesariamente a la idea de justicia, de orden, de presencia divina en la Tierra, y, por consiguiente, de un Universo provisto de finalidad y sentido.

Universo vacío
de finalidad

Por el contrario, un Universo despojado de la presencia divina y sometido a un mecanismo ciego es

carente de intención, vacío de finalidad:

"Una verdad fundamental que debe conocerse con respecto a este Universo es que está absolutamente vacío de finalidad. Ninguna relación de finalidad puede aplicársele si no es por engaño o error" (p. 123).

"La pregunta de Beaumarchais 'por qué estas cosas y no otras?; jamás tendrá respuesta porque el Universo carece de finalidad. La ausencia de finalidad es el resultado de la necesidad. Las cosas tienen causas y no fines" (p. 124).

De ahí que sea lícito hablar de desgracia en un Universo regido por una fuerza anónima y ciega:

"La desgracia obliga a sentir en toda el alma la ausencia de finalidad" (124).

Pero la desgracia deviene castigo -consecuencia de un veredicto justiciero- en un mundo gobernado por la Providencia, desbordante de presencia divina. La desgracia, que es toda la fuerza de ese mecanismo ciego y brutal abatida sobre un inocente, es testimonio de la ausencia de Dios, es distancia de Dios, máxima distancia de Dios. Y precisamente esa distancia de Dios, esta ausencia casi perfecta de Dios en la Tierra "es nuestra única posibilidad de salvación"(173). Es por eso que Simone Weil escribió: "No es que la Providencia de Dios esté ausente. Es por su Providencia que Dios ha querido la necesidad como un mecanismo ciego" (p. 79).

Si el hombre abatido por la desgracia "mantiene los ojos vueltos hacia Dios a través de las sacudidas" (174), si, conciente del abandono de Dios, sigue amándolo en silencio, está en el camino de la salvación. Lo que salva es pues amar en el vacío, amar el vacío de Dios, que es amar el mecanismo ciego que reemplaza a Dios aquí en la Tierra, obedecerlo, consentir la desgracia. "El esfuerzo por el cual el alma se salva se asemeja al esfuerzo por el cual se mira, se escucha, o por el cual una novia dice sí. Es un acto de atención y de consentimiento". (175).

La obediencia
y su
modelo natural

El consentimiento, afirma Simone Weil, es obediencia, y la obediencia humana tiene su modelo en la naturaleza:

"La materia íntegra es pasividad, y por tanto, enteramente obediencia a la voluntad de Dios: para nosotros es un modelo perfecto... Esta perfecta obediencia es su belleza" (p. 82).

- (173) Espera de Dios, p. 81
(174) Espera de Dios, p. 79
(175) Espera de Dios, p.138

"La materia íntegra es pasividad, y por tanto, enteramente obediencia a la voluntad de Dios: para nosotros es un modelo perfecto...Esta perfecta obediencia es su belleza" (p. 82).

"Cristo nos propuso como modelo la docilidad de la materia aconsejándonos mirar los lirios del campo que no trabajan ni hilan. Es decir, que no se han propuesto tomar tal o cual color, no han puesto en movimiento su voluntad ni dispuesto de medios para este fin, han recibido todo lo que la necesidad natural les trajo... Esta obediencia de las cosas es para nosotros lo que la transparencia del vidrio en relación a la luz. Desde que sentimos esa obediencia ~~cont~~ todo nuestro ser, vemos a Dios" (p. 84).

Obediencia, pasividad, docilidad, abandono de la voluntad propia, consentimiento, es la fórmula de la salvación. Y la escritora agrega: "El hombre jamás puede escapar de la obediencia a Dios. Una criatura no puede hacer otra cosa sino obedecer" (176).

En su fórmula para la salvación Simone Weil impone el hombre del consentimiento frente al hombre negador de Sartre; el hombre de la pasividad y la obediencia frente al hombre de la voluntad de poderío de Nietzsche; barre de un plumazo la larga tradición occidental, activista e intelectualista, que ha elaborado y defendido durante siglos un concepto de libertad -libre albedrío- sustentado en la decisión y la acción, en el impulso hacia metas propuestas y puestas por el hombre, en la creación de mundos humanos superpuestos al mundo natural. Si el hombre de acción, el que no consiente sino que se erige vertical, negando y afirmándose, estampando su sello humano sobre la naturaleza virgen, en definitiva, el hombre de Occidente, es el pecador, el hombre perdido de Dios; si un acto de afirmación de la voluntad, si la acción que modifica el entorno, la rebeldía, el saber decir "no" -que son las formas occidentales de la libertad- nos pierde, ¿en qué consiste la libertad?

La libertad como autonomía

La mística francesa no trata el problema ex profeso. En cierto sentido el hombre es libre porque no se confunde con Dios, porque vive una existencia separada; porque Dios no interviene en sus asuntos. En un primer nivel la libertad se identifica con autonomía. Pero hay algo más:

"La única elección ofrecida al hombre como criatura inteligente y libre, es desear la obediencia o no desearla. Si no la desea obedece a pesar suyo, perpetuamente, en cuanto cosa sometida a la necesidad mecánica. Si la desea continúa sometido a la necesidad mecánica, pero se agrega una necesidad nueva, una necesidad constituida por las leyes propias de las cosas sobrenaturales. Ciertas acciones se tornan imposibles, otras se cumplen a través de él, a veces a pesar suyo"(p.83).

"Nosotros somos como plantas que tendrían como única elección exponerse o no a la luz"(p.84).

"Para que entre El y nosotros a través de la distancia infinita, pudiera haber algo que se asemeje a la igualdad, quiso poner en las criaturas un absoluto, la libertad absoluta de consentir o no a la dirección que nos imprime hacia El". (p. 155).

"...consentimiento que el alma puede acordar o rehusar cuando Dios viene en persona a tomar la mano de su futura esposa..." (p. 91).

La libertad como elección

La libertad es así la elección entre dos opciones: consentir o rehusar, desear o no desear. Es una decisión que tiene lugar en lo más recóndito de nuestra alma, en lo escondido, en lo oculto, en lo encerrado. Es una decisión secreta e invisible, que no deja huella en lo exterior ni impresiones digitales en el mundo manifiesto:

"Nosotros estamos clavados en nuestro lugar, libres sólo de nuestras miradas, sometidos a la necesidad. Sólo depende de nosotros mantener o no los ojos vueltos hacia Dios a través de las sacudidas" (p. 79).

Es una orientación de la mirada.

Pero si bien esta libertad de elección (y no de acción) no modifica el orden universal, a nivel escatológico el destino del Universo está librado a esta libertad que no lo turba, que está fuera de su orden. Para entender esto es necesario referirse a la teoría de la Creación de la mística francesa.

Creación y
de-creación

Simone Weil concibe la Creación como un acto de auto-
mutilación divina:

"La Creación es de parte de Dios un acto, no de expansión de sí, sino de retraimiento, de renuncia. Dios y todas las criaturas es menos que Dios solo. Dios aceptó esta disminución. Vacío de sí una parte de su ser. Se vació en ese acto de su divinidad...Dios permitió que existieran otras cosas distintas que El y que valen infinitamente menos que El. En el acto creador se negó a sí mismo, como Cristo nos prescribió negarnos a nosotros mismos. Dios se negó en nuestro favor para darnos la posibilidad de negarnos por El. Esta respuesta, este eco, que depende de nosotros rechazar, es la única justificación posible a la locura amorosa del acto creador"(p.91).

Desde su creación el hombre está en estado de pecado, por no haber rehusado ser creado a costa de la disminución divina. Dios creó porque es bueno. La criatura se dejó crear -consintió en la Creación- porque es mala. La Creación divina implica pues el pecado humano, el pecado de existir (ex-sistere), ser fuera de Dios. La única posibilidad de salvación es abdicar -descrearse-, retornar a la fuente. La Creación es una operación deficitaria, una "locura", y la descreación es su único fin y su acabamiento. Dios no deshace lo creado. La Creación se des-hace a sí misma por amor a Dios. Dios espera como un mendigo la respuesta de sus criaturas. El tiempo es su espera. A la criatura le corresponde consentir o no a su descreación. La libertad humana -consentir o rehusar la descreación- concebida como una dirección de la mirada, como la posibilidad de elección que tiene lugar en lo más in-

timo y recóndito de cada ser humano, decide el destino del Universo, y en última instancia, el destino de Dios.

El dios-men-
digo

El Dios de Simone Weil es el Dios-mendigo, Dios desgarrado, mutilado, impotente, que no manifiesta su fuerza ni en la acción ni en la palabra (no habla ni actúa), sólo espera. Es un Dios débil y sufriente, nostálgico de su unidad perdida, cuya suerte -su salvación- depende de los hombres. Este Dios es la contrapartida del Dios todopoderoso de las religiones reveladas, Dios soberano y omnipotente, manifestando su fuerza y su poder, el Dios que dirige su palabra al hombre e interviene en sus asuntos, justiciera o arbitrariamente, el Dios tapagujeros denunciado por la nueva teología cristiana (177). También es distinto al dios indiferente de los filósofos (Causa Primera de Aristóteles o Primer Motor de Descartes), absolutamente trascendente, absolutamente "lo otro"; distinto a lo Uno de Plotino, divinidad abstracta que crea por superabundancia, por desborde de sí mismo; distinto también al Dios juguetero de Heráclito, que es plenitud y autosuficiencia, cuya relación con los hombres es semejante al del jugador con sus juguetes. El Dios-mendigo de Simone Weil tiene su imagen en Cristo crucificado y en las vírgenes llorosas del Cristianismo, y su símbolo es la Cruz -encrucijada-, intersección de dos direcciones opuestas, tensión, desgarramiento.

Si la tradición occidental define al hombre como punto de intersección entre la materia y Dios, entre la Tierra y los Cielos,

(177) "El Dios soberano, el Todopoderoso de las religiones reveladas, es precisamente el falso dios, objeto de todas las idolatrías, justificación de todos los ateísmos. A este falso dios se opone el verdadero, el dios de los místicos, que no es visto más que por los espíritus puros. Dios es solamente el Bien. Y es por eso que El está allá y espera en silencio. Quienquiera avance y hable usa un poco de su fuerza. El bien que no es más que bien no puede más que ser. Los mendigos que son pudorosos son sus imágenes", escribió Simone Weil en Conocimiento sobrenatural (p. 91).

como aquél que participa de dos reinos y no pertenece a ninguno, ser escindido por excelencia, desgarrado, tironeado permanentemente por dos tendencias contrarias -la carne y el espíritu-, eterno aspirante a una perfección jamás alcanzada, incansable caminante -judío errante-, extranjero en todas partes, conciente de su finitud y sus carencias (por eso la felicidad es su utopía) la autora de Espera de Dios opera una inversión, pues proyecta todas estas calamidades que azotan y angustian al ser humano en la figura de Dios. En efecto: Simone Weil concibe una divinidad impotente, desgarrada, incompleta, que es esencialmente carencia (aspiración a una plenitud perdida y no recuperada); dios que debe ser salvado, que espera, que no está fuera del tiempo sino que está incerto en el corazón del tiempo, porque su espera es el tiempo; no invariable ni igual a sí mismo sino un dios con historia personal -con un pasado (plenitud inicial), un presente (desgarramiento) y un futuro (plenitud esperada)-; dios cuya suerte depende de la decisión humana.

La alienación
weilleriana

Esta proyección de lo humano a lo divino operada por Simone Weil es lo que Feuerbach denomina "alienación". Feuerbach -uno de los pilares del Humanismo ateo, puente entre la dialéctica idealista de Hegel y la dialéctica materialista de Marx- centra su crítica a la religión en la alienación, que no es otra cosa que el proceso por el cual los hombres se despojan de todas sus virtudes y valores -virtudes y valores esencialmente humanos- y los proyectan a una divinidad inventada. Según Feuerbach, la religión es "el develamiento solemne de los tesoros ocultos del hombre" (X); es la relación del hombre consigo mismo, con su ser, ser que se presenta como un "otro" que él: "El ser divino no es más que el ser humano; las determinaciones divinas son determinaciones humanas", afirma el filósofo alemán. El dios cualificado es la afirmación que el hombre hace de sus propias cualidades. Desde este ángulo, la Historia de la Humanidad se reduce a dos momentos cumbres: una primera etapa de rechazo de sí

(X) Ver La esencia del Cristianismo de Feuerbach.

mismo, cuando el hombre arroja fuera de sí su propia esencia y la atribuye a una divinidad inventada (sístole); y una segunda etapa de recuperación de la imagen rechazada (diástole). El porvenir de la Humanidad coincide con esta última posibilidad. El hombre-afirma Feuerbach- cada vez más se posee a sí mismo.

Simone Weil invierte el proceso: si la alienación denunciada por Feuerbach implica el empobrecimiento de los hombres (los pueblos que tienen los dioses más ricos y poderosos son los más pobres y atrasados de la Historia, explica Feuerbach), la alienación weilleriana cambia de signo, la mística francesa enajena todas las imperfecciones humanas y se las endilga a su Dios-mendigo. Pero el proceso no termina aquí: este dios empobrecido y debilitado se transforma en modelo, en paradigma de la conducta humana; si dios, por amor, por un acto de locura divina, transformó su plenitud en carencia, su salud en debilidad, los hombres- a imagen y semejanza de Dios- deben vaciarse de sí mismos, renunciar a toda voluntad propia, disminuirse, negarse a sí mismos, descrearse -que es recorrer el camino inverso a la Creación- como respuesta al renunciamiento divino. Dios es entonces el punto de partida y el punto de llegada de un proceso en tres tiempos: perfección-imperfección-perfección; unidad-escisión-unidad; uno-múltiple-uno, donde el tercer término siempre reporta un progreso con respecto al primero. Todo esto nos remite necesariamente a los clásicos esquemas en tres tiempos que explican la historia de la humanidad (ver Hegel: Grecia-Judaísmo-Cristianismo; Feuerbach).

Como pudimos ver, en su concepción de Dios y la Creación la mística francesa radicaliza el valor de la espera -humana y divina-, definitorio en ella a través de su origen judío. En efecto, si bien tanto el judaísmo como el cristianismo son religiones históricas -las historias humana y divina se tocan y entrelazan- el judaísmo intensifica la espera-esperanza, acentúa la tensión hacia el futuro. No es otro el sentido de la espera del Mesías que, a diferencia del Cristianismo, no ha llegado aún sino que su arribo es un punto en algún lugar remoto del tiempo.

La memoria salvadora

Pero hay algo más: si, como vimos, la espera implica la acción inconclusa que necesita de una respuesta, una escisión que debe resolverse en unidad, una carencia que aspira a

la plenitud -o sea, tensión hacia el futuro-, es también, en este caso, la nostalgia de Illo Tempore, del Gran Tiempo, del Tiempo Primordial de la unidad y la plenitud, del Paraíso Perdido anterior a la escisión, cuando solo era Dios. Es pues, también, memoria del pasado. Si Simone Weil prescribe que el hombre libre, el hombre que elige consentir a Dios, debe olvidar el propio pasado y no aspirar a ningún futuro ("...había olvidado mi pasado y no esperaba ningún futuro"- 178), desde la perspectiva divina, en cambio, la memoria del pasado -de la gloria de unidad y plenitud- es el motor de la espera de Dios, espera atormentada de restitución de lo perdido. El Dios memorioso es pues la contrapartida del creyente, que es olvido de sí.

Sin embargo, de sus escritos se deduce que, si bien el hombre que está en el camino de la salvación debe olvidar su historia personal y no aspirar a ningún futuro, debe, al mismo tiempo, mantener vivo el recuerdo del drama divino y cargar con su cruz: este recuerdo -que es recuerdo de lo esencial, de una historia ejemplar, paradigmática- es el que salva. Y este recuerdo es eficaz porque permite al creyente salir del tiempo profano, cronológico, abolir el tiempo que transcurre, el tiempo ordinario, desprovisto de significación, tiempo sin finalidad ni sentido que nos arrastra irremediabilmente hacia la muerte, también sin sentido, y entrar en el Gran Tiempo, el tiempo sagrado, y participar del drama de Dios. El ingrediente humano en la historia divina cumple una función redentora (permite la salvación de Dios, y, por ende, del hombre) y a la vez otorga sentido a la vida humana, especialmente a la muerte.

Simone Weil, aunque confiese reiteradamente su repugnancia por todo lo que mitigue la verdad brutal y cruda del vacío, de la ausencia de Dios; aunque denuncie violentamente todo intento de enmascarar la verdad con engaños que tranquilizan al hombre y crean la ilusión de estabilidad y sentido de la existencia -existencia finita y absurda- se trampea a sí misma porque concibe una historia divina, una metahistoria donde quedan subsumidas las minihistorias personales, las insignificantes historias humanas; fabula un Gran Juego en el que los hombres participan-más que como juguetes- como jugadores (dándole participación a los hombres Dios se juega su salvación); instaaura un espa-

cio sagrado (-espacio lúdico-) que permite a los humanos que entran en él caer en la ilusión de salir del tiempo existencial, del ámbito de lo absurdo y sinsentido, y acceder a una totalidad que lo cobija, donde su existencia se carga de finalidad. La autora de Espera de Dios víctima ella misma de la angustia existencial, echa mano a un subterfugio con visos sobrenaturales que, en definitiva, no es más que un recurso desesperado por mitigar su tormento de finitud.

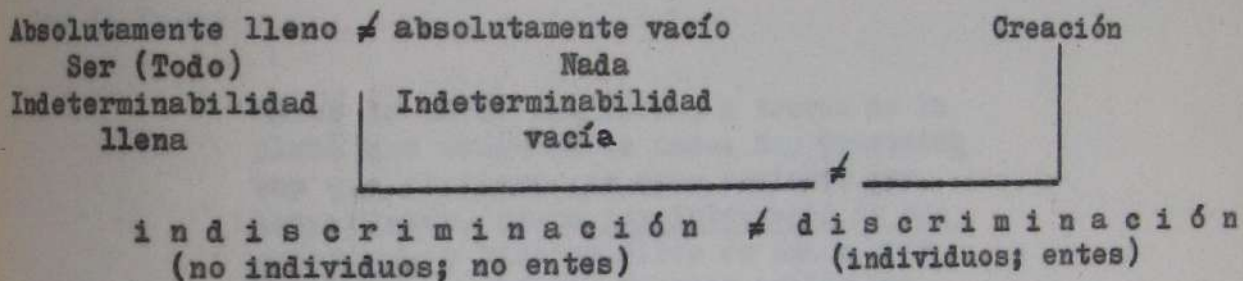
EL VACIO

Ya festoneamos este tema cuando explicamos la experiencia del anonadamiento en la masa humana como un proceso de vaciamiento del yo; cuando definimos la plegaria como atención vacía de contenido, o como espera en el vacío; cuando describimos al Universo vacío de finalidad e intención y por ende, vacío de Dios; cuando explicamos la Creación como un acto de locura divina en que Dios "vacía de sí una parte de su ser"; cuando mostramos el camino de la salvación como el ejercicio del vaciamiento interior, a imagen y semejanza de Dios, o como amar en el vacío o el vacío. La palabra "vacío-vaciarse" es tan frecuente como la palabra "Dios" en los apuntes de Simone Weil, y hace referencia a un concepto fundamental en su teoría.

Lo lleno y lo vacío Lo vacío se opone a lo lleno: un pensamiento prematuramente lleno no puede estar disponible para la verdad; un alma cargada de imágenes divinas no deja lugar para que Dios penetre en ella. La preferencia por lo vacío se enlaza también con el despojamiento y la austeridad que caracteriza a los místicos. Pero la relación entre lo vacío y lo lleno no se agota en la simple oposición de significados: "los platillos de la balanza se nivelan cuando están llenos como cuando están vacíos". Lo absolutamente lleno se asemeja a lo absolutamente vacío como el todo a la nada. En efecto: lo absolutamente lleno implica la ausencia de intersticios, de grietas, de rendijas en la materia, y la ausencia de espacio libre borra los contornos de las cosas, el límite entre una cosa y lo que ella no es; ya no hay objetos ni individuos, sino un todo indiferenciado y amalgamado.

Es el Caos primordial previo a la Creación, anterior al proceso de individuación y diferenciación, posibilidad pura y total, plenitud.

Desde esta perspectiva, las dos instancias -lo absolutamente lleno y lo absolutamente vacío- constituyen uno de los extremos de una dicotomía en la cual el término opositor estaría representado por la Creación. En efecto, si tanto lo absolutamente lleno como lo absolutamente vacío implican ambas indiferenciación-indiscriminación-, lo que no es ni absolutamente lleno ni absolutamente vacío -La Creación- es la patria de los entes. Descubrimos entonces un doble juego de oposiciones:



Este mismo esquema puede deducirse de su teoría de la muerte y la salvación. Como digna representante de la mística negativa o apofática, Simone Weil entroniza la muerte y la define -en oposición a la vida- como desaparición del yo, en Dios o en la Nada. El hombre del consentimiento- el que consiente en la decreación- cuando muere se anonada en Dios, su yo se diluye e integra en el océano divino; la muerte del pecador, en cambio, es aniquilamiento del yo en la nada, su individualidad se evapora en nada. Uno accede a la Eternidad; el otro se perpetúa en el tiempo.



Si la muerte piadosa es la culminación de un proceso circular que se inicia en la Creación y concluye en la De-creación, donde Dios es punto de partida y punto de llegada; si constituye la más alta aspiración humana y la única esperanza divina, porque incluye la salvación, todo el sentido de la vida es decir "no" a la vida. Por eso existen las muertes en vida, las pequeñas muertes voluntarias y repetibles,

los suicidios cotidianos, ensayos o anticipos de la Muerte, la gran salvadora. Es la experiencia que ensaya Simone Weil cuando se zambulle en la multitud sufriente y anónima, imagen imperfecta, copia mundana del anonadamiento en Dios en que culmina la experiencia mística, que es retorno al estado primordial donde todo está en todo, donde Dios y el hombre -que en la Creación son las dos puntas de una antinomia- son una misma materia informe.

Los intermediarios

La autora soslaya el tema del vaciamiento interior cuando hace referencia a los intermediarios

rios de Dios:

"Dios le envía esa verdad a través de la pluma que tengo en la mano. Hay pensamientos que conviene que sean enviados por inspiración, otros por intermedio de una criatura, y Dios se sirve de una u otra vía con sus amigos. Es bien sabido que cualquier cosa, por ejemplo una burra, puede indiferentemente servir de intermediario. Dios quizá se complace en elegir para esto los objetos más viles" (p. 54).

"Si nadie consiente en prestar atención a los pensamientos que, no sé como, se han posado en un ser tan insuficiente como yo, serían enterrados conmigo. Si, como lo creo, encierran alguna verdad, será una lástima. Los perjudico. El hecho de que se encuentren en mi ser impide que se les preste atención" (p. 60).

En Espera de Dios alude a los pensamientos que va a exponer como entidades autónomas, independientes de ella misma, y de su capacidad de pensar; pensamientos ajenos a sí misma, que han entrado en ella como un líquido penetra en un recipiente vacío o como una carga se posa sobre las espaldas libres. Pero no para permanecer inertes, ya que habla de intermediarios, de vías que sirven al Señor para manifestarse. Las palabras vía e intermediario (medio, mediador, medium) hacen referencia a algo que circula a través de; un mensaje que pasa de un emisor a un receptor a través de un objeto cualquiera (Dios quizá se com-

place en elegir para estos los objetos más viles" (179); "Dios se complace en utilizar los desechos, las piezas inútiles, los desperdicios" (180)), objeto que debe transformarse en canal por donde mana la energía divina. El objeto elegido deja de ser opaco, hermético e insignificante, deviene traslúcido, penetrable y se convierte en el centro del mundo. No a otra meta apuntan los ejercicios de atención propuestos por Simone Weil ni sus prácticas de anonadamiento; ni es otro el sentido de la plegaria weileriana o su fórmula para la salvación: vaciarse de todo ser propio, perder la identidad para convertirse en cáscara vacía, en recipiente donde Dios deposita su carga.

"Dios ama a Dios" Partiendo de este imperativo se explica la fórmula la "Dios se ama a sí mismo":

"Sólo Dios es capaz de amar a Dios. Unicamente podemos consentir la pérdida de nuestros propios sentimientos para dejar que este amor pase por nuestra alma. Significa negarse a sí mismo. Hemos sido creados para este consentimiento" (p. 87).

Cuando hemos hecho el vacío dentro nuestro, cuando hemos consentido en acoger a Dios, Dios atraviesa el Universo y viene hacia nosotros -"viene a apoderarse de nosotros" (181)-, arroja una semilla y se va. Esto es la Gracia. A partir de este momento sólo espera, y nosotros también. Llegará un día en que el alma pertenece a Dios, cuando la semilla del amor divino depositada en nosotros ha crecido convirtiéndose en árbol. Entonces debe atravesar a su vez el Universo para ir a Dios, volver al origen, hacer en sentido inverso el viaje de Dios a nosotros, viaje solitario y doloroso cargando la cruz, el más bello de todos los árboles ("algo aún más terrible que la horca, tal es el más hermoso de los árboles" (182).) Desde entonces, se ama los seres y las cosas del mundo desde Dios: es el amor divino que ama a través nuestro; es la mirada de Dios que mira por nuestros ojos. El

(179) Espera de Dios, p. 54.

(180) Espera de Dios, p. 37.

(181) Espera de Dios, p. 86.

(182) Espera de Dios, p. 87.

amor de Dios -la mirada de Dios- es universal, indiscriminada y anóni-
ma, abraza por igual a todo el Universo con la totalidad de sus cria-
turas; se distribuye indiscriminadamente como la luz del sol o la llu-
via; y ama sin mirar a quien, anónimamente (183), sin esperar recom-
pensa aquí en la tierra ni en el reino de los Cielos.

El ateísmo
purificador

Y arribamos a un tema apasionante relacionado con el
vacío -vacío de Dios- que es el de la Fe implícita
(que Kant define como Bien puro) que apunta a la explosiva idea de
ateísmo purificador, (explicado meticulosamente por Simone Weil en Cahier

"Los no creyentes hundidos en la des-
gracia, que aceptan la desgracia como
parte del orden universal" (p.56) es-
tán cerca de Dios, son criaturas de
Dios. No hay diferencia entre ellos y
"los cristianos y su sumisión a la vo-
luntad divina",

explica en Espera de Dios. Y cuando se refiere al amor al prójimo lo
define como un esfuerzo de atención para "mirar ese pedazo de carne
inerte y sin vestidos al borde del camino" (184). Si esa atención-esa
dirección de la mirada- se concede en el olvido de Dios es el Bien puro,
es la mirada que salva. El bien puro es aquel que se hace sin ninguna
esperanza de recompensa y exige la incredulidad, o al menos, el olvido
de Dios.

"Hay momentos en que mirando las criatu-
ras no hay que pensar explícitamente en
el Creador...hay momentos en que pensar
en Dios nos separa de El" (p. 102).

En este estado de olvido o incredulidad divinos que acompaña
tanto a la aceptación de la desgracia como a los actos de caridad, que
Simone Weil llama ateísmo purificador, y que ubica en tercer grado den-
tro de una tabla jerárquica ascendente:

(183) "Cristo agradece a aquellos que no sabían a quienes daban de comer"
(103).

(184) Espera de Dios, p. 102.

Primer grado (el más bajo): ateísmo mercenario. El valor y el Ser están disociados; el valor no tiene sostén como el Ser no tiene valor, o sea, nada vale nada, sintetizado en la frase de Iván Karamasov "si Dios no existe, todo es permitido".

Segundo grado: fe mercenaria. El Bien vale porque está fundado en el Ser. Creemos en el Bien porque Dios lo fundamenta, porque El es el principio supremo y la garantía de la moralidad.

Tercer grado: ateísmo puro. El Bien vale más que todo, aún si Dios no existe.

Cuarto grado: fé mística. Experiencia de la unidad fundamental del Bien y del Ser, que no puede lograrse más que después de pasar por el ateísmo puro (185).

El ateísmo purificador es la noche oscura de los místicos, es andar sin camino y en tinieblas, en el silencio y la ausencia de Dios. El camino de la salvación pasa por este estado de desesperación, de oscuridad y penurias, donde se pierde todo, incluso a Dios. Sólo se accede a él una vez que se ha renunciado a las mentiras urdidas por la imaginación llenadora de vacío. La imaginación cumple una función fabuladora, sostiene Simone Weil, inventa imágenes, ídolos y fetiches para adorar, fabrica falsos dioses sólidos y fuertes que enmascaran la única verdad: la ausencia de Dios aquí abajo, el vacío.

"Quien soporta el vacío un momento recibe el pan sobrenatural o sucumbe. Riesgo terrible que es necesario correr... sin esperanza" (2º test.).

"Amar la verdad significa soportar el vacío, y por consiguiente, aceptar la muerte. La verdad está del lado de la muerte. Amar la verdad con toda el alma no puede hacerse sin desgarramiento".

La experiencia del vacío- que es el ateísmo purificador- es experiencia sin objeto, experiencia de la nada. No consiste en la intensificación de una experiencia valiosa sino en el rechazo de toda experiencia. Y es fundante porque es incondicionada, previa a todo condicio

namiento; por eso sirve de fundamento a las demás experiencias humanas.

Reemplacemos en el primer párrafo citado la palabra "vacío" por "Dios" y tendremos un texto clásico de la mística universal: en todos los testimonios religiosos se afirma que la presencia de lo sagrado es intolerable para los mortales; quien lo ha experimentado sucumbe o queda marcado para siempre, transformando su existencia. Por eso los encuentros con Dios son esporádicos e instantáneos. Su continuidad es aniquiladora para el ser humano. En el párrafo citado se afirma lo mismo con respecto al vacío. Es que la experiencia del vacío se parece tanto a la experiencia de lo sagrado que termina por confundirse con ella, por ser una sola: la experiencia del vacío nos revela al dios mudo y ausente, al dios absolutamente trascendente, al dios verdadero. Por eso Simone Weil señala la patética conjunción del grito de Cristo y el silencio del Padre -¡Dios, mío, porque me has abandonado?-. Dios se revela en las tinieblas y en el silencio (186); en el vacío total al fondo del cual se encuentra la verdad plena. No es otro el sentido de la famosa frase de Maister Eckhart: "Yo pido a Dios que me libere de Dios".

Ateísmo purificador
y nihilismo contemporáneo

Pero la noche oscura -ateísmo purificador- que es experiencia individual y solitaria, tiene su equivalente histórico en nuestro tiempo -tiempo de penurias, de eclipse de Dios- marcado por el humanismo ateo. Es lo que insinúa Simone Weil cuando escribe:

"En una época como la nuestra la incredulidad puede ser un equivalente de la noche oscura de San Juan de la Cruz si el no creyente ama a Dios, si es como el niño que no sabe si hay pan en alguna parte, pero que grita y tiene hambre" (p. 153).

Si en la experiencia mística el ateísmo puro constituye una etapa dentro de un proceso que culmina en la fe auténtica, un escalón que es importante no saltar porque conduce a la presencia de Dios; a

(186) "El silencio no es ausencia de sonidos sino algo infinitamente más real que los sonidos" - Espera de Dios, (p. 153).

a nivel histórico el nihilismo contemporáneo puede ser un estado previo y necesario para la irrupción de lo sagrado, o la etapa purgadora que anuncia el retorno de los dioses.

El ateísmo purifica
dor y la plegaria.

El valor de la incredulidad está implícito también en la plegaria weileriana: la certeza de la existencia de Dios hace mi plegaria utilitaria -yo oro para que... -y presupone un dios-testigo, dios tapagujeros que ayuda, premia o castiga. La plegaria se convierte en un medio para obtener un fin, un recurso fácil -una trampa- para la salvación. Está contaminada. La plegaria pura, la que salva, es por el contrario plegaria sin contenido, plegaria en el vacío, mirada en las tinieblas, el grito de desesperado y desesperanzado de Cristo al Padre.

La plegaria
buberiana.

La plegaria weileriana definida como una mira
da que no ve, se opone a la concebida por
Martín Buber, que no es espera en el vacío sino llamado sin respuesta,
diálogo incompleto:

"No es necesario conocer algo acerca de Dios para creer realmente en El. Muchos verdaderos creyentes saben cómo hablar a Dios, pero no sobre Dios" (Espera de Dios, p.28).

"Si uno se atreve a volverse hacia el Dios desconocido, ir a su encuentro, llamarle, la realidad está presente".

Buber define nuestro tiempo como de "eclipse de Dios": la divinidad está presente pero oculta y el llamado del hombre no obtiene respuesta porque Dios ha enmudecido. Pero este "deus aesconditus" volverá a manifestarse, el silencio se convertirá en voz, "volverá a oírse la Palabra entre el Cielo y la Tierra" (p. 63, Eclipse de Dios), afirma optimista este autor (X).

(X) Otra vez la tensión hacia el futuro, la esperanza radicalizada propia de los pensadores judíos.

Buber recalca la superioridad del oír sobre el mirar: escuchar es actividad eminentemente divina : El Dios de Buber es un enorme oído, es El que escucha, pero que se niega a responder.

La plegaria de los poetas.

Holderlin, por su parte, (187) califica nuestra época como "tiempo de penuria", tiempo de orfandad y desarraigo, marcado por la huída de los dioses. En "Para qué poetas" define la función salvadora de los poetas en los tiempos de penuria: ellos son los mediadores y profetas, ofician de sacerdotes y guardianes destinados a mantener fresca la huella de los dioses que han huído, recordarlos y mostrar a los hombres la posibilidad de su rescate. La plegaria de los poetas-sacerdotes (intermediarios entre los hombres y los dioses) consiste en pensar en silencio. Es un pensar que pone el oído al Ser, es receptividad auditiva, pasividad que radica en prestar atención a los movimientos imperceptibles del Ser, escucharlo. Para ello es necesario operar la purificación de la palabra, el rescate de la palabra que ha caído en el seno de la publicidad (lo público), restituirla a su dignidad primigenia, a su condición de templo, de morada del Ser, de casa de Dios. Esta es la tarea de los poetas. "Es necesario que el Ser logre penetrar en la palabra". Y para ello hay que renunciar a la palabra, hacer silencio y esperar que las palabras vacías e inertes se llenen de Ser, que el Ser hable a través de ellas, aunque el hombre enmudezca su respuesta:

"Antes de hablar el hombre tiene que dejar que el Ser nuevamente le dirija la palabra, corriendo el riesgo de que, embargado por tal emoción, el poeta no tenga nada que decir".

Si la plegaria buberiana es un llamado sin respuesta; si su Dios es El que escucha pero niega su palabra, Holderlin invierte este esquema: es el creyente -la otra punta del hilo- el que se convierte en un enorme oído tenso y silencioso, y el Ser es el que habla, el

(187) Ver: Cartas sobre el Humanismo y Para qué poetas de Holderlin.

que literalmente toma la palabra, el que rompe el silencio entre el Cielo y la Tierra. Si en Buber el hombre inicia el diálogo y luego espera la respuesta de la divinidad silenciosa y oculta, en Holderlin la espera del creyente es previa a toda iniciativa, a toda intervención humana.

El no-hacer.

Y esa espera tensa y silenciosa-que es pensar el Ser-, ese no-hacer, es lo que opera el milagro de la purificación de la palabra y su posterior penetración por el Ser. "No hay nada que el no hacer no haga": la eficacia del no-hacer -que es una forma del vacío- constituye un "leit motiv" en la mística universal, y Simone Weil se hace eco de ello en Espera de Dios, a través de cuatro fragmentos, uno referido al poder del deseo, otro al "esclavo inútil", un tercero a la atención creadora, y el cuarto a la eficacia de la mirada:

"Un cuento esquimal explica así el origen de la luz: 'El cuervo que en la noche eterna no podía encontrar alimentos, deseó la luz y la tierra se iluminó'. Si hay un verdadero deseo, si el objeto del deseo es verdaderamente la luz, el deseo de luz produce luz" (p.65).

"Que cada adolescente que ama a Dios...desee estar... un poco más cerca del instante en que verdaderamente será ese esclavo que, cuando el amo está en una fiesta, vuela y escucha tras la puerta para abrirle en cuanto golpee. El amo entonces lleva al esclavo a la mesa y él mismo le sirve de comer.

Sólo esta espera, esta atención, puede obligar al amo a tal exceso de ternura. Cuando el esclavo se ha agotado de fatiga en el campo, a la vuelta el amo le dice: prepara la comida y sírveme. Y lo trata de esclavo inútil que hace solamente lo que se le manda. Ciertamente en el dominio de la acción hay que hacer todo lo que se manda, al precio de cualquier grado de esfuerzo, de fatiga y sufrimiento, pues el que desobedece no ama. Pero después de esto no se es más que un esclavo inútil. Es una condición del amor, pero no basta. Lo que obliga

al amo a hacerse esclavo de su esclavo, a amarlo, no es eso; es todavía menos una búsqueda que el esclavo tuviera la temeridad de emprender por propia iniciativa; es únicamente la vigilia, la espera y la atención"(p.70).

"La atención creadora consiste en prestar realmente atención a lo que no existe. La humanidad no existe en la carne anónima inerte al borde del camino. Pero el samaritano que se detiene y mira, presta atención a esta humanidad ausente, y los actos que siguen testimonian que se trata de una atención real...Dios pensó lo que no era y por el sólo hecho de pensarlo lo hizo ser" (p. 101).

"Hay gentes que tratan de elevar su alma como un hombre que saltara continuamente con los pies juntos, con la esperanza que de tanto saltar cada vez más alto un día no caerá más y llegará al Cielo. No podemos dar un paso hacia el Cielo. La dirección vertical nos está prohibida. Pero si miramos largamente el Cielo, Dios descende y nos rapta. Nos rapta fácilmente. Como dice Esquilo: 'Lo divino es sin esfuerzo'. Hay en la salvación una facilidad más difícil para nosotros que todos los esfuerzos" (p. 139).

El deseo, la vigilia, la atención, la mirada-todos ellos modos del no-hacer, antiacciones, variantes de la haraganería y de la abulia, antiéticas y non sanctas desde la perspectiva occidental, que centra la virtud en el trabajo y la santidad en la conducta -constituyen para Simone Weil y la mística en general acciones verdaderas- actividades pasivas- productivas en otra dimensión no verificable ni mensurable con los metros cotidianos, creadoras porque hacen visible lo invisible, y milagrosas porque operan la redención.

El hacer inútil.

Pero hay un hacer que se emparenta con el no-hacer: es el hacer sin sentido, hacer inútil. Este hacer ocioso y no conducente, que no apunta a resultados verificables ni a metas concretas, hacer sin finalidad ni intención, hacer por hacer, es el que valoriza la autora de Espera de Dios cuando recomienda las reci

taciones del Pater en griego con atención absoluta, y es el que redime a los condenados del Infierno Griego: el suplicio de Sísifo, que consiste en arrastrar una pesada roca hasta la cima de una montaña y dejarla caer por la ladera opuesta para repetir la operación ad infinitum, es esfuerzo sin sentido, vacío de intención y finalidad, siempre igual a sí mismo, sin término. Este esfuerzo es el que salva.

JUEGO Y MÍSTICA

A vuelo de pájaro, la mística apofática o negativa -de la que Simone Weil es digna representante- es la contrapartida del juego: si el juego es acción libre, espontánea y placentera; si implica una relación viviente con semejantes, presencias concretas en la actividad lúdica (todo juego presupone la presencia de jugadores que se integran en un grupo o colectividad lúdica mientras dura el juego -y que suele disolverse cuando éste termina-, o de un jugador rodeado de cosas -juguetes- que, personalizadas, reemplazan a los jugadores); si el jugar instaaura una realidad diferenciada donde cada jugador se recorta nítidamente de los demás (X); si el jugador impone la presencia viva de su cuerpo que, exaltado a su máxima potencia, posibilita la acción lúdica; nada de esto podemos afirmar de la mística negativa. La mística apofática niega la acción y pone el acento en la obediencia, entendida no como "hacer lo que se ordena" sino como "no hacer", como pasividad vigilante, como espera inmóvil; el místico intenta vencer la inclinación natural y el placer y exalta el sufrimiento, niega el cuerpo, prescribe la soledad y el exilio, exige la paulatina despersonalización, ahogando la vida y afirmando la muerte, que es sinónimo de anonadamiento (disolución, nada). Sin em-

(X) De ahí el parentesco entre juego y drama: en ambos casos es lícito hablar de roles que marcan diferencias entre un jugador-personaje y otro, diferencias acentuadas mediante el disfraz. Los juegos competitivos también son diferenciadores, aunque las diferencias no se establecen entre un jugador y otro sino entre un grupo y su oponente.

bargo, la lectura prolija de los místicos permite develar los lazos sutiles y casi imperceptibles entre juego y mística.

Es primordial el parentesco, o más aún, la quasi identidad entre la actitud mística y la actitud estética o lúdica. Tal como la define Schiller, la actitud lúdica es la del espectador que transforma al mundo en un espectáculo: las cosas están allí, simplemente son, bellas en sí, justificadas y sacralizadas por sí mismas, sin finalidad ni intención más que su propia belleza (188). El espectador las mira, goza con los ojos la belleza sin desearla, sin corregirla ni userla. La mirada -punto de arranque de la actitud lúdico-estética como de la mística- es goce desinteresado, es celebración de la realidad e implica el distanciamiento de las cosas. Es la "mirada difusa, general, abarcante" de San Juan de la Cruz, es la mirada-plegaria de Simone Weil, la mirada indiscriminadora (como la luz o la lluvia) que suprime las jerarquías impuestas por los hombres sobre los entes. Es la mirada que des-centra al hombre del Universo y que descubre el cen-tro móvil de los místicos y los poetas: el centro está en todas partes; el hombre es tan importante como una flor o como un ~~ex~~cremento (189). La distancia entre el hombre irreligioso y el místico, expresada en lograda síntesis por Simone Weil en el siguiente fragmento, es la misma que existe entre el hombre práctico y el homo ludens:

"El hombre irreligioso se apropia del objeto; el místico, en cambio, lo contempla como objeto en sí mismo, y en esta contemplación el yo se olvida, desaparece, y así la contemplación acaba en adoración, y la adoración en éxtasis".

(188) "La belleza es la única finalidad aquí abajo-escribió Simone Weil en Espera de Dios (p. 114)- Como Kant dijo muy bien, es una finalidad que no contiene ningún fin. Una cosa bella no contiene ningún fin que no sea ella misma, en su totalidad, tal como se nos aparece".

(189) Esta idea está expresada por Simone Weil en su teoría de los intermediarios de Dios: "Cualquier cosa, por ejemplo una burra, puede indiferentemente servir de intermediario. Dios quizá se complace en elegir para esto los objetos más viles" (p. 54). "Dios se complace en utilizar los desechos, las piezas inútiles, los desperdicios" (p. 37) que se convierten en centro por el milagro de la teofanía.

Pero hay algo más: la actitud mística -sintetizada en la mirada- y el juego, constituyen ambas actividades improductivas. El juego, que es hacer inútil, sin finalidad ni sentido, gratificante en sí mismo, y la mirada, que constituye un no-hacer, se oponen ambas a la acción voluntaria, que es movimiento hacia, provista de finalidad, proyectada hacia el futuro, utilitaria y orientada hacia metas concretas.

El jugador y el místico también fraternizan en el hecho de que ambos operan el vaciamiento de su personalidad. Ya tratamos abundantemente este fenómeno referido a la mística. En el juego ocurre algo similar: entrar en juego equivale a abandonar la identidad cotidiana e instalarse desnudo en el presente lúdico -en el olvido del propio pasado y de todo futuro-, despojado de connotaciones personales, penetrable y disponible para asumir los diferentes y cambiantes roles que el juego exija. Con respecto a esto existen puntos de contacto entre el jugador y el actor: el actor también debe abandonar su identidad y dejarse invadir por el personaje que representa. Pero hay una diferencia que acerca una vez más la mística al juego: para jugar sólo se requiere la presencia de jugadores, de aquellos que participan en la actividad lúdica. El juego no necesita de espectadores. La presencia de testigos transforma el juego en teatro. El teatro en cambio no existe sin la presencia de espectadores. Por su parte, la contemplación mística -de acuerdo al testimonio de Simone Weil- rechaza la presencia de testigos, incluso la del propio Dios. El oído y la mirada divinos hacen la plegaria utilitaria; el no-hacer se convierte en actividad interesada. La pureza de la mística radica esencialmente en la práctica solitaria y al vacío -vacío de Dios- tal como lo explicamos precedentemente a través del análisis de la obra weilleriana.

En cuanto a la Creación, tal como la concibió Simone Weil, puede ser asimilada al Gran Juego, al morbosos y solitario juego divino. Para entender esto, es necesario remitirse a la interpretación del rito y del sacrificio religioso que en Tristes Trópicos hace Claude Lévi-Strauss. El estructuralista francés asimila los ritos y los sacrificios rituales a cierto tipo de juego, variante del juego competitivo de las sociedades avanzadas. El rito presenta inicialmente una

situación asimétrica (iniciados-no iniciados; brujo-comunidad; divinidad-sacrificador) que se resuelve en una simetría donde los grupos separados al principio se convierten en un conjunto homogéneo. La estructura del juego competitivo es inversa: el final de juego transforma la unidad inicial en una dualidad: ganadores y perdedores.

En cuanto al sacrificio, Lévi-Strauss lo interpreta como una conexión deseada entre dos órdenes inicialmente separados: sacrificante-divinidad. Su fin es obtener que un Dios lejano colme los deseos humanos. Por intermedio de la víctima (elemento ambiguo que no pertenece ni a uno ni a otro dominio) los dos polos de la oposición entran en relación de continuidad a través de sucesivas identificaciones: sacrificante-sacrificador; sacrificador-víctima; víctima-divinidad. Una vez consagrada la víctima se produce la unión deseada: los dos elementos contrarios se organizan en una estructura. Pero la unidad se rompe en el momento del sacrificio de la víctima; es necesario que la contigüidad se interrumpa para que surja una continuidad compensatoria en sentido inverso: la respuesta de la divinidad a la plegaria humana.

A la inversa del rito, el juego de la Creación weileriana implica una unidad primordial que se disuelve en dualidad, que a su vez es concebida como transitoria, como etapa previa a la recuperación de la unidad perdida, coincidente con el final del juego. Si el rito es un juego cerrado, con un comienzo y un fin, siempre igual a sí mismo y repetible a voluntad como unidad invariable, como cápsula hermética, el juego de la Creación, más que un juego es un jugar eterno, permanente, sin final (al estilo de los juegos-suplicio del infierno griego) o cuyo final, esperado e imaginado en un remoto e hipotético futuro, está en suspenso.

Si en el sacrificio ritual es el hombre el que hace la primera jugada y espera la respuesta divina, en el Juego de la Creación Dios inicia el juego -juego morboso consistente en la automutilación-. Una vez hecha su jugada la divinidad espera la respuesta humana que pondrá punto final al juego de la Creación-Decreación. Pero si la Creación es parte de Dios, es fragmento de Dios, tal lo que se deduce

de la teoría weileriana, la Creación es el juego de Dios consigo mismo. Si es lícito afirmar que "Dios ama a Dios", es legítimo enunciar también que sólo Dios juega con Dios. La divinidad, autosuficiente y solitaria, se escinde para jugar, separa una parte de sí misma para poder jugar. Su inmovilidad deviene lúdica, su homogeneidad se convierte en heterogeneidad, su eternidad en tiempo, su tedio en juego. Y las prácticas de vaciamiento y de olvido de sí propuestas por la mística francesa no son más que la cooperación humana al juego divino: El hombre da lugar al juego de Dios vaciándose de su propio yo, haciéndose canal, para que Dios juegue con Dios a través suyo. "Dios está en el punto de partida y en el punto de llegada", es jugador y contrincante a la vez. Tal vez éste es el sentido de las palabras de Silesio: "Todo es un juego que la divinidad hace para sí misma".

También las críticas de Simone Weil a la Iglesia erigida como patria terrestre, que se interpone entre Dios y el hombre y termina por reemplazar a Dios mismo, pueden interpretarse como la aversión de la autora de Espera de Dios a los juegos humanos. No es una novedad la asimilación de las prácticas rituales a los juegos (juego ritual) ni los paralelismos entre juego y religión (las normas rituales son identificadas con las reglas de juego; el espacio lúdico con la Iglesia o el templo, los fieles con jugadores). Desde la perspectiva weileriana, los juegos sacros instaurados por los hombres -que nos hacen olvidar el Gran Juego y perder nuestra participación en él- serían inofensivos si permanecieran dentro de los límites impuestos por su espacio lúdico; serían simples paliativos de la soledad y la intemperie, sin mayores consecuencias. Pero estos juegos humanos, y como humanos imperfectos, tienden a extralimitarse, a salirse de sus casillas, a desbordar el espacio consagrado e invadir el espacio total: salen a lo abierto, se exponen a la mirada ajena, imponen el juego por obligación, aplican las reglas de juego fuera del juego. Sus consecuencias son nefastas, denuncia la mística francesa: justifican los abusos de poder, legitiman la violencia, y creemos, reemplazan a la actividad gratificante e inofensiva del juego.

Al lector desprevenido el maridaje de estas dos palabras no puede provocarle sorpresa. Ambos términos sugieren, por igual, fantasía, irrealidad, apariencia o sueño. Más contundentemente hacen referencia a una ruptura con el mundo limitado y opaco que transitamos cotidianamente. Pero nosotros queremos demostrar que las conexiones entre los dos conceptos son mucho más profundas y sutiles; que la semejanza que los une no radica precisamente en el distanciamiento de la realidad sino, por el contrario, en que ambos permiten un contacto más pleno con el mundo circundante. En lugar de vías de evasión constituyen formas de encuentro con lo real. Paradójicamente el juego y la utopía operan el develamiento del Ser: cae la máscara y la realidad se des-oculta, se revela en su máxima intensidad. Por eso los consideramos vías de conocimiento, formas de la lucidez o la iluminación.

Luego de un estudio sobre la nueva concepción de la utopía, donde se señalan sus componentes lúdicos, emprenderemos el análisis interno de una utopía-tipo -en este caso la delineada por Herbert Marcuse en la última parte de su obra Eros y civilización-.

En sentido literal, u-tópico significa "lo que no está en ninguna parte", y más específicamente supone un orden ideal donde quedan superadas las imperfecciones humanas. Según Mircea Eliade la utopía revela una voluntad de retorno, una nostalgia del paraíso perdido, del Illo Tempore, del tiempo perfecto de los comienzos (190). Para otros -Victor Massuh, por ejemplo-el pensamiento utópico nace de la necesidad de trascender la precariedad e imperfección inherentes a la naturaleza humana y acceder a un estado de plenitud, que se imagina posible (191). Retorno a las fuentes o proyección hacia lo inédito, las utopías pululan a lo largo de la historia occidental: desde "La república" de Platón, "La utopía" de Tomás Moro, "La ciudad del sol"

(190) Eliade, Mitos, sueños y misterios.

(191) Massuh, Víctor, La libertad y la violencia.

de Campanella, "La nueva Atlántida" de Francis Bacon, hasta las más recientes: "Noticias de ninguna parte" de W. Morris, "La utopía moderna" de H. G. Wells, todas ellas, aunque muy distintas entre sí, presentan ciertos rasgos comunes:

a) Ofrecen la imagen detallada de una sociedad completa, cerrada en sí misma (de ahí la preferencia geográfica por islas o planetas, o su localización en un remoto futuro).

b) Enmascaran una actitud crítica que enfrenta a la sociedad real.

Durante mucho tiempo la utopía (lo no-localizado) fue entendida como fantasía desasida de la realidad e implicaba la ruptura arbitraria y caprichosa con el orden existente o la inserción del absurdo en la procesualidad histórica. El marxismo, en sus esfuerzos por afirmarse como conciencia social, fundamentó el desprestigio de la utopía considerándola el producto de una determinada y antigua fase del pensamiento sociológico caracterizada por métodos pre-científicos. Desde esta perspectiva las utopías constituyen ingenuas formas de protesta social carentes de toda seriedad y eficacia. Los idealistas intelectuales de épocas pretéritas -explican los marxistas- reflejaban su enojo ante un presente injusto oponiéndole la idea de un futuro que imaginaban óptimo. Esta imagen no respondía a una comprensión de la propia condicionalidad social ni al análisis metódico del presente histórico; por el contrario, eran creadas por un proceso de contrastación con respecto al orden existente. Desde este enfoque la utopía es una forma primitiva superada del pensamiento sobre la sociedad. El materialismo histórico sustituyó científicamente a la utopía.

Utopía e ideología.

A la luz de la sociología contemporánea la utopía recupera su dignidad perdida. Tal reivindicación se funda, principalmente, en el análisis de la intención (*denkrichtung*)^(D) utópica. "La intención utópica se concreta con mayor precisión, no en la determinación positiva de lo que quiere, sino en la negación de lo que no quiere. Si la realidad existente es la negación de una realidad posible mejor, la utopía entonces es la negación de la negación. La

lucha contra la utopía se basa no tanto en las imágenes de un futuro mejor que ésta pueda concebir, sino en la crítica que la utopía practica contra la mala realidad existente. Así, la utopía se refleja más claramente allí donde es combatida..."(192). En el fragmento citado, Arnhelm Neusüss no sólo justifica la utopía sino que la erige en término necesario de la dialéctica histórico-social.

Otros pensadores (Max Horkheimer por ejemplo) destaca el rasgo operante de la utopía enfrentándola con la ideología: "Si la ideología provoca la apariencia, por el contrario, la utopía es el sueño del verdadero y justo orden de vida" (193). Horkheimer funda entonces la siguiente dicotomía:

sueño
u t o p í a

apariencia de sueño
i d e o l o g í a

La ideología proclama la actualidad del Reino. La realidad oculta su verdadero rostro tras la máscara del sueño que aquieta sus movimientos y proscribe el cambio en nombre de una falsa perfección. La ideología, guardadora de la paz y el orden, se convierte entonces en un factor conservador del statu quo, quietista, antiutópico. La utopía, en cambio, negando lo existente y anticipando y prometiendo algo mejor, se manifiesta como la fuerza de la subversión, el Gran Rechazo, en el lenguaje marcusiano.

El filósofo Karl Manheim recurre también a la confrontación de ideología y utopía para esclarecer ambos conceptos (194). Si la ideología califica etapas pasadas de la realidad como existentes quedando a la zaga del presente, opina Manheim, la utopía, por su parte, quiere trascender la fase alcanzada sobrepasándola intelectual y prácticamente. Pero, aclara el pensador alemán, más que la intención es el resultados histórico -la eficacia- el factor que establece más netamente la diferencia entre ambos términos. Se manifiesta como utopía

(192) Neusüss, Arnhelm, Utopía, p. 25

(193) Horkheimer, Max, Anfänge der bürgerlichen

p.6.

(194) Manheim, Karl, Ideología y utopía.

geschichtsphilosophie,

aquella concepción del mundo que ha funcionado como fuerza histórica capaz de hacer saltar la realidad existente con eficacia. Su compatriota Gustav Landauer, ya a principios de siglo, expresó la misma idea en una síntesis genial: (195)

topía-ideología
reaccionaria

utopía
revolucionaria

Si bien en nuestros días "el sueño del verdadero y justo orden de vida" es valorizado por su intención crítica y su poder subversivo, la comprensión del método utópico no es menos importante para la fundamentación de la nueva dimensión de la utopía.

El creador de utopías no es un inventor de disparates ni un delirante soñador de mundos imposibles. Por el contrario, es un experimentador especulativo que somete su pensar a rigurosas reglas. Podemos pues hablar de método utópico que, según Raymond Ruyer, pertenece al campo de la teoría y la especulación y se acerca más al proyecto del investigador o el científico que al vuelo imaginativo del poeta.

El método
utópico.

El pensador francés define al método utópico como "ejercicio o juego intelectual con las posibles ampliaciones de la realidad", lo califica de "forma de entendimiento" y explica: "Entender un hecho o un suceso significa penetrar en él, sin dispersarse, sin tomarlo como algo absoluto e inalterable. También es ver las posibilidades paralelas. Se entiende una cosa cuando se piensa al mismo tiempo en toda la escala de posibilidades relacionadas con ella" (196). El método utópico se apoya en la realidad, parte de las características del objeto, entendido como alterable, y se proyecta luego a sus respectivas posibilidades. La técnica de la utopía consiste en "formar asociaciones arbitrarias similares a las existentes en nuestro mundo real que, sin ser irracionales, sí nos parecen extrañas" (197). Al igual que la ciencia, el método utópico se sirve de

- (195) Landauer, Gustav Die Revolution Franckfort-Main, 1907.
(196) Ruyer, Raymond, El método utópico. p. 151.
(197) Ruyer, op. cit. p. 161.

la analogía, pero la analogía utópica implica la ruptura con respecto a las usuales técnicas combinatorias operando en forma más audaz, aunque no menos rigurosa. Discrepamos con Ruyer cuando compara a científicos y utopistas, dejando mal parados a estos últimos, a quienes define como "profesionales que acometen con trampas en el universo intelectual, interrumpiéndolo arbitrariamente" (198). A nuestro entender, las reglas que rigen el pensamiento científico son diferentes de las del ejercicio utópico, pero el utopista no prescinde de reglas ni trampea su juego. Hombre de ciencia e inventor de utopías, cada cual juega su juego. El del científico impone la fidelidad al punto de partida, a la realidad, el abandono de una hipótesis que se aparta del hecho real con que la investigación se ve confrontada a cada paso; el utopista en cambio, debe regirse por otra regla de juego: el apego permanente a la meta, a la utopía-hipótesis.

Si el uso de la técnica utópica permite desentrañar la infinita gama de alternancias posibles de una realidad, el utopista entonces opera la apertura del mundo: sometida a la operación utópica la realidad se abre, pierde su opacidad y se hace traslúcida, se carga de signos y nos muestra infinitos caminos.

Esto es posible si, previa a la actividad de pensar la realidad y sus mundos paralelos el utopista asume la actitud del espectador que observa el mundo actual desde afuera, desde otro tiempo y otras galaxias. Sólo en la medida en que la realidad provoca el asombro del observador -lo que implica descubrir la arbitrariedad de las alternativas que lo rodean y la posibilidad de otras arbitrariedades no menos racionales- es posible la comprensión profunda de la realidad y su transgresión más allá del aquí y el ahora. La actitud de espectador -que se convierte en actitud- arranque de la tarea utópica- implica la transformación del mundo en un espectáculo: las cosas están allí, son bellas en sí y para sí. La visión cobra valor sustantivo y el hombre goza con los ojos esa belleza sin desearla, sin corregirla ni usarla. La indiferencia por la realidad marcha de la mano con el interés por la mera apariencia. Y esta postura existencial, que implica el retroceso a la inocencia primordial y que anunciamos como previa

a la tarea de inventar utopías es la actitud estética, que Schiller denomina "impulso de juego" y define como mirar con amor (199), y que Marcuse llama "relación lúdica o erótica con el mundo" (200).

La actitud
utópica.

¿En qué consiste la dimensión estética, fundamento de la actitud utópica? Schiller lo explica en Cartas ^{sobre} a la educación estética del hombre partiendo de la oposición kantiana entre imperativo racional y ley natural, que el poeta alemán nomina "impulso sensible" e "impulso formal". Pero Schiller intenta superar tal contradicción concibiendo un estado especial que armonice las dos instancias opuestas: el impulso de juego o estético. Si el impulso sensible es el despliegue de la sensibilidad que admite contenidos -pero no formas-, que se inserta en el tiempo y convierte al hombre en una sucesión de estados, sumiéndolo en el círculo estrecho de su individualidad y del presente, inmerso en un mundo que lo penetra y lo sojuzga; el impulso formal, por su parte, es definido como facultad de pensar, dominio de la razón madejadora de formas e ideas. Sediento de absoluto, el impulso formal proyecta al hombre fuera del tiempo, impone sus formas al mundo y se lanza a la conquista del futuro.

Estas dos instancias opuestas se alternan en la historia de la humanidad y en las mini-historias individuales. Siempre predomina una de ellas sobre la otra, y la preponderancia de una constriñe a la otra y la hace contingente. Pero Schiller imagina la posibilidad de la convivencia armónica de los dos oponentes: "...si el hombre pudiera hacer esas dos experiencias simultáneamente; a un mismo tiempo tuviera la conciencia de su libertad y la sensación de su existencia, sintiéndose como materia, y a la par conociéndose como espíritu, hallaría en este caso una intuición completa de su humanidad; y el objeto que le proporcionase esa intuición sería para él un símbolo de su cumplido

(199) Schiller, La educación estética del hombre.

(200) Marcuse, Herbert, Eros y civilización.

destino, y, por consiguiente, -ya que éste es sólo alcanzable en la totalidad del tiempo- una intuición del infinito" (201).

Esa experiencia totalizadora se cumple en el estadio lúdico: los dos momentos desaparecen en el tercero que actúa como factor neutralizante de la coacción sensible y la coacción racional y pone al hombre en libertad tanto física como moral. ¿Quién opera el milagro de la conciliación? La belleza, responde Schiller, y explica: "Belleza no es exclusión de ciertas realidades, sino inclusión absoluta de todas (...). No es por tanto limitación, sino infinitud (...)" (202). Logramos alcanzarla retrocediendo hasta la zona intermedia entre el impulso sensible y el formal. Ese templo intermedio es el estadio estético, reducto de la belleza. "El hombre tiene que dar un paso atrás, pues sólo deshaciendo determinaciones puede (...) alcanzar el estadio de mera determinabilidad" (203). En cierta manera, explica Schiller, es volver al estado negativo de indeterminación en que el hombre se encontraba antes de que sus sentidos recibieran la primera impresión, pero mientras ese estado estaba desierto de todo contenido, ahora se trata, en cambio, de crear la misma indeterminación, la misma determinabilidad, pero con el mayor contenido posible: "El problema es pues aniquilar, y al mismo tiempo, conservar la determinación, que sólo es posible oponiéndole otra determinación. Los platillos de la balanza se equilibran cuando están vacíos, pero también cuando sostienen pesos iguales" (204). La determinabilidad estética coincide con la mera indeterminación en que ambas excluyen toda existencia indeterminada. Pero en lo demás se diferencian como el todo y la nada. Schiller llama a estos dos estados de determinabilidad "infinitud vacía", que define como pura posibilidad vacía de contenido, e "infinitud plena" que es pura posibilidad llena de contenido. La infinitud plena, tiempo intermedio en que la sensibilidad y la razón son a la vez activas, pero anulan su fuerza determinante, es el

- (201) Schiller, Cartas para la educación.... p. 137.
(202) Schiller, op. cit. p. 73.
(203) Schiller, op. cit. p. 93.
(204) Schiller, Cartas para la educación.... p. 102.

estadio de máxima realidad y de plena libertad, pues en él desaparecen todas las limitaciones y se suman todas las fuerzas que actúan conjuntamente.

El quehacer utópico se inserta en ese punto de plena determinabilidad que legitima los mundos de utopía. En efecto, la actitud de distanciamiento de la realidad, la sabia inocencia frente al espectáculo del mundo, el goce desinteresado que precede y condiciona la tarea del utopista -y que Schiller explica como la resultante del descenso hacia el estadio intermedio entre el impulso sensible (que usa la realidad) y el impulso formal (que la estructura)- opera con eficacia sobre su objeto: por su intermedio, el mundo se abre y se revela como lo infinito pleno, como totalidad desbordante de fuerzas, muestra la amplia gama de sus posibilidades, los innumerables signos, los múltiples caminos al futuro.

Por eso no comparto la opinión de Víctor Massuh cuando afirma que "la utopía invalida la imagen de un futuro abierto, indeterminado, el futuro como tierra de nadie, como vasta 'terra incognita', sin imagen ni rostro" (205). Creo, por el contrario, que el pensar utópico nos revela los infinitos rostros de la realidad, de los cuales el utopista elige libremente uno y lo erige como imagen posible del mañana, sin invalidar la factibilidad de los otros. La tarea utópica no convierte al futuro en un callejón sin salida, como sugiere el autor de "La libertad y la violencia"; no fija la realidad ni muestra 'el' camino. Por el contrario, la utopía señala que "todo rodeo encierra un descubrimiento", y al mismo tiempo critica la necesidad del camino recto (206).

La utopía y el jugador.

En el análisis de la utopía hemos insinuado algunos de sus rasgos lúdicos: definimos al utopista como jugador que somete el ejercicio intelectual a rigurosas reglas de juego; describimos su actitud como estética, que enlaza al u-

(205) Massuh, La libertad y la violencia, p. 191.

(206) Ruyer, El método utópico, p. 163.

topista lúdicamente con el Todo en un "impulso de juego", en el lenguaje schilleriano. Debemos agregar algo más: la actividad utópica es también juego en la medida en que inventa mundos completos, cerrados en sí mismos. Como el jugador, el creador de utopías instaura un espacio mágico, regido por un tiempo propio, circular, que interrumpe la procesualidad lineal, cotidiana del devenir y que envuelve a sus habitantes sometiéndolos a su lógica interna que no rige fuera de los límites del espacio consagrado. Pero mientras el jugador se instala dentro del campo de juego y participa de su movimiento interior, el utopista queda fuera del mundo inventado. Tal vez el sueño de habitar la utopía constituyó el impulso que lo lanzó a crearla y el que motiva permanentemente a los hombres a creer en ella, y a amarla. Es que el ser humano se intuye a sí mismo como originalmente precario e imperfecto; asume a desgano su condición de juguete ("juguete del destino", "juguete de los dioses"), y la posibilidad de habitar la utopía le permite vislumbrar la probable salida de la finitud y la imperfección y el acceso a una dimensión inédita, a la condición propia de los dioses: la de jugador.

La caracterización hombre-juguete y dioses-jugadores se insinúa en la antigua filosofía occidental, y goza de privilegio en las expresiones de sabiduría popular (x).

El jugar, movimiento circular, gratuito, gratificante en sí mismo, es, por esencia, la actividad inherente a los dioses. Si la persecución de una meta implica carencia, movimiento hacia una plenitud no alcanzada aún, la perfección sólo concibe un movimiento circular, voluptuoso, lúdico. Los dioses juegan permanentemente porque no

(x) Platón, en "Las leyes" define al hombre como juguete de los dioses, y Heráclito describe a dios como un niño que juega. Julio Cortázar, por su parte, hace referencia a la doble condición de jugador y juguete en Rayuela alternando dos juegos: el ajedrez, en que cada ser humano no es más que piezas de juego (alfil o caballo) apresado en los estrechos límites de un casillero; y la rayuela, donde el hombre, asumiendo la condición de jugador, debe acertar el Cielo, que está en el mismo plano que la Tierra.

padecen necesidad alguna, y los hombres son sus juguetes. Los seres humanos sufren la arbitrariedad divina ("caprichos del destino") ante la indiferencia gozosa de los dioses. El tránsito de juguete a jugador implica el abandono de la finitud, del esfuerzo, del sufrimiento y la imperfección, y el ingreso a la plenitud divina.

Hoy el ciudadano del siglo XX empieza a moverse, aunque torpemente, en la dimensión lúdica. El hombre contemporáneo está aprendiendo a jugar. Tal vez estemos cerca del tiempo en que abandone definitivamente su condición de juguete e ingrese jugando en el universo utópico.

ANÁLISIS DE LA UTOPIA MARCUSIANA

En Eros y civilización Marcuse considera a Freud un teórico de la psicología social para quien la civilización occidental se origina en la represión. En la teoría freudiana el fenómeno de la represión de los impulsos es fundamental para la interpretación de la cultura. La represión es inherente a la cultura, afirma Freud. No hay cultura sin represión. Pero Marcuse sostiene que algunos elementos en la teoría freudiana (que los neo-freudianos no desarrollaron porque contradicen el conjunto de ideas que sustentan el statu quo) apuntan a una interpretación de la cultura como un proceso de des-represión. Marcuse pues revisa las ideas de su maestro y opera su inversión: la sociedad no represiva es una posibilidad. Y elabora utópicamente un Reino de Dios donde se logra la más alta forma de liberación social. Esta tierra de promisión pertenece a un futuro muy cercano.

Con los utopistas del siglo XIX el Reino de Dios descendió del Cielo a la Tierra. Aunque lejano en el tiempo, se convirtió en la posibilidad de la voluntad humana, y no divina. Marcuse mantiene los rasgos seculares de la utopía pero la acerca al presente, la retrotrae del remoto futuro y se convierte en su profeta, percibe sus síntomas, anuncia su inminente despertar: el desarrollo técnico de la sociedad industrial avanzada creó las condiciones óptimas para la instauración de una sociedad no represiva. "Los logros de la civilización represiva posibilitan la civilización de la no represión".

¿Cuál es el camino que conduce a la utopía? ¿Cuál ha sido la aventura histórica del hombre occidental, el itinerario perfecto que desemboca en el Reino de Dios? Marcuse responde echando mano a la teoría freudiana de la historia pero introduce algunas variantes que le permiten romper la eterna dialéctica entre represión y rebelión a que Freud redujo el proceso histórico, y desviarlo hacia las puertas del Paraíso.

Freud y su teoría de la historia

"La historia de la humanidad es la historia de sus represiones", afirma Freud. El hombre original tiende a la gratificación total de sus necesidades instintivas primarias, tiende al placer pleno, pero ante una realidad exterior marcada por la escasez debe restringir la satisfacción de los instintos. "La lucha por la existencia se desarrolla en un mundo demasiado pobre para la satisfacción de las necesidades humanas sin una constante restricción, renuncia o retardo" (207). "El id, luchando ciegamente por satisfacer sus instintos, sin tomar en cuenta el poder superior de las fuerzas exteriores, no podría escapar a la aniquilación" (208). Esta renuncia o retardo de la satisfacción instintiva, que se hace imprescindible para evitar la muerte de los individuos "como resultado del agotamiento de los medios disponibles de gratificación y de su propia energía" (209), opera una transformación en la organización de los instintos, una modificación radical del sistema síquico del hombre primitivo: el id, cuyos impulsos son incompatibles con la realidad, se desdobra; una parte de sí mismo deviene en ego, cuyas funciones de intermediario entre el id y el mundo exterior lo transforman en un luchador con dos frentes. Mientras el id es relegado al inconciente, el ego coordina, altera, organiza y controla los impulsos del id y destrona el Principio del Placer.

- (207) Marcuse, Herbert, Eros y civilización. p. 149.
(208) Marcuse, Herbert, Eros y civilización. p. 41.
(209) Marcuse, Herbert, Eros y civilización. p. 150.

El Principio del Placer, tendencia original hacia una gratificación integral de los instintos, es reemplazado por el Principio de Realidad, que implica la lucha por la existencia. Paralelamente se produce una serie de transformaciones en cadena:

Principio del Placer	Principio de Realidad
satisfacción	satisfacción
inmediata	retardada
placer	restricción del placer
gozo (juego)	fatiga (trabajo)
receptividad	productividad
Ausencia de represión	Represión-seguridad

Para Freud, explica Marcuse, los instintos son históricos. "La organización represiva de los instintos es un producto de las específicas condiciones históricas bajo las que se desarrollan los instintos" (210). La escasez, nota distintiva de la realidad en los umbrales de la civilización, impuso una serie de ajustes en el sistema instintivo primario que desembocaron en el actual sistema restrictivo de los instintos. La estructura instintiva depende pues íntimamente de las condiciones de la realidad exterior.

Hasta aquí Marcuse comparte las ideas de su maestro, pero inmediatamente señala su divergencia: mientras Freud niega la posibilidad de una restructuración no represiva de los instintos -ya que para él la escasez es tan permanente como la dominación- Marcuse disiente. La escasez no es una condición histórica permanente, explica; es la técnica quien opera el cambio. Día tras día sus productos pugnan la realidad, invaden sus ámbitos, penetran sus recovecos, crean el reino de la plenitud sobre las sombras de una realidad paupérrima. El nuevo Principio de la Realidad operaría nuevos cambios estructurales en la psiquis humana hasta conformar al hombre nuevo, el digno ciudadano de la patria utópica.

Con la sustitución del Principio del Placer por el Principio

(210) Eros y civilización. p. 129.

de Realidad comienza la historia de la civilización occidental. La primera forma de organización social, explica Freud, es la horda original constituida por un "padre déspota y autoritario" que concentra el placer y el poder (tiene el derecho exclusivo de gozar las mujeres de la tribu) y sus hijos, excluidos de los placeres y destinados a trabajos penosos.

La represión y el conflicto se insinúan ya en esta sociedad rudimentaria: la dicotomía opresor-oprimidos es reforzada por la oposición id-ego y el enfrentamiento hombre-mundo. Como en un juego de espejos, los planos individual, social y cósmico reproducen el mismo conflicto, la misma tensión entre opuestos que reaparecerá en las formas más evolucionadas de organizaciones sociales.

Este primer estadio de la cultura se rompe con la rebelión de los hijos contra el padre. Posiblemente capitaneados por el hijo-líder los rebeldes matan al padre y en una espantosa orgía -explica Freud- gozan a sus mujeres y devoran el cuerpo del progenitor. ¿Cómo se resuelve este primer acto subversivo en los umbrales de la historia? "Toda rebelión está destinada al fracaso", afirma Freud. Durante la dominación los oprimidos internalizaron al opresor, expresado simbólicamente en la ingestión del padre por los hijos. "La represión desde afuera ha sido sostenida desde adentro; el individuo introyecta a los dominadores y sus mandamientos dentro de su aparato mental" (211). El asesinato del padre no libera a los esclavos. La autoridad reaparece, en cada uno de los rebeldes, bajo la máscara del "sentimiento de culpa", que delata la presencia del amo sobreviviendo a su muerte.

En el esquema freudiano no hay esclavitud transitoria, no existe la liberación definitiva. Todo esclavo es un condenado a cadena perpetua. Los rebeldes redimen su "culpa" imponiéndose un régimen represivo más perfecto que el anterior. La autoridad personal del padre es reemplazada por la ley y el orden. "La lucha contra la libertad se reproduce a sí misma, en la psique del hombre, como la propia represión del individuo reprimido, y a su vez su propia represión sos

tiene a los dominadores y sus instituciones" (212). La historia de la humanidad se convierte en la "lucha contra la libertad", una lucha constantemente renovada contra un enemigo progresivamente debilitado; en una dialéctica entre represión y rebelión, donde la "culpa" acrecentada por la reiteración del "pecado", exige una reparación cada vez más perfecta; en un eterno retorno de lo reprimido, porque es el recuerdo del pasado gratificante regido por el Principio del Placer y sepultado en el inconciente, el que retorna periódicamente a la conciencia y mueve a la acción subversiva; en una dialéctica entre pecado y redención donde los términos están invertidos: El pecado original no es ya pecado porque implica la rebelión contra un hombre culpable a la vez. Y es rebelión traicionada, porque el sentimiento de culpa, testimonio de una falsa liberación, puramente externa y no interna, necesita purgarse instaurando un nuevo régimen represivo, más perfecto que el sistema destituido.

El "pecado" se convierte, desde esta perspectiva, en un acto de lucidez, de conocimiento: la verdad de la condición humana es revelada por un instante; y es acto libre, ya que en el momento de la rebelión se recupera fugazmente el paraíso perdido, el tiempo edénico antes de la caída, el illus tempore regido por el Principio del Placer. "La culpa se redime pecando otra vez", escribe Marcuse (213). "Si la culpa acumulada durante la dominación civilizada del hombre por el hombre puede ser redimida alguna vez, el pecado original debe ser cometido otra vez". "Debemos comer otra vez del árbol del conocimiento para poder regresar al estado de inocencia". Marcuse invierte los términos: somos culpables cuando traicionamos la rebelión; en la rebelión redimimos la culpa. Mientras Freud concibe una dialéctica sin solución, Marcuse cree que la culpa puede ser redimida definitivamente. El reino de la inocencia puede ser instaurado de una vez y para siempre.

(212) Eros y civilización. p. 29.

(213) Eros y civilización. p. 86.

Eros y
tánfos

Es importante referirnos a la dinámica instintiva básica en la teoría freudiana, a la que Marcuse otorga especial interés porque le permite definir dos conceptos claves: el Instinto de Muerte y el Instinto de Vida o Eros. Estos dos conceptos, de una riqueza y sugestión incuestionables, juegan un papel decisivo en su dibujo de la utopía.

Marcuse ilustra con un diagrama las sucesivas etapas de la organización y modificación de los instintos que, como ya se señaló, son resultantes históricas, dependen de factores exógenos. La primera organización instintiva constituye un acontecimiento geológico-biológico y se produce en la evolución de lo inorgánico a lo orgánico. La vida, explica Freud, implica tensión, y esta tensión es vivida como dolorosa. "La experiencia de que la vida es menos satisfactoria, más dolorosa que el estado precedente, genera el instinto de la muerte como el impulso que tiende a aliviar esa tensión mediante la regresión" (214). El instinto de muerte es una consecuencia del trauma de nacimiento, del shock provocado por el tránsito del mineral al protozoo. Y es un impulso regresivo, una fuerza que empuja hacia atrás, que pugna por regresar a la quietud del mundo inorgánico y que testimonia la nostalgia del pasado, del equilibrio del no-ser. El instinto de vida cancela y retarda el descenso hacia la muerte creando nuevas tensiones, combinando gérmenes celulares en unidades cada vez más amplias para asegurar la evolución de la vida. Esa es la función de Eros en la infancia del mundo.

En la interpretación de Marcuse la teoría freudiana se convierte en juego de dicotomías (Eros-Tánfos, represión-rebelión, id-ego, opresores-oprimidos) donde es fácil reconocer su filiación hegeliano-marxista. Pero los términos en pugna, que en la dialéctica se recortan nítidamente uno contra otro, y se resuelven en el triunfo de un término sobre su oponente (X), en Marcuse la contradicción se trasmuta en

(214) Marcuse, Eros y civilización. p. 38.
(X) Si bien la síntesis hegeliana es una superación de los dos momentos anteriores (aufheben-superar y conservar) es de todos modos el triunfo de un término sobre su opuesto.

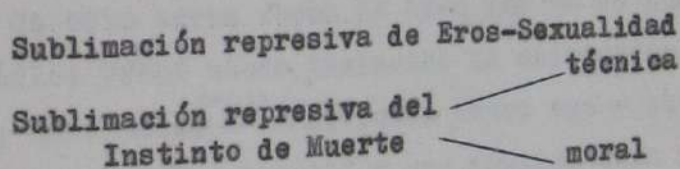
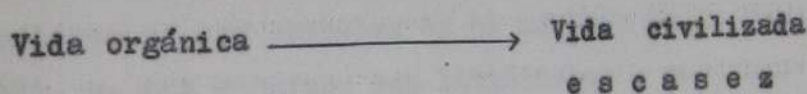
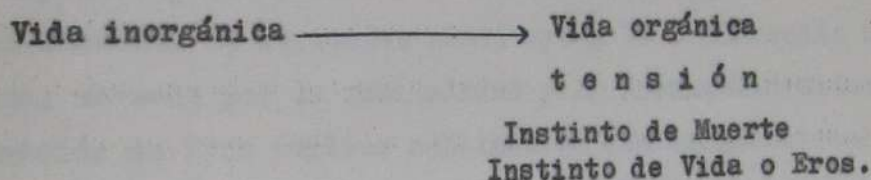
identificación. En efecto: el instinto de muerte, tendencia regresiva hacia el no-ser, se identifica con Eros o Instinto de Vida, que representa la tendencia opuesta hacia la plenitud del ser. Y la identificación tiene lugar a nivel de las metas de uno y otro instinto. Eros tiende a la satisfacción de los instintos vitales, y en última instancia, a la gratificación plena, al estado en que la distancia entre el impulso y su satisfacción queda reducida a cero. El triunfo de Eros, la plenitud vital, anula la tensión, instaaura el equilibrio y la quietud, impone el Nirvana. Instinto de Vida e Instinto de Muerte convergen hacia el mismo punto; el ser se identifica con el no-ser, la plenitud con el vacío. Y con esto Marcuse incluye una novedad en el tratamiento filosófico de los opuestos:

La dialéctica concibe opuestos contradictorios, excluyentes, cuya simultaneidad provoca una tensión que se resuelve en el triunfo de un oponente sobre el otro. Precisamente en el carácter de contradictorios de los opuestos radica su función específica: la violencia engendra el cambio, el choque conduce al progreso. El estructuralismo, por su parte, (ver Antropología estructural de C. Lévi-Strauss) concibe opuestos contrarios complementarios. Cada uno es un fragmento de la totalidad; la suma de ambos equivale al todo. "Su modelo más significativo se encuentra en China, en la oposición de dos principios, Yang y Yin: macho y hembra, día y noche, verano e invierno, de la unión de los cuales resulta una totalidad organizada (Tao): pareja conyugal, día entero, año" (215). Marcuse impone una nueva relación entre opuestos, ni contrarios ni contradictorios. Aquí la oposición se anula por un proceso de identificación. Un término es asimilado a su opuesto, Eros a Tánatos, el trabajo al juego, el tiempo a la eternidad, el hombre a los dioses, como se verá, sin lugar a dudas, en su tratamiento de la utopía.

La segunda organización instintiva tiene lugar en el umbral de la civilización. La escasez del medioambiente impone la 'anexión', la lucha conciente por la existencia, y ésta fortalece los controles so-

(215) Lévi-Strauss, El totemismo en la actualidad. p. 130.

bre los instintos sexuales. Se produce entonces la sublimación represiva de Eros y el Instinto de Muerte. Eros sublimado se convierte en sexualidad, que implica genitalidad, centralización del cuerpo para adaptarlo a las funciones de instrumento de trabajo. El Instinto de Muerte se sublima en la técnica (agresión externa) y en la moral civilizada (agresión interna). Esta organización represiva de los instintos, que tiene lugar a través de un largo proceso, crea la división civilizada del trabajo, el progreso, la ley y el orden e inicia la cadena de sucesos que favorecen el debilitamiento progresivo de Eros.



Aquí Marcuse desvía el proceso evolutivo para conducirlo a la utopía. En nuestro tiempo, afirma, se están dando las condiciones para una nueva organización de los instintos. El estadio de la escasez pertenece al pasado. El desarrollo tecnológico implantó el mundo de la abundancia. El Principio de Realidad existente debe ser reemplazado por un nuevo principio de realidad no represivo. Y llegamos a las Puertas del Paraíso. El Reino de la plenitud y de la libertad se despliega ante nosotros. Para describirlo, el autor de Eros y civilización abandona el estilo especulativo y echa mano a personajes mitológicos, símbolos e intuiciones.

La utopía

Orfeo y Narciso simbolizan la utopía marcusiana y desplazan a Prometeo, héroe arquetípico del Prin-

cipio de Actuación, del progreso, la industrialización, la fatiga y la lucha. Orfeo y Narciso representan el gozo y la realización,

"La voz que no ordena sino que canta,
el gesto que ofrece y recibe;
el acto que trae la paz y concluye el trabajo de conquistar,
la liberación del tiempo que une al hombre con Dios y la naturaleza".

En esta etapa inédita de la historia el mundo es liberado "y dará salida a los poderes de Eros, encerrados ahora en las formas petrificadas y reprimidas del hombre y la naturaleza" (216). La auto sublimación o sublimación no represiva sustituye a la sublimación represiva freudiana, marcada por la genitalidad y la desexualización. La nueva organización de Eros implica sublimación sin desexualización. "El instinto no es desviado de su aspiración; es gratificado en actitudes y relaciones que no son sexuales en el sentido de la sexualidad genital organizada, y, sin embargo, son libidinales y eróticas" (217). Narciso es el símbolo de esta nueva forma de Eros que no es una creación marcusiana ex nihilo; Freud había insinuado la existencia de una libido indiferenciada, unificada, ^{previa} a la división entre ego y objeto exterior, que denominó "narcisismo primario" y que implica otra relación existencial con la realidad: "El narcisismo primario es algo más que autoerotismo; abarca el ambiente integrando el ego narcisista con el mundo objetivo. La relación normal antagonista entre ego y realidad exterior es sólo una forma y estado posterior de las relaciones entre el ego y la realidad (218). Originalmente el ego incluye todo, luego separa de sí mismo el mundo exterior. Este erotismo original es calificado por Freud como un "sentimiento que abraza al Universo", "sentimiento oceánico", "sentimientos primarios sobrevivientes del ego como ilimitada extensión y unidad con el universo".

- (216) Eros y civilización. p. 157.
(217) Eros y civilización. p. 194.
(218) Eros y civilización. p. 100.

Este sentimiento oceánico está relacionado con la intuición del 'Weltinnenraum' (espacio interior del mundo) y de "das offene" (lo abierto), experimentado por Rilke, cuyos Sonetos de Orfeo están parafraseados en Eros y civilización. Descubrir 'lo abierto' significa abandonar el camino de la conciencia racional, objetivante, y tomar la vía del 'corazón' que descubre la unidad de todo lo existente en la raíz del Ser. "La llamada esfera del Ser, esto es, de los entes en su conjunto -escribió Rilke haciendo referencia a la esfera de Parménides- es 'lo abierto', como totalidad de las puras fuerzas que ilimitadamente desbordan las unas sobre las otras y actúan conjuntándose".

"El narcisismo puede ser el germen de un Principio de Realidad diferente -vaticina Marcuse-. La catexis libidinal del ego (mi propio cuerpo) puede llegar a ser la fuente y el depósito de una nueva catexis libidinal del mundo objetivo, transformando este mundo dentro de una nueva manera de ser" (219). Tal modificación en la organización instintiva provoca el cambio de las relaciones hombre-mundo y, consecuentemente, la transformación de la realidad exterior. Los poderes liberados de Eros se expanden por el cosmos y crean "paz, belleza, redención del placer, detención del tiempo, absorción de la muerte, silencio, sueño, noche, paraíso". El Principio del Nirvana impone el equilibrio, la quietud, la armonía, no como muerte, sino como otra forma de vida, como un nuevo orden, donde lo estático triunfa sobre lo dinámico. El Principio de Nirvana se asimila al Principio del Placer, la muerte es absorbida por la vida, porque vida ya no es tensión (tiempo hacia) sino plenitud, realización y goce. La utopía se mueve dentro de su propia totalidad en movimiento cerrado, circular, voluptuoso, gratuito, sin finalidad. "No hay lucha, no hay movimiento para desplazar, destruir, anular; sino movimiento de participación, de armonía, de juego" (220).

La relación^a erótica, lúdica con el todo transforma el mundo

(219) Eros y civilización. p. 162.

(220) Eros y civilización. p. 157.

en un espectáculo: las cosas están allí, existen, son lo que son. El hombre las ama, las cuida, habla con ellas. "La oposición sujeto-objeto, naturaleza-hombre es superada: ser es gratificación que une al hombre y la naturaleza. La realización del hombre es la realización sin violencia de la naturaleza" (221). "Las cosas aparecen como son: bellas para ellas mismas, objetivamente, no para los que las miran y veneran" (222). Belleza en sí y para sí, inmanencia divina, suspensión de las jerarquías verticales, de los reinos divididos. El mundo escalonado de la metafísica occidental, donde los dioses miran a los hombres y éstos a las cosas, donde los hombres son juguetes de los dioses y las cosas instrumentos de los hombres, es destituido por otro mundo, redondo, horizontal. Aquí los juguetes son reemplazados por jugadores presentes y vivientes; los hombres y las cosas participan parejamente del juego cósmico, del movimiento interior del mundo, del ritmo totalizante, circular, que reemplaza al movimiento centrífugo, lineal, el movimiento del tiempo y de la historia.

En la dimensión lúdica el hombre siente la actualidad de su reino. La realidad está justificada y sacralizada en sí misma. No se la usa ni se la corrige; se la celebra. La dimensión estética implica la religión del aquí y el ahora, de lo inmediato, de lo concreto y lo terrestre: la entificación de Dios. Mientras en Feuerbach es el hombre quien asume la divinidad al final del proceso histórico, en la utopía marcusiana es la realidad total, que incluye hombres, animales, plantas y piedras, la que absorbe la divinidad. El hombre se des-centra del universo (destitución del antropomorfismo); el centro está en todas partes, se anulan las escalas y jerarquías. El hombre es tan importante

(221) Eros y civilización. op. cit. p. 158

(222) Eros y civilización. p. 157.

como una flor (X).

Si asimilamos la actitud estética propuesta por Marcuse a la actitud religiosa, es lícito parangonar las transformaciones sucesivas de Eros con la transición de un Dios trascendente al Dios inmanente. La sublimación represiva correspondiente al estado de civilización convirtió a Eros en sexualidad; la libido se centralizó en la zona genital y deserotizó el resto del cuerpo para adaptarlo al esfuerzo y a la actividad útil. En la etapa posterior de la utopía, la autosublimación de Eros permite la liberación de la libido que, indiferenciada, se desparrama por el organismo total y erotiza el ambiente.

De manera similar, el Dios trascendente arrasa con la infinitud cósmica y la concentra en sí mismo; escinde la realidad e impone las dicotomías (hombre-Dios, profano-sagrado, finito-infinito, tiempo-eternidad). El Dios se hace inmanente cuando libera su divinidad y la deja invadir libremente el cosmos. La infinitud, desparramada por el todo, absorbe a su contrario, la eternidad al tiempo, lo sagrado a lo profano. Y de esta manera las distancias son abolidas y los opuestos superados. La liberación de Eros que propone nuestro autor se asimila a la divinidad liberada que se cuele por todos los recovecos de la realidad. Desde esta perspectiva el Dios trascendente, reprimiendo su divinidad, encerrándola en los estrechos contornos de sí mismo, representa un estadio previo e inferior a la religión del

(X) La muerte y resurrección de Narciso en una flor tiene triple significado: a) la apertura interior del mundo, "lo abierto" de Rilke, está expresado en el tránsito fácil del hombre a la planta. Los reinos vegetal, animal y humano no son ya cápsulas herméticas, incomunicadas. Mágicamente los casilleros se rompen y la totalidad irrumpe en un juego de participación; b) En el Reino de la Utopía las jerarquías son abolidas. Por eso Narciso no sufre mengua por renacer convertido en flor; c) la muerte y renacimiento a otra forma de vida (vida vegetal) implica el triunfo sobre la muerte y su asimilación a la vida. Tiene sus equivalentes en el yoga-sutra que, por medio de prácticas respiratorias (respiración embrionaria, en circuito cerrado) y 'asanas' que reproducen la condición vegetal, intentan un paso hacia atrás en la escala biológica, un recorrido involutivo, para salir del tiempo, vencer la temporalidad y la muerte.

Dios inmanente, terrenal, del aquí y el ahora, que se convierte en sinónimo de una religiosidad más plena y evolucionada.

Un proceso semejante permite a Marcuse asimilar el trabajo al juego. "El propósito, y no el contenido, es lo que marca una actividad como juego o como trabajo" (223). En una sociedad no represiva el trabajo experimenta un cambio cualitativo y se asimila al juego. Y esta absorción de contrarios se produce, en este caso también, por el mecanismo de la invasión del juego al ámbito de la vida seria. El juego se sale de su órbita, de su espacio-tiempo cerrado e invade el tiempo y espacio total, se desparrama por todo el ámbito vital, y absorbe a su contrario: el trabajo, el esfuerzo, la vida seria. Y aquí tal vez está el punto débil de Marcuse. El juego es siempre una isla, un paréntesis, una interrupción en la vida cotidiana. Y, como lo señala Huizinga, cumple una importante función dentro de la vida seria: cargar energías, activar las potencias creadoras. El juego está cerrado sobre sí mismo, aislado del entorno exterior, pero no interrumpe el encadenamiento real de las cosas. El mundo lúdico se instala, en medio de la continuidad real, en tanto apariencia irreal. "Un mundo lúdico no puede jamás subsistir sólo por sí mismo -explica Fink-; depende siempre de la realidad ordinaria de jugadores y juguetes". Cubre de una forma difícil de definir, un grupo de hombres reales que están reunidos en el mismo juego, y sin embargo, no los disimula en absoluto. Quienes juegan, tanto como los espectadores, comprenden la diferencia entre actores reales y sus roles de juego. Quien juega entra en su rol, pero no se pierde a sí mismo" (224). No hay juego sin dialéctica entre realidad e irrealdad. No hay juego sin ambigüedad (actor y hombre real, irrealdad lúdica y realidad cotidiana). El juego, como el culto, implican sí la supresión de las dualidades, la instauración de la armonía entre historia y eternidad, finitud e infinitud, realidad e irrealdad. Pero esta experiencia de la totalidad es fugaz, aunque repetible. Y es el testimonio de la nostalgia del infinito, nostalgia que toma el nombre de "sentimiento oceánico" (Nietzsche) o "intuición del espacio interior del mundo" (Rilke) o narcisismo, que es paraíso perdido para Freud y posibilidad futura para Marcuse. Esas experiencias de la totalidad son vivencias excepcionales, y en la pretensión

(223) Eros y civilización. p. 200

(224) Fink, Le jeu comme symbole du monde. p. 110

de Marcuse de hacer de ellas una experiencia cotidiana, radica el carácter "utópico", en el sentido más convencional del término, de su utopía.

La regresión

Consideramos muy importante en la teoría marcusiana el tema de la regresión: la dialéctica histórica es motivada por el retorno de lo reprimido, por el recuerdo recurrente de un estado primordial regido por el Principio del Placer, previa a la organización represiva de los instintos, y que tiende a actualizarse periódicamente; la sublimación no represiva de Eros implica una vuelta al narcisismo primario, al sentimiento oceánico original, totalizante, anterior a la relación antagónica entre ego y la realidad exterior. Esta valoración de la regresión está expresada más enfáticamente en el concepto de Instinto de Muerte, definido como tendencia regresiva común a todos los seres vivos, que pugna por restaurar el estado inorgánico, de reposo, el no-ser. Y lo entendemos como una valoración de la regresión porque, en Eros y civilización, ésta es el requisito sine qua non para lograr la humanidad plena, la libertad absoluta, la felicidad perfecta, la unidad armónica con el Cosmos.

Pero esto no es nuevo en la historia de las religiones: la cura ^{psíquica} chamanica, las religiones mesopotámicas, el yoga-suthra y hasta el budismo hacen hincapié en el valor terapéutico de remontar el tiempo recorriéndolo en sentido contrario, a contrapelo, hasta reintegrar el instante primordial, la "existencia simiente". Es el "antiguo camino" encontrado y proclamado por Buda y que conduce fuera del tiempo, a la liberación, a la no-muerte. Y ese retorno es posible gracias a la memoria (X). El recuerdo del pasado paradigmático provoca su actualización. En el yoga-suthra, explica Mircea Eliade (225), el que re-

(X) "Conocer es recordar", afirmó Platón; Marcuse invierte la fórmula y añade dos nuevas connotaciones de la memoria: su valor crítico y revolucionario. La confrontación del recuerdo del pasado paradigmático con la realidad imperfecta asume la forma de enjuiciamiento de la realidad, lleva a la conciencia la necesidad del cambio y mueve a la acción subversiva.

(225) Eliade, Yoga, inmortalidad y libertad. p. 84.

monta el tiempo debe necesariamente volver a encontrar el punto de partida que, en definitiva, coincide con la cosmogonía. Volver a vivir sus vidas pasadas es también comprenderlas, quemar sus pecados, recobrar la inocencia. En la curachamánica, por su parte, la memoria no conserva sino proyecta al enfermo hacia el estado de plenitud inicial, de unidad cósmica para que nazca de nuevo. No se cura al enfermo sino que se lo rehace.

En la utopía de Marcuse hallamos estos dos efectos mágicos del retorno: la instauración de la inocencia y el nacimiento del hombre nuevo. Mientras otros filósofos de la historia, alarmados ante una realidad caótica y desvalorizada, proponen una enmienda para rescatar al hombre de la barbarie contemporánea (Huizinga sugiere la vuelta a las cuatro virtudes cardinales griegas), Marcuse anuncia la muerte del hombre viejo y el nacimiento del hombre nuevo, cuya existencia implica una ruptura con la vida y el mundo profanos. El hombre nuevo, el ciudadano de la utopía, es el hombre-dios marcusiano que supera los contrarios, vence el tiempo y la muerte, suprime el dolor y el esfuerzo.

Pero la regresión tiene consecuencias más importantes: remontar el tiempo, caminar contra la corriente hasta reintegrarse al instante primordial, implica la salida fuera del tiempo, y con ello, la conquista del tiempo y de la muerte y el acceso a la inmortalidad. El viaje hacia el pasado des-hace la historia (como Fenélope, que vence al tiempo, logra detenerlo, deshaciendo su tejido noche tras noche) e impone la eternidad. La destrucción del cosmos (la "des-creación" de que hablaba Simone Weil) y el regreso a la unidad original implica el acceso a un estado primordial de no-diferenciación, de plenitud donde los contrarios son superados. (En el plano puramente humano es la reintegración del andrógino primordial, la conjunción en el propio cuerpo del macho y la hembra -simbolizado en la figura mitológica de Narciso-: la conquista de la plenitud que precede a toda creación).

Esta sed de extinción, de reposo que encontramos en todos los niveles de la vida cósmica ¿apunta a una regresión a la condición mineral o una trascendencia al arquetipo divino? ¿O es que la regresión posibilita la trascendencia del hombre al estado de hombre-

dios? Nos enfrentamos entonces con las dos puntas del ovillo, los dos términos de una antítesis: materia-Dios. El mineral quieto, invulnerable al tiempo, insensible al frío y al calor, a la luz y a la oscuridad, es indiferente a los contrarios, anula la historia y la muerte, reproduce el equilibrio y el reposo anhelados. Incluso la actitud contemplativa que Marcuse propone para el hombre nuevo y que concibe al mundo como espectáculo, no es una inmersión en las cosas y en las formas, no implica dejarse penetrar por los fenómenos, invadir o dejarse invadir por el Cosmos; no significa perderse en el todo (X). Por el contrario, la contemplación aspira a la autonomía de la piedra con respecto al mundo exterior (insensibilidad al frío y al calor, a la luz y a la oscuridad), y en última instancia, a la libertad.

Es que Dios y mineral coinciden como la plenitud y el vacío, Eros y Tánatos, el Placer y el Nirvana, el Ser y el no-ser, lo 'infinito vacío' y lo 'infinito lleno' de Schiller. El punto de partida y el punto de llegada se tocan en un círculo perfecto, en la esfera cerrada de la utopía. Marcuse reitera una vez más los clásicos esquemas históricos de tres etapas: posesión-alienación-posesión conciente (Feuerbach, Nietzsche, Schiller); mineral-hombre profano-hombre Dios, donde el último término implica la autonomía de la piedra más la conquista conciente de la libertad.

Mito y utopía Marcuse propone la vuelta al pasado como meta de la historia. La utopía se identifica con el mito de los comienzos, y una vez más el círculo se cierra, los extremos se unen, el principio y el fin se identifican. Es que, como lo señala Víctor Massuh, "un exámen de la estructura del mito desde el punto de vista

(X) Marcuse lo manifiesta explícitamente en El hombre unidimensional: (pp. 31 y ss) "La idea de libertad interior(...) designa el espacio privado en el cual el hombre puede convertirse en sí mismo y seguir siendo él mismo". "Hoy en día ese espacio privado ha sido invadido y cercenado por la realidad tecnológica (...). El sujeto alienado es devorado por su existencia objetiva".

antropológico cultural y de la Historia de las Religiones, no ofrece una distinción substancial de la utopía, y hasta es posible que ambas provengan de una misma fuente, de una común necesidad del espíritu humano." (226). Ambas poseen rasgos irracionales y se refieren a "un mundo religioso de protagonistas divinos", aunque esta referencia en la utopía no sea indispensable. Y ambas también pueden ser factores de enjuiciamiento social. La función enjuiciadora de la utopía ha sido expresamente señalada por Manheim: "Las utopías son formas ideales que configuran un enjuiciamiento indirecto de la realidad". "Toda verdadera utopía se constituye cuando una voluntad de acceso a un mundo mejor genera una acción enjuiciadora y crítica del presente statu quo y procura destruir las limitaciones del orden existente" (227).

Creemos que el mundo del futuro anunciado por Marcuse pertenece al ámbito de las utopías, con la carga de elementos religiosos propios de tales creaciones. Marcuse no es el profeta del futuro sino el imaginativo creador de un reino de la plenitud y la libertad. Pero si bien su teoría queda invalidada desde la perspectiva del criterio de verdad o falsedad, debemos señalar que la utopía marcusiana cumple una importante función social: funciona como el Gran Rechazo, como la inclusión de la contradicción en una sociedad unidimensional, uniforme, donde los contrarios se han abolido. Como el arte y la filosofía en épocas más dinámicas de la historia (X), la utopía marcusiana representa la contrapartida del statu quo, rompe la unidimensionalidad, instaura la tensión entre lo real y lo ideal. En una palabra: reactualiza la dialéctica entre el ser y el deber ser, la imperfección y la perfección, la realidad y el sueño, que constitu

(226) Massuh, La libertad y la violencia. p. 169.

(227) Manheim, Ideología y utopía. p. 268.

(X) Marcuse señaló "el poder de la negación" y "la fuerza racional cognocitiva" del arte y la filosofía clásicos: las oposiciones arte-vida, ficción-realidad, deber ser-ser, estimulan la crítica y la acción revolucionaria. (ver El hombre unidimensional, pp. 83 y ss).

yen el más eficaz motor de cambio.

Los utopistas ^giventan mundo para el porvenir, diseñan juegos para el hipotético hombre lúdico del mañana. ¿Porqué, en lugar de caminar hacia el futuro al encuentro de la utopía, en vez de intentar fabricarla dificultosamente con nuestras imperfectas manos para luego entrar en ella -corriendo el riesgo de ser sus indignos ciudadanos-, no invertimos el proceso? Vivimos en una enrucijada histórica que nos permite intentarlo.

Durante siglos el pensamiento occidental permaneció fiel a la enunciación de los primitivos filósofos griegos: la realidad se da a los sentidos como un caos -afirmaban los hilozoístas-, como un conjunto abigarrado de entes contradictorios; como una unidad absurda e indiferenciada de crecimientos y necrologías, como un enorme sinsentido móvil. Esta realidad caótica -agregaban- es la mera apariencia de un orden que escapa a los sentidos, de un sabio equilibrio que sólo el logos logra captar. La realidad es pues un cosmos -concluían-, una enorme estructura organizada, ordenada, jerarquizada y clasificada que hay que descubrir tras la máscara engañosa de las apariencias. Esta idea recorrió con éxito la larga historia de occidente. Los pensadores permanecieron fieles a esta intelectualización de la realidad hasta nuestros días en que la estructura jerarquizante empezó a desmoronarse. Es entonces cuando podemos vislumbrar la posibilidad de aprehender la realidad tal cual es, prescindiendo del tamiz de la razón. Para ello también es necesario librarse del prejuicio humanista que concibe al hombre como punto crucial donde convergen las isobaras e isotermas del universo, como ciudadano de dos mundos, como estrecho marítimo por donde comunican y mezclan sus aguas los océanos divinos con los terrenales. En su tarea ordenadora el hombre despojó al mundo de contradicciones, desterró la paradoja del planeta e internalizó el caos convirtiéndose en nudo de tormentas, en pozo donde convergen todos los vientos, en un gigante solitario apresado en la doble red del determinismo natural y el determinismo divino, en el ser desgarrado del Cristianismo.

Hoy el hombre ha crecido en la conciencia de su libertad y comienza a librarse poco a poco de su carga y depositarla sobre el mundo dotando a las cosas nuevamente de su sentido. Si logra interrumpir periódicamente el cotidiano comercio con la realidad y entablar una relación estética, lúdica con el Todo tal vez pueda invertir el proceso y operar el milagro: el mundo-hoy trasmutado en patria utópica y nosotros, los eternos intermediarios, los habitantes del exilio, los desgarrados aspirantes al Reino, de pronto instalados en su centro participando en el mundo del juego de los dioses.

4. LO COMICO Y EL JUEGO

INTRODUCCION

En el presente trabajo abordaremos el fenómeno cómico con una secreta intención, que podríamos subdividir en tres intenciones convergentes:

1. descubrir los pasadizos subterráneos que comunican lo cómico con el juego;
2. demostrar que el personaje cómico y el jugador se oponen simétricamente como las dos caras de una misma moneda;
3. mostrar en qué medida la actitud humorística -la del hombre que ríe- se acerca, aunque no la alcance, a la actitud lúdica.

Para ejemplificar iremos analizando una de las piezas más significativas del teatro cómico español contemporáneo: La bella Dorotea, de Miguel Mihura, estrenada en octubre de 1963 en el Teatro de la Comedia, de Madrid, con resonante éxito. En esta pieza la comi-
dad se enlaza y complementa con cierta dosis de juego, neutralizando así sus efectos inquietantes: el juego, en contacto con el humor, no alcanza extremos trágicos (X) sino que se mantiene en una zona de tranquilizadora seguridad; el humor, por su parte, en contradanza con el juego, pierde crueldad, e incluso acidez, y se endulza, derivando en humor emotivo, sentimental, de conmovedora ternura.

Creemos conveniente iniciar nuestro trabajo definiendo y caracterizando el fenómeno cómico. Nos apoyaremos para ello en las célebres opiniones de Bergson (228), Kant (229), Kierkegaard (230), Baudelaire (231), en las agudas observaciones de Robert Escarpit (232)

(X) El juego tiene derivaciones trágicas -muerte o locura- cuando se sale del espacio-tiempo consagrado e invade la vida en su totalidad. El jugar siempre encierra ese riesgo. Podemos decir que todo juego es juego peligroso porque cuanto más se juega más difícil resulta abandonar el placentero ámbito lúdico (lleno de promesas y posibilidades) y enfrentar la vida real con sus problemas cotidianos y su chatura.

(228) Henri Bergson, La risa. Ed. Losada, S.A. Bs.As. 1962.

(229) Kant, Crítica del juicio. Ed. Losada, S.A. Bs. As. 1961.

(230) Kierkegaard, Soren, Temor y temblor. Ed. Espasa-Calpe. Austral.

(231) Baudelaire, Charles, Curiosités esthétiques. N.R.F. París, 1925.

(232) Robert Escarpit, El humor. Eudeba, Bs.As. 1962.

y en las claras especulaciones de Juan Carlos Foix (233), que constituirán nuestro punto de partida para arribar a las conclusiones propuestas.

LA RISA.

—¿Qué es lo cómico? Cómico es aquello que nos hace reír, o al menos sonreír. Para explicar el mecanismo de la risa echamos mano a las observaciones de un naturalista (Konrad Lorenz)(234) y a las especulaciones de un novelista (André Maurois) (235), citadas por Escarpit, y que curiosamente coinciden. Para ambos la risa básicamente es el resultado de un brusco desahogo después de una fuerte tensión. El elemento generador de tensión más antiguo y más frecuente es el miedo; por lo tanto, la risa más elemental traduce, después del temor, el alivio de la seguridad reencontrada. De esto deducimos que la risa denuncia un proceso en dos fases:

- a. Una fase crítica generadora de angustia, de tensión.
- b. Una fase constructiva de desahogo, que coincide con el restablecimiento del equilibrio perdido, la reconstrucción del orden, el reintegro a la zona de seguridad.

"No hay risa sin seguridad -afirma Escarpit-; la risa del hombre amenazado es más el resultado que la causa de su victoria sobre el miedo" (236). El que ríe ya ha llegado a la orilla, pisa tierra firme después del naufragio. Y toma conciencia plena de su seguridad precisamente porque ésta ha sido amenazada. Pero este esquema no

(233) Juan C. Foix, Qué es lo cómico. Ed. Columba-Esquemas. Bs.As. 1965.

(234) "En determinado momento un gran antílope surge en medio de un ruido de ramas, y ellos se sobresaltan y aperciben nerviosamente sus lanzas para el combate. Instantes después, cuando reconocen que se trataba de un animal inofensivo, su temor se convierte en chillidos de alivio, aunque excitados, y finalmente en grandes carcajadas" (Lorenz, Man Meets Dog, p.1)

(235) "La risa es un doble movimiento, por eso los que ríen se sacuden de risa. 1º tiempo: algo o alguien nos asusta. 2º tiempo: advertimos que el espantajo no era tan terrible ni tan respetable como pensábamos; nos tranquilizamos. La risa se ejercita, pues, contra lo que tememos, y a veces también contra lo que admiramos. Todos los pueblos ríen de lo que temen y de lo que admiran más". (Maurois, Le tour du monde de rire, de Naninos, 19)

(236) R. Escarpit, op. cit. pág. 115.

sólo vale para la risa elemental, casi primitiva, a que se refieren Lorenz o Maurois. También la risa civilizada -la risa que ríe de una persona o de una situación que resulta cómica, o la del público ante la comedia representada en un escenario teatral, o aquella que sucede al chiste o al cuento humorístico- presenta estas dos fases: la crítica y la constructiva; la amenaza y la tranquilidad recuperada; la destrucción y el orden restablecido, que hemos señalado más arriba. Pero para entender esto es necesario recorrer previamente otros caminos: por ejemplo, las distintas formas de la mirada.

La mirada
catártica

El hombre, ante los seres y situaciones que se suceden en torno a sí, puede asumir distintas actitudes, o más precisamente, puede mirarlos de diferentes maneras. Hay una forma de la mirada -contaminada por la emoción- que consiste en acercarse tanto al objeto mirado al sujeto que mira, que ambos (sujeto y objeto) terminan por identificarse. Aristóteles roza esta hipótesis cuando se refiere a la "katarsis" trágica, que Jaegger, en su monumental Paideia valora como la función purificadora de la tragedia griega: el espectador, el pueblo griego que presencia con fervor religioso y entrega mística la representación trágica, es arrastrado por la corriente tumultuosa de las pasiones, las miserias, los contratiempos y dificultades del héroe trágico y naufraga con él. Una vez por año -en ocasión de la representación sacra de las tragedias- el pueblo heleno "vive" las pasiones más desenfrenadas, "comete" los más horrendos crímenes e incestos, es lanzado a los extremos más violentos: la alegría desbordada y el sufrimiento atroz, por el fenómeno de "sympatía" (sentir junto con). Y todo esto, explica Jaegger, juega un importante papel en la economía de la sociedad helénica, ya que colabora en el mantenimiento del ideal griego de dorada medianía, de divino equilibrio (nada en demasía) aunque aparentemente constituye su contradicción.

En efecto: la catarsis es un proceso de purificación interior, de descarga emotiva por la que el ciudadano libera sus pasiones más extremas y sus inclinaciones más espúreas. Violentamente sacudido por los acontecimientos que se despliegan ante sus ojos, des

carga su fardo de una vez y por efecto prolongado, y, gracias a ello, durante un año, se reintegra a los quehaceres cívicos cotidianos con el espíritu libre y equilibrado, asegurando de esta manera la salud del Estado. Es el mismo fenómeno -la misma mirada- que nos hace llorar y sufrir con el personaje de un film o de una telenovela, o que nos humedece los ojos ante una escena de humillación callejera o de desgracia ajena.

La mirada redentora

Pero hay otro tipo de mirada que, aunque también acerca el objeto mirado al sujeto que mira hasta fundirse con él, sin embargo opera una inversión del proceso. Nos referimos a la mirada de algunos místicos, a la mirada que propone Simone Weil al cristiano que tropieza con un mendigo al borde del camino: el que mira se convierte en el mendigo mientras mantiene la mirada, a la vez que otorga al prójimo sufriente algo de su dignidad. Es la mirada del mediador, del sacrificado, del que carga con las culpas ajenas, del redentor. Si en el primer caso nos referimos a una mirada catártica -descarga sobre el objeto mirado los elementos más espúreos de mi personalidad-, en este otro caso se trata de una mirada redentora: libero al objeto mirado de su carga y cargo a mi vez con su cruz.

La mirada cómica

Si las dos miradas analizadas precedentemente están teñidas de emoción, debemos hablar de una tercera forma de la mirada, esta vez timoneada por la inteligencia: se trata de una mirada que aleja al objeto mirado, que pone distancias entre lo mirado y el que mira. Es casi un mecanismo de defensa del individuo cuando intuye que su seguridad está amenazada, que su tranquilidad puede ser perturbada por la angustia. Esta mirada distanciadora permite conjurar el peligro de un contacto demasiado estrecho con la escena o el personaje mirado; sufrir, sentir dolor o lástima -y por ende, culpa-, cargar con el fardo ajeno; más aún: descubrir a través del otro que está frente a mí y que miro como si mirara un espejo, mis propias limitaciones, mis culpas, mis frustraciones, el sinsentido de

mi vida. La mirada distanciadora, pues, me permite eludir este riesgo y afirmarme en la zona luminosa de mi seguridad.

Esta mirada alejante es la mira cómica, a la que Bergson hace referencia en su ensayo La risa. Para el filósofo francés lo cómico es la vida "contemplada desde afuera" (237). Lo cómico no depende de que una situación o persona lo sea, sino de la manera de mirarlos: una situación o personaje son serios, e incluso trágicos, si nos dejamos conmover por ellos; son cómicos cuando ponemos distancias, cuando los miramos "como un espectáculo visto desde lo alto de un palco" (238): "Asistid a la vida como un espectador indiferente y tendréis muchos dramas trocados en comedia" (239). Ese distanciamiento se logra por la indiferencia del espectador con respecto a lo mirado: "La insensibilidad acompaña a la risa" (240). "Lo cómico se dirige a la inteligencia pura; la risa es incompatible con la emoción" (241). "Allí donde el prójimo deja de conmovernos, comienza la comedia" (242). Y con respecto a las comedias teatrales Henri Bergson explica: "La gravedad de la situación importa muy poco. Toda situación podrá hacernos reír, sea grave o leve, siempre que el autor sepa presentarla de modo que no nos conmueva" (243). Y aconseja al creador de comedias que "deberá debilitar nuestra simpatía en el preciso instante en que se podría manifestar, de modo que, aunque sea seria, la situación no sea tomada en serio" (244). Esto es lo que hace Mihura casi al final del primer cuadro del acto uno de La bella Dorotea, luego que la protagonista recibe la noticia del abandono de su novio pocas horas antes de la ceremonia nupcial. Mientras Dorotea lee la dolorosa carta,

- (237) Bergson, La risa. pág. 71.
(238) Bergson, op. cit. pág. 103.
(239) Bergson, op. cit. pág. 13.
(240) Bergson, op. cit. pág. 13.
(241) Bergson, op. cit. pág. 105.
(242) Bergson, op. cit. pág. 102.
(243) Bergson, op. cit. pág. 110.
(244) Bergson, op. cit. pág. 106.

la distancia entre el espectador y la escena se reduce peligrosamente. Pero enseguida Mihura aleja al público por medio del procedimiento enunciado por Bergson, y que consiste en debilitar nuestra simpatía con respecto a la protagonista: ésta, en vez de llorar, reacciona extravagantemente y sin lágrimas, proponiendo una solución disparatada a su problema, que diluye en una sonrisa la emotividad que estaba despuntando en el espectador segundos antes.

La complicidad entre autor y espectador

Si este distanciamiento es un recurso del ser humano puesto en la corriente de la vida

(recurso que le permite conjurar el peligro de ser arrastrado por dicha corriente, de perder pie y alejarse de la orilla tranquilizadora de su orden laboriosamente construido y dejarse invadir por la angustia existencial y metafísica) en la comedia escrita y representada en la escena teatral, dicho distanciamiento es un efecto voluntariamente buscado por el poeta cómico para asegurar la comicidad de su obra. Y esta distancia entre el público y la obra representada -distancia necesaria para que tal historia haga reír- la logra el comediógrafo mediante indicaciones más o menos sutiles que crean una complicidad entre autor y espectador. El autor se insinúa, manifiesta su punto de vista, "habla" a través de uno o más personajes que acompañan al héroe cómico, se interpone entre la comedia y el espectador, hace guiños de ojo al público para que éste no avance hacia la escena, no la tome en serio, para que mantenga ese espacio libre entre la representación y su visión necesario para que la obra resulte graciosa.

En las comedias analizadas durante el Seminario dirigido por el Doctor Berenguer Carisomo sobre "El humor en el teatro español contemporáneo", esta complicidad se logra a través de los personajes que coactúan junto al héroe cómico. Por ejemplo, en Eloísa está debajo del almendro de Jardiel Poncela, el punto de vista del autor-espectador (es decir, la normalidad) está representado por los dos sirvientes -Fermín y Leoncio- que comentan reiteradamente la "locura" de sus amos. De esta manera el autor arroja una soga tranquilizadora

al espectador. Es como si le murmurara al oído: "No te alarmes por lo que ves y lo que oyes. Ellos no son normales como tú y como yo. No los tomes en serio ". En "El landó de seis caballos" de Víctor Luis Iriarte, son los invitados -los intrusos- con quienes el público se siente identificado y cómplice, porque ellos son también espectadores desde la escena, tan sorprendidos e intrigados como el propio público por la actitud delirante de los ancianos.

En cuanto a La bella Dorotea el procedimiento no es tan simple porque Mihura creó un doble juego: por un lado, la conducta extravagante de la protagonista contrasta nítidamente contra el fondo de "normalidad" representado por todo el pueblo; pero a su vez el pueblo (personificado por Inés, Benita y Remedios, las "cotorronas" amigas de Dorotea) constituye, en esta obra, un personaje cómico, e incluso más cómico que la pobre Dorotea (en efecto: las escenas más risueñas de esta obra son aquellas protagonizadas por estas pintorescas amigas de la protagonista). Mientras el pueblo se ríe de Dorotea (X), el público se ríe del pueblo -de su rutina, del conformismo, de la monotonía, de la hipocresía y de los chismes- y adhiere íntimamente con la rebelde e inteligente Dorotea. En cuanto a esa complicidad entre autor y espectador que queremos destacar, se logra a través de los fofo rastos: primero Fermín, el novio de Dorotea que, según los datos que se deslizan en la obra, era oriundo de Madrid, y que enjuicia, en su breve carta de despedida, el clima pueblerino chato y sofocante que ro

(X) Ya al comienzo de la pieza, cuando Dorotea decide pasearse por la calle Real con su traje de novia para conseguir marido, la protagonista se convierte en el "hazmerreír" del pueblo, en el personaje cómico de Zolitzola. Cuando la tía le advierte que hará el ridículo, Dorotea responde:

Dorotea: ¿Y no lo he hecho ya? ¿No se van a reír todos de mí? ¿No ha empezado a reírse ya el mozo que ha traído esta carta? Pues yo me reiré también de ellos paseando por las calles con mi vestido blanco y buscando novio(...) Y veremos quién es el que se ríe de quién...(pág. 53).

Pero Dorotea no logra invertir los términos. En el 2º acto le cuenta a Juan amargamente:

Dorotea: (...) Era el problema de quién se ríe de quién. Del más fuerte. De quién puede más. Pero no encontré a nadie que se quiera casar conmigo en aquellos días y ellos ganaron y yo perdí... (pág. 58).

dea a la protagonista; luego José Rivadavia que es, en definitiva, espectador, desde la escena, del conflicto entre Dorotea y el pueblo y que, aunque sus intenciones primitivas apuntaban a sacar provecho de la situación, su nobleza de alma lo mueve a tomar partido por la heroína, contra el pueblo, y erigirse en su salvador.

A esta complicidad entre el autor y el público se le suma otra: la de los espectadores entre sí. "La risa necesita de un eco" (245). Es un fenómeno colectivo, social; "camina dentro de un círculo, todo lo amplio que se quiera, pero no por ello menos cerrado. Nuestra risa es siempre la risa de un grupo". Por eso implica "asociación y complicidad con otros rientes efectivos o imaginarios" (245).

El teatro cómico y el teatro del absurdo.

En síntesis: el hombre que ríe desde la butaca de un teatro se afirma en la zona de seguridad no sólo por el ejercicio de una mirada distanciadora, sino también, y muy especialmente, por la alianza con sus semejantes. Y aquí radica precisamente la diferencia esencial -según nuestro criterio- entre el teatro cómico y el teatro del absurdo. En el teatro del absurdo se abre el telón y el espectador se enfrenta crudamente con el mundo al revés, con el ámbito de lo incoherente en guerra con la lógica cotidiana. La pieza se desenvuelve sin preámbulo, sin la intermediación del autor, sin los guiños de ojo que crean la complicidad tácita entre dramaturgo y espectadores. Se trata de un teatro donde la normalidad, la lógica cotidiana, el mundo ordenado y coherente de todos los días, no está representado en el escenario por ningún personaje. Carencia de los elementos mediadores la escena se le viene encima al espectador. Los esfuerzos por alejarla por lo general resultan vanos. El choque entre los dos mundos -el mundo del absurdo y el de la normalidad- es tan violento que al poco de empezar la pieza teatral comienza a insinuarse en el espectador un malestar que resulta de habérselo revelado, en el impacto, una aterradora verdad: la fragilidad de su mundo ordenado. Es to explica el hecho de que un personaje excéntrico se vuelva cómico si

su anomalía caracterial se destaca sobre un fondo de normalidad (como Dorotea, como Edgardo Briones de la Eloísa... de Jardiel Poncela, o como los ancianos de El landó...). Pero cuando la normalidad no está representada en escena ni insinuada por el autor, el personaje deja de ser cómico y deviene patético, condensando en su ridícula figura todo el aparente sinsentido de la condición humana.

El efecto circular
de la comedia

Si, pues, en el teatro del absurdo se produce
un choque al cabo del cual uno de los términos

en pugna (el mundo de la normalidad) resulta averiado, en el teatro cómico es el mundo del absurdo el que queda finalmente abolido, si bien en un primer momento -en la primera fase de lo cómico que explicamos precedentemente- el enfrentamiento sea sentido por el espectador como una amenaza al orden preestablecido, al ámbito protector en que está inserto. Tal vez sea éste el sentido secreto de la explicación kantiana de la risa: "La risa procede de una expectación tensa que repentinamente se transforma en nada"; o de la definición de Herbert Spencer: "La risa es el indicio de un esfuerzo que de pronto se resuelve en nada"; o de las afirmaciones bergsonianas: "Lo cómico es hacer un esfuerzo para nada". En las páginas 67 y subsiguientes de La risa, Bergson señala esta característica esencial de la comedia: La reversibilidad, el efecto circular, la vuelta al principio, y la compara con "una bola que después de girar en todos sentidos, vuelve a su punto de partida". Bergson abunda en ejemplos; uno de ellos, especialmente ilustrativo, es el argumento de una comedia de Labiche: "Aparecen jugando a las cartas un viejo solterón y una solterona, que son antiguos amigos. Ambos se han dirigido separadamente a una agencia matrimonial. De desgracia en desgracia, y a través de mil dificultades, los vemos correr durante toda la obra, para llegar al fin a la ansiada entrevista, en la que se han de encontrar de nuevo el uno con el otro". O aquélla de un marido desesperado que "cree librarse de su mujer y de su suegra mediante el divorcio. Vuelve a casarse, pero el yugo del matrimonio le trae de nuevo a su primer mujer, agravada ahora, en el papel de nueva suegra". En conclusión: un mecanismo es cómico

cuando el movimiento se hace circular; cuando "todos los esfuerzos de sus personajes, por un encadenamiento de causas y efectos, tienen de volver al mismo sitio". Lo cómico es, en definitiva, "una acción que funciona en el vacío".

No es otro el esquema de la obra que nos ocupa. En efecto, en La bella Dorotea también queda abolido, al final, el mundo del absurdo. Si la comedia comienza con una situación normal -el día de la boda de una joven, con la dosis de nerviosidad y excitación que reina naturalmente en la casa en tales circunstancias, acompañado por la curiosidad y envidia de las amigas que aún no han pasado por semejante trance-, la llegada de la carta maldita desvía la normalidad hacia el absurdo: a partir de la decisión de Dorotea de pasearse vestida de novia por la calle Real buscando un nuevo pretendiente, se suceden escenas y diálogos desopilantes: la movilización de las Fuerzas Vivas de Zolitzola para que encierren a la protagonista en un manicomio, y así asegurar el éxito del ingenuo programa de festejos que se preparan para la próxima temporada veraniega; la escena delirante en que José Rivadavia se presenta a Dorotea en la fonda de la estación, también él vestido de novio, y que culmina con el recitado del poema "El pretendiente" (verdadera joya de ingenio) que narra, como una biografía caricaturesca, la historia de Teodora-Dorotea en la dimensión del absurdo; y también el diálogo entre Benita, Inés y Remedios mientras matan el tiempo de la espera hablando distraídamente del tiempo, y que deriva casi imperceptiblemente en el disparate:

Benita: Es que hay que ver el viento que está haciendo.

Remedios: Del Noroeste.

Benita: Como que hoy, en casa, se nos voló mi hermano.

Inés: ¿Otra vez, Benita?

Benita: Otra vez.

Remedios: Es que no sé cómo le dejáis asomarse al balcón siendo tan canijo.

.....
Inés: ¿Y se ha hecho mucho daño el niño?

Benita: No sabemos. Fué tan fuerte la ráfaga que no se le ha encontrado todavía.

Remedios: ¿Igual que le ocurrió al anterior?

Benita: Igual hija...Una pena.

.....
Doña Rita: ¡Ah, Beni! ya me han dicho que otra vez habéis

aprovechado que tu hermanito estaba en el
balcón para empujarle...

Benita: Ha sido el viento, Doña Rita.

Doña Rita: Pero ¡Cuidado, que es mala la gente! Pues
todo el mundo dice que los vais empujando
uno por uno...

Pero al final todo se encarrila nuevamente en la nor-
malidad: Dorotea se casa con José Rivadavia y abandona para siempre
su conducta extravagante. José, por su parte, deja de ser el tenor
frustrado que vive de recuerdos de glorias pasadas, y encara su vida
con practicidad y sentido común. No otra cosa sucede con Rosa, la
criada, y Juan (que repiten, como en sordina, la historia vivida por
sus amos), y con Doña Rita, y con las "cotorronas" que, una a una,
van encontrando pareja y se vuelven más buenas y tolerantes. El absur-
do queda abolido. El círculo se cierra.

Pero hay algo más referido al efecto circular de la
comedia: Mihura estructura simétricamente la pieza, de modo que una
misma situación escénica abre y cierra La bella Dorotea. Se trata de
la visita de las "cotorronas" a la casa de Dorotea en un momento cru-
cial en la vida de la protagonista. La primera, el día de la boda
frustrada, nutrida por graciosísimos diálogos donde la curiosidad mal-
sana de las amigas rebota ante la actitud displicente y serena que
finge Dorotea. La otra, casi al culminar la historia (cuadro 2, 2º ac-
to), las mismas amigas visitan a Dorotea en circunstancias en que la
protagonista cree que José Rivadavia está dispuesto a abandonarla.
También aquí la asedian con chismes e insidiosos interrogatorios que
la heroína soslaya aparentando felicidad. Esta simetría permite al
autor recalcar la idea de que nada ha cambiado fundamentalmente en
Zolitzola. La historia de Dorotea es un paréntesis, y como tal, queda
encerrada - y neutralizada - entre las paredes de lo que no cambia ni
cambiará: los chismes, la maledicencia, la hipocresía, la rutina, la
envidia, todo sigue igual. El pueblo es imperturbable, y el esfuerzo de
Dorotea, su actitud heroica, su "quijotada", inútil. Mihura lo dice
claramente por boca de Dorotea:

Dorotea: Porque está demostrado que la rebeldía no sirve para nada. Que los gestos heroicos no los comprende nadie. Y que la originalidad está llamada a desaparecer. Y que ganaron ellos. Los conservadores".
(pág. 56).

La conducta de Dorotea, que fue inicialmente una actitud combativa del orden social al que pertenece, es reabsorbida por ese mismo orden social; su rebeldía queda sin entender, como un mensaje que no llega a destino, y reducida a una anécdota más que nutrió, por un tiempo, la avidez de la chismografía pueblerina.

Bergson, Kant, Spencer, coinciden, pues, en definir la cómico como un movimiento que se reabsorbe, que se agota en sí mismo concluyendo en nada, siendo en definitiva, nada. Movimiento circular, esfuerzo inútil, recorrer un camino que conduce al punto de partida, eso es, pues, la comedia. Al término de ella queda en nosotros, espectadores, (reconquistada y afianzada la seguridad, no quedando ni inquietud ni zozobra en nuestro corazón) la convicción de que nada se ha movido de su lugar, nada ha cambiado en la escena. Ergo: nada ha cambiado dentro de nosotros mismos; somos los mismos habitantes del mismo orden, orden sólido y real, imperturbable, que otorga el sentido y la dirección a nuestras serias y responsables vidas.

EL HUMORISTA

Volviendo al principio de nuestra tesis, habíamos explicado que la risa traduce, después de una fuerte tensión, el alivio de la seguridad reconquistada. Y habíamos esquematizado el proceso en dos fases: una fase crítica, generadora de angustia, y una segunda fase constructiva —que corresponde a la explosión de la risa— coincidente con el restablecimiento del orden previamente amenazado, el reintegro a la zona de seguridad después de haber sido arrancados de ella por instantes. Si bien este proceso en dos fases resulta convincente para explicar la risa elemental del hombre primitivo, inserto en un mundo que no le pertenece, que lo sorprende permanentemente, y por el cual se siente amenazado, no es fácil aceptar esta explicación

para interpretar la risa social, civilizada, la risa del hombre urbano que habita una patria artificial, un cosmos previsible, legalizado y ordenado, que él ha construido inteligentemente durante siglos, y del que se ha erigido en amo y señor. Nuestro rodeo por los modos de la mirada, nuestra descripción de la mirada distanciadora y su funcionalidad, el análisis de lo cómico que hemos desarrollado precedentemente, apuntan precisamente a hacer valer esta interpretación para explicar la risa que ríe de la comedia.

Entendemos que todo fenómeno cómico intencional -un chiste, un cuento humorístico, una comedia- arrancan al espectador (o auditor) del cálido ámbito de seguridad en que está inserto y lo arrojan a la intemperie, aunque por breve tiempo, ya que la comedia, digamos, es un círculo perfecto: al terminar deja todo nuevamente en su sitio, devolviendo la tranquilidad al espectador. Esta, en cierto modo agresiva, actitud del hacedor de comedias es coherente con los retratos de humoristas que los teóricos del humor nos han legado. Uno de ellos, el que Robert Escarpit ha compuesto basándose en los testimonios más variados y anacrónicos, es especialmente significativo:

"Ingenuo hasta el absurdo, inconformista hasta el sacrilegio, condenado a la irrisión universal, el humorista se nos presenta como un perseguido voluntario. Se halla -o finge hallarse- perdido en medio de un mundo hostil que no comprende y cuyos detalles más tranquilizadores despiertan en él inquietudes de fiera acorralada". (Escarpit, op.cit. pág. 109).

Y agrega más adelante:

"El humorista vuelve a sentir el terror del hombre primitivo ante las amenazas de un mundo incomprendible que él atribuye a entidades malévolas". (Escarpit, op. cit. pág. 113).

El humorista, pues, vuelve a sufrir la inseguridad y los temores del hombre primitivo; es, por lo tanto, la contrapartida del "bárbaro" descrito por Schiller en su obra monumental (246). El bár-

(246) Schiller, Cartas a la educación estética del hombre.

baro es quien se instala en el centro de la patria artificial y se olvida que ésta es sólo una tienda precaria construída en el seno de lo abierto, de lo infinito, de lo incognoscible. Vive en ella seguro y somnoliente, entumecidas sus potencias creadoras, cumpliendo mecánicamente con sus deberes y obligaciones con solemne seriedad, transformando la vida en un conformismo chato y la sociedad en un hormiguero.

El humorista, en cambio, es quien tiene una conciencia exacerbada de sí y del mundo que lo rodea (247). Es quien no olvida jamás que el mundo que habita es una frágil morada a merced de todos los vientos; que su vida pende de débiles hilos que no controla; que su razón es impotente para "dar razón" de los grandes interrogantes que lo atormentan. El humorista es quien agita el hormiguero. Quien, por arte y gracia de su ingenio, pone a los hombres frente a sus antiguos y olvidados temores y a sus angustiados interrogantes. Los arranca de su apoltronada seguridad, de su mundo limitado y cerrado, y los instala por un instante frente a lo abierto, donde la lógica no funciona o funciona en el vacío (248), donde la voluntad se transforma en impotencia, donde los hombres dejan de ser amos y señores para convertirse en lo que realmente son: partículas ínfimas y marginales del Universo, movidos por leyes que no conocen, "muñecos articulados", "fantoques" manejados por manos invisibles, según la acertada metáfora creada por Henri Bergson. Pero luego de lanzarlos a esa aventura tremenda los devuelve a su minúscula patria, los reintegra a su frágil

(247) Escarpit nomina "self-consciousness" esta cualidad del humorista, y la define como "conciencia especialmente aguda de sí".
(248) Lo cómico-dice Kierkegaard- es un desvío de la razón. En efecto: los contratiempos y enredos que envuelven y obstaculizan la acción del personaje cómico, voltean sus defensas lógicas y le obligan a experimentar la prueba vertiginosa del absurdo. Su razonamiento impecable se estrella contra el absurdo de las circunstancias. El personaje cómico -explica Foix- se caracteriza por "atenerse obstinadamente a las reglas de la razón... y así, por ser juicioso, se pierde". La luz de la razón termina sumiéndolo en el total oscurecimiento. "No hay nadie tan razonable como los caracteres cómicos, y nadie se empeña y hunde como ellos en esa especie de ciénaga maldita que es la razón" (Foix, op. cit. pág. 41).

seguridad, haciéndoles creer que eso fue sólo un mal sueño, una pesadilla (249). Todo está en su sitio al despertar, todo vuelve a tener el color de la rutina, las dimensiones habituales, los ruidos familiares. Entonces irrumpe la carcajada, que es el alivio de la seguridad recuperada.

Función social
del humorista

El humorista, pues, cumple una importante función social. Bergson le atribuye la de corregir a los hombres cuando éstos, por distracción, han reemplazado la actividad creadora por un estereotipo, por una repetición mecánica. Escarpit, por su parte, define al humorista como un no conformista que "rompe el círculo de las evidencias, que ridiculiza los automatismos mentales que sirven de pilotos automáticos de nuestra conducta y que transforman la sociedad en un hormiguero incapaz de progreso, prisionera del estrecho conformismo de lo que Flaubert llama "las ideas recibidas" (250). Ambos, Bergson y Escarpit, coinciden pues en responsabilizar al humor de la saludable tarea de transformar "los bárbaros" en humanos concientes y creadores. Este es el sentido de la "subversión" que Bergson destaca como inherente a lo cómico:

"Necesariamente ha de haber en la causa de lo cómico algo ligeramente subversivo (y específicamente subversivo) ya que la sociedad responde a ella por un gesto que infunde algún temor". (Bergson, op.cit. pág.150)

Esta tendencia subversiva de lo cómico, esta actitud crítica de todo humorista -que en el fondo esconde un afán didáctico: mostrar, corregir- la esgrime Mihura con soltura y maestría y, como en Tres sombreros de copa, sus dardos van dirigidos a la mentalidad pueblerina. En Tres sombreros... la enjuicia ridiculizando al padre de la novia -y también a la novia-; en La bella Dorotea, caricaturizando a las tres amigas de la protagonista (Benita, Inés y Remedios) que son, en definitiva, quienes personifican al pueblo entero, al pueblo que es, en todas las obras de Mihura, el principal personaje.

(249) Es Freud quien descubre el parentesco entre la lógica de los sueños y la del humor.

(250) Escarpit, op. cit. pág.

EL PERSONAJE COMICO

Hemos referido en el pasaje anterior -y como al pasar- algunas de las cualidades inherentes al personaje cómico: la ineficacia del razonamiento lógico, la impotencia para alcanzar los objetivos propuestos, la apariencia de fanteche o muñeco articulado del héroe de comedias o historieta de humor. Es que el humorista dibuja al torpe personaje que nos hace reír, con los trazos y colores que él percibe - con su mirada escéptica y melancólica- en todos los seres humanos sin excepción, y que se ocultan bajo el disfraz de pequeños dioses con que la humanidad disimula su inseguridad. "Lo radicalmente cómico revela al hombre su propia condición"-escribió con acierto Juan Carlos Foix (251). "No es lo cómico algo que sucede en la vida o algo que a la vida le sucede, sino algo que revela la condición propia de la vida" (252). Esto explica las palabras de Baudelaire: "La risa humana guarda relación íntima con el accidente de una antigua caída; y también el razonamiento de Kierkegaard: si lo cómico es el choque de contrarios y ese violento encuentro hace reír -porque la risa es ese encuentro-, el hombre es lo más cómico, porque en él se produce el encuentro -o mejor, la violenta colisión- de dos naturalezas, de dos mundos: el divino y el terrenal. Y esto es el "escándalo" y la "paradoja", en el lenguaje kierkegaardiano, contra las cuales se estrella la lógica, que es precisamente lo opuesto a lo cómico: lo cómico es "el advenimiento de lo contrario traído por aquello de lo cual es contrario"; la lógica, por su parte, es inmóvil y siempre igual a sí misma: es eleática. El personaje cómico es, pues, el retrato exagerado de nosotros mismos; es la caricatura de la Humanidad.

La conducta me
cánica inútil.

Un hombre corre, tropieza y cae; cree sentarse en una silla sólida y cae rodando al suelo; moja su pluma en un tintero y la saca llena de barro. ¿Qué nos hace reír de estas escenas? Bergson responde: "No es un brusco cambio de

(251) Foix, Juan C. op. cit. pág. 37.

(252) Foix, Juan C. op. cit. pág. 43.

actitud lo que nos hace reír, sino lo que hay de involuntario en ese cambio; su torpeza" (253). Ese movimiento involuntario es lo que Bergson define como lo mecánico reemplazando a la vida; si la vida es transformación constante, tensión y elasticidad, no se detiene ni repite jamás, lo mecánico, por su parte, es repetición, rigidez, actitud adormecida y aislada:

"Lo que resulta ridículo es cierta rigidez mecánica donde debiera haber agilidad despierta y flexibilidad viva". (Bergson, op. cit. pág. 16)

"Las actitudes, gestos y movimientos del cuerpo son risibles en la exacta medida en que este cuerpo nos hace pensar en un simple mecanismo"; cuando "descubrimos en cada uno de sus miembros la rigidez de una pieza mecánica". (Bergson. op. cit. pág. 30)

"Lo cómico es aquel aspecto de la persona que la hace semejarse a una cosa, ese aspecto de los acontecimientos humanos que imita con una singular rigidez el mecanismo puro y simple, el automatismo, el movimiento sin la vida". (Bergson, op. cit. pág. 70) (X)

Pero en los ejemplos enumerados más arriba hay algo más que una actitud meramente mecánica; en todos ellos se trata de una acción que funciona en el vacío, un movimiento que no alcanza la meta, un esfuerzo inútil: el hombre que corre no llega a ninguna parte; el que pretende sentarse en una silla termina en el suelo; aquél que se proponía escribir, fracasa en su intento. A nuestro entender, pues, no basta una conducta involuntaria o una situación mecánica para hacernos reír. Pensemos en los movimientos automáticos que ^{se} ejecutan los operarios

(253) Bergson, op. cit. pág. 16.

(X) Para ejemplificar, recordemos algunos diálogos mecánicos de La bella Dorotea:

Benita: Pues parece que va sentando el tiempo. Inés: Sí, eso parece. Benita: Como que yo creo que va a aclarar. Inés: Y a lo mejor hasta sale el sol. Remedios: No creo que salga ¿A dónde va a ir con este día?

O esta despedida:

Benita: Adiós, Don Manuel. Don Manuel: vayan ustedes a la porra.
Remedios: Muchas gracias. Hasta después.

de una fábrica, o aquellos de un conductor de colectivo. Estas conductas no son cómicas: devienen cómicas cuando el automatismo va acompañado de un esfuerzo inútil, en decir, cuando los movimientos realizados son ineficaces, estériles, cuando no conducen al objetivo propuesto. Imaginemos a ese mismo operario que continúa ejecutando movimientos de trabajo con regularidad mecánica aún cuando abandona su puesto frente a la máquina (como en aquella escena de Tiempos modernos, el famoso film de Carlitos Chaplin); o al conductor del colectivo que realiza sus tareas automáticamente -entrega los boletos, toca la bocina, abre y cierra la puerta- pero independientemente de las situaciones correspondientes: cierra la puerta en las narices del pasajero dispuesto a descender; entrega boletos a diestra y siniestra; toca bocina en el momento inoportuno y omite hacerlo cuando corresponde. Estamos ante situaciones cómicas. En ellas se trata de movimientos mecánicos -e incluso gestos- ineficaces, inoperantes, que no conducen a ninguna parte ni nos permiten alcanzar meta alguna. Estamos en condiciones de anotar la fórmula siguiente:

automatismo + inoperancia = comicidad

La conducta automática inútil, el movimiento mecánico vacío de finalidad: eso nos hace reír. Los automatismos por sí mismos no están reñidos con el logro de la meta deseada sino, por el contrario, sirven para facilitar dicho logro. Volviendo a los ejemplos citados (el obrero de una fábrica, el conductor de un colectivo), se trata de conductas automáticas -o mejor, automatizadas- donde precisamente la automatización permite al ser humano economizar energía mental y física en las tareas a su cargo y, en consecuencia, ejecutarlas con mayor eficiencia. Cuando se produce el divorcio entre la conducta automática y el resultado, cuando el esfuerzo obstinadamente repetido resulta obstaculizado y se vuelve contra el que lo realiza, alejándolo cada vez más de los objetivos propuestos (X), estamos ante una situa

(X) Recordemos las películas de "Los tres chiflados" donde la autonomía y resistencia de los medios que se utilizan para lograr un fin, hacen fracasar a los personajes que, a pesar de ello, insisten obstinadamente en lograr su objetivo.

ción que resulta cómica, si no trágica. Es cómica si la observamos "desde afuera"; deviene trágica si acercamos nuestro punto de vista, si nos dejamos conmovir por la escena presenciada. La tradicional dicotomía entre tragedia y comedia se funda -a nuestro entender, y repetimos la idea desarrollada más arriba- exclusivamente en la forma de la mirada y no en la idiosincrasia de los personajes ni de los asuntos tratados. Más aún: nosotros queremos demostrar en el presente trabajo que el personaje trágico y el personaje cómico son uno y el mismo.

El personaje cómico y el personaje trágico.

Bergson describe al personaje cómico como "un fantoche articulado", como un "simple muñeco", un títere de cuyos hilos se apodera el espectador y cuyo manejo tanto lo divierte (254):

"Innumerables son las escenas de comedia en que un personaje cree hablar y proceder libremente, conservando todo lo que es esencial a la vida, y sin embargo mirándole por otro lado, nos parece un simple juguete en manos de alguien que se divierte a sus expensas". (Bergson, op. cit. pág. 64)

"Cuanto hay de serio en la vida arranca de nuestra libertad. Los sentimientos que fuimos madurando en nuestro interior, las pasiones cuyo fuego conservamos, las acciones deliberadas, decididas y ejecutadas por nosotros, todo lo que procede de nosotros y es verdaderamente nuestro, comunica a la vida su desarrollo dramático y generalmente serio. ¿Que se necesita para cambiar todo esto en comedia? Habría que suponer que una aparente libertad encubre un juego de fanteches, que somos como dijo el poeta: '... humildes marionetas cuyos hilos están en manos de la necesidad' " (Bergson, op. cit. pág. 65)

En los fragmentos transcritos Bergson establece una oposición entre lo serio -que corresponde a la conducta libre y voluntaria, a todo lo que lleva el sello del hombre y lo erige en amo y señor- y lo no serio (la comedia) que muestra a la humanidad como fanteches con apariencia de seres libres. En honor a la verdad nos tomaremos el atrevimiento de invertir los polos de tal dicotomía: lo más serio es, a

nuestro entender, la comedia (y la tragedia) porque devela la condición verdadera e irreversible del ser humano: la de juguete del destino ("marioneta de la necesidad" 255), que se desconoce a sí mismo ("se hace invisible para sí mismo volviéndose visible para todo el mundo") (256), apresado como una mosca en la red de las cosas y las situaciones que no maneja ni puede controlar; impotente y minúsculo frente a los objetos cotidianos, que sorpresivamente se transforman en gigantes enemigos que obstaculizan su acción y se burlan de él; aferrado obstinadamente a las reglas de la razón -razón que es el orgullo del hombre occidental, erigida en herramienta eficaz e instrumento divino, y que deviene inoperante y deficiente para solucionar sus problemas u orientar su conducta, y lo hunde cada vez más en su ciénaga engañosa (X); con los ojos fijos en una esperanza que es espera frustrada ("cadena de expectativas que concluyen en nada, la nada cómica, o de esfuerzos seguidos de cerca o de lejos por la frustración") (257); arrastrando su cuerpo que mueve torpemente y que es cárcel (somasema) de su alma.

Los protagonistas de La bella Dorotea no escapan a esta verdad: Inés, Remedios, Benita, Dorotea y su padre, Rosa y los forasteros, están signados por la falta de libertad, por el temor y la frustración. Sus planes y sus sueños largamente acariciados se deshacen en el aire como pompas de jabón. Ya al comienzo de la pieza Dorotea responde a la pregunta de Remedios:

(255) Platón en Las leyes ya usa esta fórmula: el hombre es juguete de los dioses. (Platón, Las leyes, Libro VII).

(256) Bergson, op. cit. pág. 21. Reitera en la pág. 111: "El personaje cómico se desconoce a sí propio".

(X) Hacia fines del siglo XIX se insinúa en el mundo occidental una corriente antintelectualista (cuyos fundamentos se hallan en la teoría del inconsciente de Freud y en los reflejos condicionados descubiertos por Pavlov) que cuestiona el valor de la razón, erigida desde el Renacimiento en herramienta poderosa que posibilita el Progreso. Desde la perspectiva antintelectual, la razón es una facultad débil, y a menudo, engañosa.

(257) Foix, op. cit. pág. 44.

Remedios: ¿Qué tienen en Bayona que no tengamos nosotros?
Dorotea: Tienen libertad. No se preocupan los unos de los otros. Viven. Respiran. Se besan. Se aman.
Hacen lo que quieren.

También Inés, Remedios y Benita lo saben y lo sufren:

Dorotea: Me importa un pito el pueblo entero.

Inés: No es verdad. Tienes miedo al pueblo como lo tenemos nosotras. Tienes miedo a la murmuración y al qué dirán.

Benita: Pero te defientes con una actitud de reto y de desprecio.

Remedios: Y eso es peligroso, Dorotea. ¡Porque el pueblo tiene una fuerza!

El pueblo, ese ente abstracto que no es ni Inés, ni Remedios ni Benita, ni ningún habitante de Zolitzola, a la vez que es todos ellos, representa lo fuerte, lo invisible, aquello que nos maneja como títeres, contra lo cual se estrella todo intento de libertad, toda autonomía. Son títeres las tres amigas de Dorotea, pero también lo es la propia Dorotea, pese a su rebeldía y a su superioridad, porque sus intenciones no se cumplen: los novios la abandonan, no logra hacer entender su mensaje y queda apresada en las redes de una actitud que nació de un impulso heroico, y que ahora la obliga a seguir, "como esas bromas que se gastan en Carnaval con una nariz postiza y un bigote que no sabe uno cómo terminarlas" (258). Lo es José Rivadavia, barítono fracasado, y también la pobre Doña Rita, defendiendo a toda costa su romance con intrigas miserables; y Don Manuel, el padre de Dorotea, que comparte la rebeldía de su hija, y que también sucumbe por la fuerza del pueblo.

Frente a esta dolorosa verdad que expresa tanto la tragedia como la comedia: el ser humano-juguete del destino, se erige el sueño de los hombres, el ideal al que aspiran secretamente: ser el héroe de mitos y epopeyas que sabe quién es y adónde va, que hace uso pleno de su libertad y su voluntad, que vence con inteligencia y astucia los obstáculos que se interponen en su camino por más amenazantes que éstos sean, que posee el don de la gracia: la flexibilidad y la atención

siempre alerta a los cambios del mundo exterior, la capacidad de plerarse a los sucesos en pos de su objetivo, y no oponerse tercamente a ellos; cuyo cuerpo responde a sus deseos e impulsos, siendo uno solo con su alma; el hombre cumplido, el que llega a la meta fijada y triunfa, cerrando armoniosamente el círculo de su vida. Esta oposición entre el héroe mítico-épico y el anti-héroe cómico (o trágico) es, en suma, la oposición entre jugadores y juguetes.

Juguetes y jugadores.

La idea del personaje cómico como juguete ha sido ampliamente desarrollada por Bergson en La Risa -de la que hemos dado testimonio en los fragmentos citados en pág.216- y es el sentido íntimo de la afirmación baudelairiana: "La risa guarda una relación íntima con el accidente de una antigua caída". La condición de juguete del personaje cómico se muestra con especial nitidez en su relación con las cosas del mundo circundante, relación que difiere de la del hombre práctico y de la del jugador. Las cosas no son para el hombre práctico más que instrumentos o medios para actuar, para obtener determinados fines. Están etiquetadas de acuerdo a la utilidad o servicio que brindan al ser humano, y el hombre práctico no percibe de ellas más que sus etiquetas. Cada cosa, para él, queda reducida a una simplificación o esquema que oriente su acción.

Para el jugador, en cambio, las cosas del mundo circundante son juguetes con los que juega. Un juguete no es un medio o instrumento que se usa en vistas a un determinado plan u objetivo. La cosa-juguete se caracteriza fundamentalmente por su indeterminación. Es más juguete un palo que transforma el niño, en sus juegos, en caballo, en lanza o espada o bastón, o que usa para el salto a garrocha, para espantar fieras imaginarias o para hacer malabarismos, que una muñeca que abre y cierra los ojos, que "habla" por medio de un mecanismo eléctrico, en fin, que no es -y no puede ser- más que una muñeca, que no tiene otra posibilidad que la de ser una casi perfecta imitación de un ser humano en miniatura. Tal muñeca es más un medio que un juguete, porque sirve a una finalidad perfectamente delimitada -y limitada jugar a las muñecas. Está cerrada. El palo a que hicimos referencia,

en cambio, está abierto a incontables posibilidades, es infinitamente rico, de inagotables cualidades, susceptible de absorber inéditos significados. Esto es un juguete. Si el objeto-medio del que se sirve el hombre práctico, es usado para fines bien definidos, el juguete, en cambio, no sirve a objetivos determinados. La palabra "juguetear" (que es mover o manipular sin finalidad ni sentido) refleja bastante acertadamente la relación jugador-juguete. El jugador es un descubridor. Es a quien, sin proponérselo, la realidad se le revela cargada de significados, inagotable y siempre nueva. Por eso, a nuestro entender, los inventores están más cerca de los jugadores que los hombres prácticos: porque inventar es descubrir nuevos significados y nuevos usos en los objetos cotidianos, como también, imaginar nuevas relaciones entre ellos. Los hombres prácticos, en cambio, se manejan con ideas recibidas, con un saber aprendido. Leonardo da Vinci, Edison, Marconi, Ford, Von Braun, fueron auténticos jugadores. Los que luego hacen uso de sus invenciones y las ajustan a la realidad, no son más que hombres prácticos.

Si el instrumento o el medio es una respuesta a una necesidad, o una solución a un problema, el objeto-juguete es más un interrogante que una respuesta. Para el jugador la realidad es un signo de interrogación que despierta su curiosidad, que lo mantiene alerta, que pone en funcionamiento su imaginación creadora. El mundo circundante es, para el "homo ludens", un caos abigarrado de objetos inquietantes y misteriosos que esperan ser develados y usados de maneras inéditas.

En cuanto al personaje cómico caracterizado como juguete o fantoche por Bergson, y su relación con el mundo circundante, las cosas no son ni medios ni juguetes; son obstáculos: crecen, se multiplican y transforman en barreras infranqueables o en enemigos feroces. "Lo cómico se deriva de querer tratar los sucesos como si fueran hombres", escribió Foix (259); y Bergson a su vez: "Lo cómico es aquel aspecto de la persona que le hace semejar a una cosa" (260). El hombre cómico personifica las cosas con las que se tiene que ver

(259) Foix, op. cit. pág. 35.

(260) Bergson, op. cit. pág. 70.

cotidianamente, transformándolas en divinidades domésticas maliciosas y arbitrarias, que se oponen sistemáticamente a sus intenciones; y él, a su vez, se autocosifica. Baste recordar aquellos films de Carlitos Chaplin o de "El gordo y el flaco", donde a menudo se recurre a situaciones semejantes para hacernos reír. El personaje cómico no es ya el juguete de los dioses o del destino. Es menos que eso: es el juguete de las cosas.

Aislamiento
y segregación.

Otra peculiaridad diferencia al personaje cómico del jugador: el aislamiento y la segregación, que Foix desarrolla en las páginas 41 y subsiguientes, y que Bergson percibe como "tendencia aisladora" (261) del personaje cómico, y que explica como "una cierta inadaptación particular del individuo a la sociedad" (262), y que constituye la contrapartida de la capacidad integradora del jugador. Jugando los seres humanos se integran a la comunidad lúdica -los compañeros de juego- mientras el juego dura. La actividad lúdica es esencialmente comunitaria: desarrolla en el jugador su capacidad de convivencia social, donde la sana competición y el respeto a las leyes destierran el individualismo exacerbado y la violencia incontrolada. Las leyes de juego -sin las cuales no hay juego- (todo juego tiene sus propias y arbitrarias leyes) ponen límite a la violencia y encauzan la rivalidad hacia una competición legal que fortalece los vínculos con el grupo.

La función integradora del juego está especialmente ejemplificada en un excelente film chileno: El Chacal de Nahuel Toro. El personaje de este film es un "roto" analfabeto y miserable que asesina a su concubina y sus cuatro hijos en una noche de borrachera, por lo que es condenado a la silla eléctrica. Durante los largos meses que dura el juicio, el Chacal es encerrado en una cárcel modelo donde le enseñan las primeras letras, los símbolos patrios y jugar al fútbol. En escenas conmovedoras el espectador sigue el proceso lento y penoso de transformación del personaje: desde el primitivo estado casi animal, sin conciencia de sí ni del prójimo ni de la sociedad en que vive, lentamente deviene en un ser humano conciente y conocedor de las reglas humanas y cívicas que rigen la comunidad humana, en fin, en un ciuda-

(261) Bergson, op. cit. pág. 130.

(262) Bergson, op. cit. pág. 101.

dano vinculado a una sociedad. Y este cambio en la personalidad del protagonista está marcado por dos conductas: las obsesivas y solitarias caminatas de los primeros días de encierro; y la participación gozosa en los partidos de fútbol, tiempo después. Y por dos rostros: una mirada bovina, inexpresiva y ensimismada de la primera etapa; un rostro despierto, capaz de reír y llorar, de la segunda. Y es particularmente por el juego que el protagonista se humaniza: por la participación lúdica toma conciencia de la participación en la sociedad de su patria; conociendo las leyes del juego, comprende

las leyes éticas y cívicas que rigen la sociedad humana, y la importancia de respetarlas. Lamentablemente esto lo aprende demasiado tarde, en la antesala de la muerte, cuando ya está condenado por la opinión pública y por la justicia. Otra vez el personaje trágico -la historia del Chacal es una tragedia porque no se resuelve la contradicción entre el individuo y la sociedad- comparte connotaciones con el personaje cómico: el aislamiento y la segregación que el Chacal supera, aunque tarde, aprendiendo a jugar.

Esta segregación del personaje cómico se debe a que todo personaje que mueve a risa es, en definitiva, reflejo de nosotros mismos. El que ríe, ríe de sí mismo. La risa, que es inherente al ser humano ("el hombre es el animal que ríe"), sólo ríe del ser humano. Por eso el "hazmerreír" es segregado, e incluso odiado, porque hace evidente, muestra, aquellos defectos o taras que queremos ocultar. Dorotea está sola frente al pueblo porque su imagen grotesca, vestida con su "uniforme de novia", paseándose por la calle Real buscando un marido, es la representación "en carne y hueso", de las intenciones disimuladas de todas las solteras de Zolitzola:

Remedios: Pues, en resumidas cuentas, que, de acuerdo con el Alcalde, la Comisión ha decidido poner fin a la vergüenza y al bochorno que la intolerable actitud de Dorotea está produciendo en nuestro pueblo.

Benita: Conducta que si al principio causaba risa, y piedad más tarde, ahora, pasando el tiempo, se ha convertido en indignación de chicos y grandes....

Inés: Ya que no sólo es ella la que se pone en ridículo, sino que pone en ridículo también a todas las muchachas solteras del pueblo.

Remedios: Porque su vestido blanco, paseando por la calle Real, tiene el mismo significado que ese cartelón que llevan los sin trabajo, en el que dice: "¡Queremos pan!", transformado aquí: en: "¡Queremos novio!".

Inés: Y con esto pone en evidencia a las demás señoritas que, aún necesitando ese novio, nos jo robamos sin decir ni pío.

Esta peculiaridad del personaje cómico lo convierte a menudo en "aguafiestas". El "aguafiestas" es definido por Huizinga en Homo ludens (263) como aquél que no entra en el juego de los otros porque no entiende sus reglas o las rechaza. Es el estropeajuegos, y por ello, los jugadores lo segregan. En no pocas comedias el cómico no entiende a qué se está jugando, y constantemente "mete la pata", corrigiendo ingenuamente las intencionales mentiras de los jugadores (sus jugadas), creando esas situaciones en que el espectador teme que la trampa (el juego) urdida por los otros, se eche a perder de un momento a otro por las ingenuidades y torpezas del "aguafiestas".

Dorotea asume la actitud de "aguafiestas", no por desconocer las reglas del hipócrita juego en que participan los habitantes de Zolitzola, sino porque rechaza tal juego. En los diálogos con "las cotorronas" esta actitud es evidente, y suscita en sus interlocutoras rabia y malestar.

La parte por el todo.

Pero hay algo más con respecto a la oposición jugador-personaje cómico:

"Es cómico todo incidente que atrae nuestra atención sobre la parte física de una persona cuando nos ocupamos de su aspecto moral".
(Bergson, op.cit. pág. 44)

"Una cara es cómica cuando una acción sencilla, mecánica, hubiera absorbido para siempre la personalidad, como llorar sin descanso, reír o silbar, o soplar eternamente".
(Bergson, op. cit. pág. 27)

"Es cómico un personaje cuando, en lugar de centrar nuestra atención sobre sus actos, los encontramos más bien hacia los gestos".
(Bergson, op. cit. pág. 108)

y Bergson establece una interesante distinción entre acción y gesto:

"Si en la acción se entrega toda la persona, en el gesto, en cambio, sólo se manifiesta una parte aislada de esa misma persona, a escondidas, o por lo menos, al margen de la personalidad total".

(Bergson, op. cit. pág. 108-9)

En el personaje cómico se trata, pues, de una parte -un gesto, una acción mecánica, un "tic" nervioso- que se toma por el todo; o mejor, un aspecto del personaje que invade su yo total, que lo anula, mostrándolo sólo en parte, fragmentariamente. Mientras dura su "locura", la vida de Dorotea se detiene: no hay transformación ni fluir espontáneo sino un gesto repetido, una actitud siempre igual a sí misma que cercena su personalidad, que la encasilla en un "tipo" rígido y general: la novia frustrada. Los habitantes de Zolitzola no ven en ella más que su traje de novia ajado y su búsqueda obstinada. Para José Rivadavia, en cambio, que no ríe de ella, que la ama y la comprende, convirtiéndose en su salvador, Dorotea es más que eso: es una rebelde, "la última romántica", una víctima de los egoístas planes de la tía y de la maledicencia pueblerina, y además, una hermosa mujer.

A diferencia del personaje cómico, el jugador no gesticula sino que actúa. El juego es esencialmente acción: el hombre que juega se entrega por entero a ella, como ser total, recuperando en el jugar su integridad deteriorada en el quehacer cotidiano.

EL HOMBRE QUE RÍE

"El que ríe reentra en sí mismo y afirma más o menos orgullosamente su yo, considerando al prójimo como un fante, cuyos hilos tiene en su mano" (264). A esta adveración bergsoniana le hacen coro otras, en términos más o menos similares, enunciadas por Escarpit, Foix y demás teorizadores de lo cómico. También coinciden éstos en afirmar que la intención implícita de la risa es humillar -y por ende, corregir-, a la vez que resulta humillante para quien la motiva. Recalcan también el temor que inspira la risa por su poder desintegrador y minimizador ("Nada desarma tanto como la risa") (265), temor

(264) Bergson, op. cit. pág. 144.

(265) Bergson, op. cit. pág. 103.

que se acrecienta precisamente porque el que ríe nunca está solo: la risa es siempre la risa de un grupo. La alianza con los semejantes -"rientes efectivos o imaginarios"- hace más temible la risa, a la vez que afirma al que ríe en el plano de superioridad y seguridad en que se ha ubicado.

Es decir: la risa supone la existencia de un humillador y de un humillado; de alguien que se afirma a sí mismo al mismo tiempo que otro queda ridiculizado y minimizado. Se trata, pues, de una especie de "sube y baja" donde el que queda arriba -el que ríe- se erige en titiritero y condena al otro a la condición de fanteche, según la acertada metáfora bergsoniana. En definitiva: la risa cómica funda una dicotomía entre rientes y reídos, equivalente a la oposición jugadores-juguetes (X). Y es la mirada cómica -esta peculiar manera de mirar- la que coloca a quien la esgrime en una posición privilegiada con respecto al mirado. Es tal vez la misma mirada que Sartre temía y odiaba, y que le impulsó a escribir: "El infierno es la mirada de los otros". Es la mirada ridiculizadora, humillante, que percibe lo mecánico y lo rígido infiltrado en la vida, en el lenguaje bergsoniano, los automatismos "que cristalizan a nuestro alrededor como una protección o como una mortaja", según palabras de Escarpit; mirada que detecta, en definitiva, aquello que tenemos de juguetes. Pero al mismo tiempo permite, al que la esgrime, acceder transitoriamente a la condición de titiritero, de minúsculo dios, de jugador. La risa cómica es pues una toma de conciencia de la condición humana (condición que nada tiene de privilegiada) y a la vez, un llamado de atención con respecto a ciertos modos de vida (la rutina, el olvido de la verdadera situación del hombre en el cosmos, la indiferencia) que nos apartan cada vez más del "homo ludens", o sea, del héroe mítico-épico que mora en el fondo de todos los sueños humanos, en lugar de acortar distancias.

(X) Es este "sube y baja" insinuado por Miguel Mihura a través de las palabras de Dorotea:

Dorotea: (...) Era el problema de quién se ríe de quién. Del más fuerte. De ver quién puede más. Pero no encontré a nadie que se quisiera casar conmigo en aquellos primeros días, y ellos ganaron y yo perdí...

Si la risa cómica permite al hombre medir la enorme distancia que lo separa del ideal; si el que ríe, pese a que momentáneamente se erige en amo y señor de la situación (a la manera de una divinidad entre sus criaturas), sabe en el fondo de sí que se está riendo de sí mismo, que ríe de toda la humanidad condensada en el ridículo personaje que se mueve ante sus ojos; deducimos que reír no tiene nada de gracioso, que "un pesimismo amargo" acompaña a la risa y se va afirmando "a medida que el que ríe razona su risa" (266). Es que la risa, con su carga de amargura y tensiones liberadas, es la conducta inherente a los que habitan la encrucijada, a los aspirantes al Reino, en definitiva: a los seres humanos. La definición del hombre como "animal que ríe" es acertada precisamente porque encierra este sentido. Quizá por eso Baudelaire afirmó que la risa guarda relación con el accidente de una antigua caída, y que los seres angélicos no ríen nunca porque se hallan en perfecta correspondencia con su mundo.

Concluyendo: la risa cómica -que es el resultado de una peculiar manera de mirar a nuestros semejantes, y que denominamos "la mirada cómica"- es un ejercicio saludable porque implica una toma de conciencia de la verdadera condición humana; porque permite recobrar la memoria con respecto a lo que somos y dónde estamos, a la vez que constituye un llamado de atención que nos advierte los caminos equivocados, aquellos que no conducen a ninguna parte o que concluyen en el punto de partida, aquellos que nos alejan -o simplemente no nos acercan- al ideal de hombres-jugadores o héroes míticos a que aspiramos secretamente. Por eso comparte connotaciones con la actitud lúdica descrita por Schiller aunque, a nuestro entender, no lo alcance. Para acceder a la actitud lúdica es necesario elevarse, desde la conducta del hombre que ríe, un escalón más. La actitud cómica es la antecelular de la actitud estético-lúdica, que es la que permite la perfecta correspondencia del hombre con su mundo, y por ende, la realización del hombre en la tierra.

La actitud cómica y la actitud lúdica.

La actitud lúdica transforma al mundo en un espectáculo. Pero si bien la mirada cómica consiste también en mirar la vida "como un espectáculo visto desde lo alto de un palco", se trata en este caso de una mirada que abstrae ciertos aspectos de la realidad contemplada, que presta atención a lo genérico a través de un gesto, de un "tic" o de un movimiento mil veces repetido. La mirada lúdica, en cambio, percibe al objeto en su totalidad cualitativa, como ente individual. Las cosas son lo que son, existen únicas e irrepetibles, bellas para sí mismas, objetivamente, para el "homo ludens". Este las ama, las cuida, habla con ellas. Si la risa tiende a corregir y enmendar, es por sí enjuiciadora (en efecto: el hombre que ríe se erige en juez y testigo: juzga y condena), para el hombre lúdico, en cambio, la realidad está justificada y sacralizada por sí misma. El no la usa ni la corrige: la celebra. Y en esta celebración amorosa y desinteresada, se funden las dicotomías y se derrumban las jerarquías.

Otra distinción radical entre la mirada cómica y la actitud lúdica: el que ríe se erige transitoriamente en jugador a costa del prójimo, que queda reducido a la condición de juguete. La risa cómica implica la superioridad de unos (los que miran) con respecto a otros (los mirados). En la conducta lúdica ocurre otra cosa. Aquí ya no hay juguetes: sólo jugadores. Todo juega. Todos (hombres, animales, cosas y dioses) participan como jugadores del gran juego universal.

FINAL

Volviendo al principio, creemos que los tres axiomas enunciados -el parentesco entre lo cómico y el juego; la simétrica oposición entre el personaje cómico y el jugador; y las semejanzas e implicancias entre la actitud humorística y la actitud lúdica- han sido ampliamente desarrollados y, es nuestra íntima aspiración, demostrados. Pero hay algo que quedó sin explicación:

El juego y el humor en La bella Dorotea

Dijimos al iniciar este trabajo que ^{en} La Bella Dorotea, esta exquisita comedia

de Miguel Mihura, el juego y el humor se enlazan y complementan neu-

tralizando sus efectos inquietantes: el juego, en contacto con el humor, no alcanza extremos trágicos, y el humor, en contradanza con el juego, pierde acidez, transformando la pieza en una comedia de conmovedora ternura. Pero no nos hemos referido aún de qué manera el juego se intercala en la trama de la comedia. Las cosas suceden, a nuestro entender, de la siguiente manera:

Dorotea quiere evadirse de la cruda realidad -que es el abandono de su novio ante los mil ojos de un malicioso testigo: el pueblo de Zolitzola- y pretende eludir el rol de "hazmerreír" y de "pobrecita" que el pueblo le endilga. Dorotea no quiere ser ni motivo de lástima ni de risa, y pretende erigirse en heroína rebelde y justiciera, y convertirse en "fantasma de sus conciencias". Lo intenta por el recurso desesperado del juego, juego que nace como un desafío, como una rebelión contra su suerte y contra los responsables de esa suerte (X), pero que se transforma, en definitiva, en un juego fracasado: El juego-desafío que propone Dorotea a los habitantes de Zolitzola deriva en un "juego-solitario" que atrapa a la protagonista y del que no puede salir, porque el pueblo se niega a jugar. En efecto, en todo juego, cada jugada es un desafío, una actitud que espera respuesta, una apertura que se cierra con la respuesta del otro jugador, o sea, con la siguiente jugada, que a su vez espera ser respondida, y así sucesivamente. Esta alternancia entre desafíos y respuestas que se erigen en nuevos desafíos, es el juego. Dorotea hace la primera jugada y espera infructuosamente una respuesta, que nunca llega. El pueblo sigue jugando su propio juego (el juego de las intrigas y los chismes) ajeno al que Dorotea les propone. Su desafío no tiene eco, no es entendido como tal, y su actitud, repitiéndose como un ritual vacío de significado, deviene en un motivo de risa, al mismo tiempo que atrapa a la protagonista como en una cámara de espejos.

(X) En la carta-despedida, Fermín justifica su actitud acusando al pueblo de habladurías maliciosas que crearon un clima inhabitable para la joven pareja: "Vivir en este pueblo contigo, en donde todo son comentarios sobre los dos, me sería imposible...." lee Dorotea.

Es José Rivadavia -siete meses después- quien acepta el reto y se presta al juego: vestido de novio, con su estrafalaria historia, juega con Dorotea en la fonda de la Estación. El sentido convencional de todo juego se pone de manifiesto en el diálogo que sostienen José y Dorotea, y que cierra el primer cuadro del 2º acto; Dorotea le descubre a José Rivadavia sus mentiras y sus ruines intenciones, pero, sin embargo, la heroína quiere jugar. No acepta los requerimientos de José porque crea en él sino porque, cansada de su juego solitario, quiere cambiar de juego: quiere jugar ahora a los novios, en un marco de felicidad y alegría:

Dorotea: Le aseguro que no me importa que haya venido a hacer una comedia, porque es una comedia maravillosa...Porque es usted, además, un guapo comediante.. Déme un beso... si es que le gusta, claro...

José: Usted sabe que sí. (Se besan)

Dorotea: Y ahora, desabrócheme el vestido, por favor...

José: .Aquí?

Dorotea: Sí. Poco a poco, por la espalda... Como si ya fuera nuestra noche de bodas. Es necesario que me quite esto cuanto antes...

José: Pero si entra alguien...

Dorotea: Si es que estamos locos, a nadie le podrá extrañar...

José: (Mientras empieza a desabrocharle el vestido) Sí, Dorotea...

Dorotea: Y tiene que prometerme que aunque al final me engañe, que aunque al final se vaya, no me haga en este tiempo demasiado desgraciada...(Y se vuelve y lo abraza) Que sea bueno conmigo...Y sobre todo que sea alegre...¡Tengo tantas ganas de reírme de nuevo y de pasarlo un poco bien!...

El juego de Dorotea y José opera de conjuro mágico que de sembruja a la protagonista. La actitud lúdica de José Rivadavia es salvadora, porque permite a Dorotea salir del juego solitario que la conduciría, sin lugar a dudas, hacia un final trágico (X), y acceder de nuevo a la realidad, y a la felicidad que se merece.

(X) José intuye el peligro que acarrea el juego solitario de Dorotea y se erige en su salvador:

"José: De momento lo veo en plan de salvar a una mujer... Porque no olvides que ahí está el mar... Y no me gustó nada su manera de mirar el mar..."

(Mihura, La bella Dorotea.op.cit.pé.65)

Esto responde José a la proposición de hacerse ricos que le hace Juan.

Tercera Parte

JUGUETES Y JUGADORES

1. EL VACIO LUDICO

Unas páginas atrás hemos definido al homo ludens confrontándolo al hombre práctico. Conviene recordar aquí algunos de los conceptos expresados: habíamos dicho que al hombre práctico las cosas del mundo circundante le sirven de instrumentos o medios para actuar, para obtener determinados resultados. La realidad, para el que la usa, está clasificada y ordenada de acuerdo al servicio que puede brindarle y el hombre práctico no percibe de ella más que las etiquetas: cada objeto, para él, queda reducido a un esquema que orienta su acción. Para el jugador, en cambio, las cosas de su entorno son juguetes con los que juega. Un juguete no es un medio que se usa en vistas a un determinado plan u objetivo, escapa a toda clasificación, carece de cualidades fijas e inmutables y se caracteriza fundamentalmente por su indeterminación. Dijimos que es más juguete un palo que transforma el niño, en sus juegos, alternativamente en caballo, lanza, espada o bastón, que una muñeca mecánica porque ésta no es -ni puede ser- más que ella misma y no sirve más que para un determinado juego; es más un medio que un juguete, porque se usa para una finalidad delimitada: jugar a las muñecas. Está cerrada. El palo que se transforma durante el juego infantil en innumerables objetos y personajes está, en cambio, abierto a inagotables posibilidades, es infinitamente rico, cargado de cualidades y susceptible de absorber inéditos significados (X).

Si el juguete se caracteriza por la indeterminación, el jugador puede ser definido como aquél que vacía la realidad de determinaciones transformándola así en juguete. En efecto, a mi entender el jugador opera el vaciamiento de la realidad: vacía lo real cotidiano de las determinaciones, de los significados habituales, de los rótulos tradicionales. Si bien gasta en su juego un tiempo real e histórico e implanta el espacio lúdico sobre el espacio real y cotidiano, trans-

(X) Es conveniente rever el capítulo 3: Gustav Bally o el juego como expresión de libertad, especialmente las p. 37-38, donde el biólogo francés describe el jugueteo del chimpancé Sultán con las varas de bambú, porque esclarece el concepto "juguete".

forma ese espacio en un desierto y se instala en él: desde allí, desde esa "terra incognita" -tierra de nadie- empieza a jugar. Expliquémoslo más claramente: no hay juego sin el previo vaciamiento de un espacio-tiempo cualquiera. El vaciamiento de un fragmento de la realidad es la actitud fundante, la "patada inicial" que inaugura todo juego. Para armarse jugador debe tomarse un espacio cualquiera y vaciarlo de su función, su significado, sus determinaciones y usos habituales y proceder de igual modo con los objetos que se hallan en él. Para el niño que juega, su cuarto deja de ser su cuarto -el espacio limitado por cuatro paredes con una puerta y una ventana dentro de una casa y que sirve para dormir o hacer los deberes- y una silla abandona su condición de tal: pierde sus connotaciones habituales (antigua o moderna, de cocina o de estilo, desvencijada o impecable) y cesa de cumplir con su utilidad cotidiana, que es la de servir para sentarse. A partir de ese estado de indeterminación provocado por el jugador, el cuarto deviene océano, selva, castillo o buque y la silla, auto, tren o barricada. El vacío operado se llena de nuevos significados, de inéditas cualidades, de insospechados usos.

Para el jugador adulto -el investigador, el hombre de empresas, el escritor- la realidad experimenta las mismas transformaciones: el mundo deja de ser rotulado, ordenado, determinado, jerarquizado y clasificado y retorna al estado de absoluta indeterminación, vuelve a ser el caos primordial, la pura potencia, lo total indefinido. Y a partir de esa plenitud vacía comienza a jugar: ensaya inéditas relaciones entre los objetos o personas, descubre en ellos nuevos usos y cualidades, formas

y movimientos insólitos (X). El mundo y las cosas que lo pueblan se hacen inagotables y misteriosas; por obra y milagro del juego van develando sus múltiples significados: el que juega se instala en el misterio. Para el que juega el mundo es profundo y eterno, compuesto de infinitas cáscaras-máscaras superpuestas que él va quitando una a una en cada juego revelando, en un asombro permanentemente renovado, los infinitos rostros-máscaras-cáscaras de la realidad. El juego es pues actividad creadora o, más precisamente, reveladora de los misterios de los entes. En rigor de verdad no hay creación en la conducta lúdica, el homo ludens no crea nada de la nada, sólo des-oculta lo que yacía escondido. Su actividad, más que creadora, es desenmascaradora, develadora, implica un acercamiento a la realidad, un contacto íntimo y pleno con los entes (267), en definitiva, es una forma de conocimiento.

Con respecto a la premisa que acabamos de enunciar -que el juego sólo se instaura sobre el caos, la indeterminación o el vacío- descubrimos coincidencias entre los autores tratados en la primera parte de esta tesis. En nuestra interpretación de Lévi-Strauss -ver capítulo: Mito y juego -el hombre primitivo es el inventor de un

(X) En un reportaje a Isaac Asimov publicado en el "New York Times", el científico y autor de ciencia-ficción define la ciencia y sus correlaciones con la tecnología. En este interesante artículo -transcrito en parte por la revista "La cooperación libre" (agosto 1978, nº 690, p. 6 y ss) -Asimov describe la actividad de los hombres de ciencia -inventores e investigadores- ilustrando con información histórica y anécdotas, permitiéndonos interpretar la tarea científica como un juego, tal como nosotros lo entendemos: "En el deleite de aprender, de entender, de investigar el universo -dice Asimov- está la recompensa para quien trabaja en el campo de la ciencia pura. Para cualquiera de estos científicos le resultaría extraña la pregunta: ¿Y esto para qué sirve, qué utilidad práctica puede tener?". Las con-
veniencias del trabajo científico comienzan a vivirse años y hasta décadas después. "Como regla general -afirma Asimov- sólo podemos decir que, a través de la historia, una comprensión cada vez mayor del universo (aunque sea una chispa aislada de conocimiento nuevo, por marginal, extraño, etéreo, abstracto e inútil que parezca) tiene siempre al final una explicación práctica, aún cuando a veces, sólo sea indirectamente".
(267) Ver el capítulo: Gustav Bally o el juego como expresión de libertad.

juego (un orden) que lo protege y desde el cual vive la vida colectiva de la tribu. Jugando el hombre primitivo crea un mundo artificial regido por una lógica estructurada en pares de opuestos que le permite conjurar los peligros provenientes de la naturaleza desconocida y contradictoria. El juego-orden sabiamente inventado se instala sobre el caos orgánico temido y misterioso, que es la naturaleza, y permite al hombre primitivo protegerse de ese mismo caos amenazante e ignoto.

Bally (268) extiende al hombre occidental de todas las épocas el razonamiento de Lévi-Strauss: ante las presiones del instinto y las amenazas de una naturaleza agresiva o escasa, el hombre se protege y prolonga el espacio destinado al ejercicio de la libertad creando una patria artificial, que es el orden social. La historia de la civilización occidental es un juego de nunca acabar, un juego eternamente renovado por el cual se recrea, se apuntala y se remoja permanentemente la casa del hombre, la patria artificial, el ámbito protector que le asegura al ser humano la posibilidad de la libertad.

Si el hombre primitivo a que alude Lévi-Strauss impone su juego en una plenitud abigarrada vacía de determinaciones⁽²⁶⁹⁾, el hombre histórico de Occidente a que se refiere Bally instauro el suyo en medio de "la Nada horrorosa", del vacío estremecedor que lo rodea. A nuestro entender, la plenitud vacía de Lévi-Strauss y la nada nutricia de Gustav Bally son una y la misma cosa. En ambos casos se trata de un límite cero, de un vacío a partir del cual-y sólo a partir de él- es posible jugar. Cuando Bally afirma que el hombre creador que vitaliza permanentemente la cultura es aquél que se instala en la línea divisoria entre la patria artificial y la Nada, el que habita el límite, el que no aparta la mirada del infinito, está expresando a su manera nuestra teoría del vacío lúdico. Habitar el límite, mantener

(268) Ver el capítulo: Gustav Bally o el juego como expresión de libertad.

(269) La naturaleza virgen, desbordante e indiferente, es esencialmente inútil: está allí, en sí y para sí, respondiendo a su propio ritmo, a sus propias leyes que el hombre va desentrañando en un esfuerzo lento y constante de atención y razón. Esa inutilidad de la naturaleza virgen tiene que ver con el vacío de determinaciones a que nos referimos en este pasaje (lo indeterminado es inútil).

la mirada fija en la nada horrorosa no es otra cosa que apartar la mirada de las connotaciones y determinaciones habituales de los objetos, de las trilladas clasificaciones y jerarquías, de los usos y costumbres cotidianos, distanciarnos de lo lleno, de la acumulación de objetos rotulados, del comercio opaco y mudo con la realidad de todos los días y retornar al caos primordial, a la indeterminación inicial: implantar el vacío. Sólo entonces es posible jugar; sólo entonces la libertad se ejercita y fortalece en un juego creador.

Tampoco contradicen nuestra teoría ni Huizinga ni Marcuse. Huizinga afirma que en el origen la cultura se juega, nace del juego, es juego y se desarrolla jugando. En el estadio original, en el caos inicial previo a todo orden el juego surge como una fuerza espontánea y creadora que genera las formas institucionales del culto, el derecho, la guerra, la música y demás artes. Pero en un mundo ordenado hasta el delirio, organizado hasta en sus aspectos más triviales, donde las instituciones han crecido desmesuradamente complicándose y burocratizándose, donde las ideas, los sistemas, los conceptos, las doctrinas, las normas, los conocimientos y las costumbres han mediatizado las relaciones del hombre con el mundo, la vida se hace demasiado seria y el juego no tiene lugar.

Marcuse, por su parte, vislumbra la posibilidad de una vida esencialmente lúdica en el mundo del futuro -cuando la técnica llega a su perfección absoluta- signado por la abundancia y la satisfacción de todas las necesidades humanas. En este estadio pleno y superabundante de la historia de la humanidad, donde los hombres, semejantes a dioses, viven gozosos y satisfechos en un ocio permanente, las cosas ya no son usadas sino celebradas, y en esta contemplación desinteresada pierden su calidad de vectores o señales del camino, de instrumentos o medios que orientan la acción útil, y retornan a su indeterminación original: liberadas de los usos habituales y de las relaciones preestablecidas, recuperan su virginal condición de pura potencia, devienen misteriosas e inagotables. Es entonces cuando el hombre juega con ellas, es decir, las va deshojando, intimando con ellas en un juego tan infinito y eterno como el universo.

Como vemos, Huizinga reconoce el vacío "in illo tempore", en el origen, en la etapa previa a toda cultura. Por su parte, Marcuse

vislumbra ese mismo vacío, ese mismo estadio de indeterminación total al final del proceso cultural de Occidente, en su etapa culminante cuando el desarrollo tecnológico llega a su grado álgido permitiendo la vuelta al punto de partida: el mundo como tierra de nadie donde el comercio con las cosas, desinteresado y libre de intermediaciones, es otra vez un juego. Ya se trate del juego del hombre primitivo, del juego permanentemente renovado del hombre de Occidente, del juego fundante de los orígenes o del juego celebratorio del estadio más avanzado de la civilización, en todos los casos se hace referencia a un espacio libre de toda determinación, vacío de connotaciones, imprescindible para poder jugar (X). Tal vez sea éste el sentido de la experiencia del vacío vivida por los místicos de todos los tiempos, de "la noche purgativa" de San Juan de la Cruz, del "ateísmo purificador" de Simone Weil: es necesario operar el vacío dentro y en torno nuestro, vaciar el mundo hasta de la presencia de Dios, transformar la realidad en tierra yerma, para arribar, por fin, al encuentro con la divinidad. El juego místico sólo se plenifica en el desierto, en la ausencia de todo asidero. Es entonces cuando, sorpresivamente, el juego se hace eficaz: el místico "toca" la realidad, se abraza íntimamente a ella, y en ese abrazo instantáneo y fugaz, la verdad se revela para siempre. El auténtico juego místico -el que se funda en el vacío- culmina en el éxtasis, que no es otra cosa que la aprehensión del absoluto, el conocimiento inmediato y puntual de la realidad más radical.

(X) El utopista también opera el vacío para poder jugar con las variables de la realidad en el futuro: vacía el presente de la red de relaciones preestablecidas, hace abstracción del orden existente y, a partir del estado de indeterminación o caos intencionalmente pensado, reordena el mundo de otras maneras por medio de un juego que intenta agotar las combinaciones posibles de los factores de una cultura.

La apariencia
lúdica.

El que juega se maneja con la pura apariencia de las cosas, sólo presta atención -una atención absoluta vacía de intención- a lo que el objeto muestra, olvidándose de sus valores de utilidad o de servicio, metafóricos, religiosos, de su lugar jerárquico en relación a las demás cosas del mundo circundante, de sus significados convencionales. Es que la actividad lúdica implica un acercamiento íntimo y pleno con los entes libre de las intermediaciones de la costumbre, las doctrinas, las ideas, los sistemas y los valores. Pero esta actitud libre con respecto a la realidad no es habitual. Al hombre común, en sus relaciones cotidianas con el mundo que lo rodea, se le escapa la apariencia de las cosas porque se maneja con una estilización de cada objeto, de cada fragmento de la realidad, estilización que le permite evitar peligros, ahorrar tiempo y esfuerzos y obtener mayores provechos. Y esta estilización es lo opuesto a la apariencia. Solamente una atención libre, pura y desinteresada puesta sobre un fragmento de la realidad revela su apariencia. Si la estilización es empobrecedora y limitada (aunque útil), la apariencia es riquísima, casi inagotable. Una atención demorada puesta sobre cualquier objeto descubre en él matices, irregularidades, texturas, filos, concavidades insospechados. En el jugar, que es manipuleo desinteresado, atento y gozoso con las cosas, se van mostrando múltiples propiedades y cualidades de lo real (deslizamiento, dureza, resistencia, maleabilidad, integración), su capacidad de reacción ante determinados fenómenos (calor, frío, humedad, vacío), su posibilidad de transformación en contacto con otras sustancias, etc. En el juego pues la realidad muestra su riqueza, desoculta lo que estaba como escondido en sus entrañas, y ^{se} pone de manifiesto, se hace apariencia.

Precisemos esto un poco más: En rigor de verdad la realidad no oculta nada; nada hay escondido o tapado en ella. La realidad simplemente está, desnuda y desbordante, pura presencia anudada, enredada, mostrando su trama de infinitos dibujos. Es el hombre, en su trato rutinario con la circunstancia, quien pierde la visión, cuya miopía no le permite ver más que una pequeña parte de uno de los dibujos, algunos de los hilos de esta red infinita, multidimensional y policroma, que se convierten en convenciones, que devienen pantalla o velo

que debilita más y más la visión humana, que impide ver la realidad en su inagotable riqueza. Es la actitud lúdica, la única, la que permite al hombre ver la realidad en su desnudez primigenia, mostrándose impudorosa y virginal, revelando sus secretos, espléndida en su desbordante apariencia.

Desde nuestro punto de vista, entonces, la apariencia no es sinónimo de "irreal" ni tampoco se opone a lo real en una dicotomía irreconciliable. Es la realidad desoculta, la realidad que se ha ce visible, que se muestra liberada por fin de las intermediaciones distanciadoras, de los velos deformantes, de los falsos órdenes, de las tablas jerárquicas. Para el hombre que juega la apariencia pierde su sabor peyorativo y se convierte en lo real más genuinamente real.

El eterno juego de preguntas y respuestas.

El ser humano, en su ajeteo diario, resuelve mecánicamente un sinnúmero

de problemas (de la mayoría de los cuales no tiene conciencia) echando mano a los objetos que lo rodean: cada uno soluciona un inconveniente, suprime una inquietud, anula una apetencia, destierra un interrogante de su existencia. El trato cotidiano con las cosas se asemeja a una sucesión de circuitos cerrados: la pregunta se cierra con la respuesta correspondiente, cada cosa es un vector que determina la acción por los carriles apropiados o una herramienta que corrige un desajuste o una solución que cancela un problema. En el transcurso de una vida común, repetida y mediocre, la realidad se simplifica a tal punto que se parece peligrosamente al "campo tenso" empobrecido y estrecho que G. Bally describe como característico del animal acorralado por sus instintos. También aquí el diálogo con la realidad se reduce a un número limitado de preguntas y respuestas, a escasas transacciones estereotipadas y reiteradas. También aquí la realidad no es "lo otro", lo desconocido que a la vez atrae e inquieta, el ámbito del misterio, sino casi una prolongación biológica del individuo, un espacio limitado y opaco que otorga al ser humano lo necesario (y no más que lo necesario) para sobrevivir.

El juego en cambio ofrece al jugador la posibilidad de una relación abierta con un mundo abierto e ilimitado. Cuando Bally des-

cribe la conducta juguetona del animal joven la define como una relación abierta entre el animal y el medio: "El medio ambiente plantea al animal juguetón problemas que no sólo no son eliminados por el movimiento del juego, sino que, por el contrario, éste profundiza y enriquece" (269). Carlos Astrada curiosamente define con términos similares el juego metafísico, juego permanentemente renovado y siempre inconcluso, donde las supuestas respuestas se transforman en preguntas, donde la interrogación formulada "es el eco que se ahonda en el cóncavo de las cosas y devuelve estremecida, su propia voz al que interroga, al hombre existente involucrado en la interrogación" (270). En ambos casos -el juego del animal joven que refiere Bally o el juego metafísico de Astrada- el circuito abierto por la interrogación no se cierra con la respuesta - como en el "campo tenso" del animal acosado por su instinto o como en la realidad estrecha de una existencia alienada - sino que la pregunta vuelve, como un bumerang, y se adentra más profundamente en el interrogador. Cada acercamiento lúdico a la realidad no recoge una respuesta sino que genera un nuevo interrogante, origina una nueva inquietud e impulsa a sucesivos acercamientos, porque en ese va y viene lúdico el misterio permanece y se acrecienta, la realidad se insinúa inagotable y sugiere infinitas variantes de juego.

Esto vale también para los juegos convencionales, reglados y repetibles de sociedad, existentes en cualquier cultura. Caillois observa que, si bien la situación de partida de un juego cualquiera es susceptible de repetirse indefinidamente, sobre su base se producen permanentemente combinaciones siempre nuevas (271). Nosotros creemos que ahí radica la pasión multitudinaria que despiertan los partidos de ajedrez, de fútbol o de tenis. El interés siempre renovado de los jugadores y del público por un mismo juego radica en que, en cada partida -o partido- el juego siempre ofrece nuevos interrogantes al jugador, a pesar de poseer una estructura y reglas invariables; coloca al jugador -por azar, o por la habilidad de los demás

(269) Bally, El juego como expresión de libertad, p. 43.

(270) Astrada, El juego metafísico, p. 23.

(271) Caillois, Teoría de los juegos, p. 53.

participantes del juego- ante situaciones inéditas, variantes no previstas, raras combinaciones de elementos que se constituyen en obstáculos o vallas insospechadas que el que juega debe franquear con astucia, con destreza y con ingenio. A esta apertura nos referimos aquí especialmente, y no a aquélla con respecto al final abierto del juego que resuelve la homogeneidad inicial en la dualidad (ganadores-perdedores) en que el partido concluye.

Vemos pues que cada juego, cada acercamiento lúdico a la realidad no cierra un interrogante, no cancela un misterio sino que revela la magnitud inaprehensible del misterio. Cada movimiento lúdico, generándose en una inquietud, muestra una verdad, hace aparente un aspecto de la realidad que se revela problemática, en cierta medida ambigua. Y la ambigüedad de la realidad revelada en el juego provoca nuevas inquietudes en el jugador atándolo a ella en un movimiento de va y viene, en juegos de ida y vuelta e ida y vuelta, gozosos, siempre renovados, desenmascaradores de lo que parecía oculto -oculto bajo prejuicios, preconceptos, convenciones, saber estatuido-. En cada juego la realidad se abre, muestra otro rostro que, en lugar de satisfacer al jugador, lo impulsa a quitar otra máscara. Las máscaras-rostros de la realidad constituyen la apariencia-verdad: cada máscara es el rostro, cada apariencia es la verdad. Las máscaras son infinitas; la apariencia es inagotable; los juegos son tan innumerables como la realidad. La apasionante aventura de jugar no tiene fin.

El juego como obediencia y abandono.

Dijimos que para el jugador la realidad deja de ser clasificada y rotulada y recupera su estado de indeterminación original. El jugador es quien deshace el mapa de la realidad, que es como una tela tendida sobre el cúmulo de cosas diversas y dispersas en el mundo organizándolas jerárquicamente, agrupando y diferenciando unas de otras de acuerdo al criterio de ordenación válido para una cultura en un momento histórico determinado. El mapa de la realidad es un abstracto, y al destruirlo o ignorarlo el jugador se enfrenta cruda y

violentemente con la realidad concreta, desnuda ante él. El mundo es para el auténtico jugador una selva virgen, una isla desierta donde ningún humano ha pisado antes, y el jugador es siempre, una y otra vez, Robinson Crusoe. En esta tierra intacta cada cosa despierta en cada Robinson Crusoe un interés intensificado de asombro e interrogantes: cada objeto se le muestra en su inutilidad original, en su pura apariencia, en su misterioso estar. Cada cosa es ella misma, ante la mirada adánica del jugador. Esta mirada primordial, atenta, amorosa y celebratoria, es el punto de partida -la palanca de arranque- del auténtico juego con la realidad. El juego verdadero está guiado exclusivamente por esta mirada erótica y vigilante, vacía de intención; por esta actitud que no busca determinaciones en las cosas sino simplemente espera: espera que ellas se manifiestan, se muestren, afloren espontáneamente ante sus ojos.

Esta mirada -que acompaña y orienta el verdadero juego- es la misma que Simone Weil opone al comer: comer y mirar son dos cosas diferentes, afirma la mística francesa, y explica que, si comer es acción voluntaria, movimiento hacia algo e implica una elección, es decir, un acto individual de afirmación de la personalidad; la mirada -del místico o del jugador- es, por el contrario, simplemente atención más amor, y entraña el consentimiento y la obediencia. En efecto: el que juega con la realidad descubre sin buscar, sencillamente por el ejercicio de una mirada minuciosa y detenida y por el manipuleo espontáneo y audaz, los ritmos secretos, las leyes, las cualidades y peculiaridades de la realidad. Y los juegos con ella están regidos, no por reglas arbitrarias inventadas en el movimiento autónomo de la imaginación, sino por las leyes que el jugador desentraña en las cosas. El jugador genuino es aquél que se pliega a las leyes descubiertas en la realidad, es quien posee la virtud del consentimiento y la docilidad. El poeta, el hombre de ciencia, el inventor, el político o el empresario, si son jugadores natos, no inician su juego sin antes descifrar las leyes ocultas que rigen los movimientos y las transformaciones de la cosa elegida como juguete -un fenómeno, un objeto, un grupo humano, la producción o el dinero-, y luego erigen esas leyes recién descubiertas en reglas lúdicas. Entonces sí: sometido su juego a esa legalidad irrefutable,

encauzado entre los límites rigurosos impuestos por tales reglas, caben mil cabriolas, infinitos movimientos lúdicos que van develando los secretos de la realidad, que ponen en acto lo que era pura potencia.

Desde esta perspectiva el juego puede ser redefinido como actividad de amor, de atención, de obediencia y de abandono. De abandono porque no incluye ni voluntarismo ni despliegue de fuerza ni violencia sino un ceder a los ritmos secretos de la cosa-juguete. Y este doblegarse con la docilidad de una planta ante la lluvia o el viento, es correlativa de la concepción de un universo vacío de intención, inútil, en sí y para sí, indiferente, que agota su función en el simple estar-ahí, en una espera eterna y sin apuro: la espera del jugador que gastará su misterio y expondrá sus secretos. El juego creador es pues un juego de mutuas entregas, de espera compartida, mágico juego de correspondencias entre la realidad hecha juguete-inútil, vacía de intención, indiferente y esperante- y la actividad lúdica, esencialmente inútil, carente de intención y ejerciendo un amor indiscriminado y neutro por la realidad.

Como se puede deducir fácilmente, no estamos de acuerdo con Roger Caillois cuando define al juego como vía de evasión de una realidad caótica e imprecisa. El juego no es evasión y tampoco distanciamiento de la realidad. El que juega se distancia o se evade, no de la realidad, sino del mapa de la realidad: de los esquemas orientadores de la acción, de las clasificaciones y de las jerarquías, de las escalas de valores, de los juicios y prejuicios, de los significados convencionales que cada época impone para medir la realidad y valerse de ella. El juego elude estos armazones, pone distancia con respecto a estas estructuras, las ignora o las destruye para lograr un acercamiento íntimo y pleno con la realidad desnuda.

El juego de las correspondencias.

En cada descubrimiento, en cada invención, en cada juego, dos cosas o dos fenómenos o dos leyes aparentemente dissociadas, autónomas e independen-

dientes una de otra, revelan su conexión secreta, su unidad misteriosa. El jugador es un descubridor de correspondencias. En el jugar -en esos descubrimientos de correspondencias- se revela una verdad fundamental: la unidad cósmica. Jugar es conocer: por el juego conocemos que el cosmos es una malla apretada y compleja don de todo se conecta con todo de infinitas maneras. Cada auténtico juego, cada acercamiento lúdico a la realidad, devela una nueva conexión anteriormente secreta, una intimidad insospechada entre dos órdenes que parecían incompatibles. La actividad lúdica es, pues, un conocimiento de etapas innumerables y tan abierto -incompleto- como infinito es el universo, en cuyo transcurso se revela una verdad sorprendente e irrefutable: la gran unidad cósmica, la textura apretada, unitaria y eterna del universo.

2. EL JUEGO Y EL UNIVERSO

Dijimos que muy recientemente la filosofía se impone como objeto de investigación lo intrascendente, lo insignificante, lo no serio: los juegos, la publicidad, las historietas infantiles, el humor, son ahora motivo de sesudos tratados y tema de agudas polémicas. Y este acontecimiento coincide curiosamente con una vuelta de tuerca en las concepciones del universo elaboradas por la ciencia. En un breve y documentado artículo publicado en el diario La Nación y firmado por Eduardo A. Azcuay (272) se informa sobre significativas coincidencias en que incurren los más destacados físicos y matemáticos de nuestro siglo con respecto al universo. Einstein, Maxwell, Broglie, Planck, Von Weizsäcker, Wheeler, lo definen como "Gran-cuerpo-cósmico", como "estructura unitaria" o "tejido acausal", como "Real continuo y ondulatorio" oculto bajo lo conocido. La realidad a que se refiere la ciencia tradicional -regida por las leyes de causalidad y bidimensionalada por tiempo y espacio- es, para estos nuevos científicos, "lo real conocido", más precisamente, la superficie de la realidad. Pero detrás de esta realidad conocida, accesible a los seres humanos sensorialmente, se oculta una realidad invisible, indivisa, concebida como unidad continua, ondulante y circular: lo real desconocido:

"La interpretación causalista, -aunque garantiza la nitidez de los conceptos- oscurece las relaciones esenciales que enlazan a todos y cada uno de los elementos del universo. De ahí que la descripción de la realidad sensible que enfatiza el lenguaje objetivo no es más que una visión restringida, o mejor, la imagen de lo real conocido. El universo indiviso, accesible en grados y niveles distintos a la poesía y a la mística, es también entrevisto por la ciencia". (Azcuay).

Las descripciones del universo lanzadas por estos hombres de ciencia son fascinantes. John Archibald Wheeler (citado por Azcuay), profesor de física de la Universidad de Princeton y autor, con Niels Bohr, de la teoría de la fisión nuclear, postula un superespacio de

(272) Azcuay, Eduardo. La unidad cósmica y la ciencia. "La Nación" Bs. As. domingo 10 de setiembre de 1978. Secc. 3ª. Pág. 1.

de múltiple conectividad, un gran organismo donde se mueve y realiza sus mutaciones el espacio del universo. "Este vasto escenario -escribe Wheeler- no está dotado de tres o cuatro dimensiones, sino de un número infinito de ellas". Se trata de un superespacio entretelado con cúmulos de universos contiguos (multiverso) o bien con enjambres de universos interpenetrados (omniverso). La cosmología wheeleriana de interconectividad apunta pues a un cosmos estructurado y homomórfico integrado por billones de billones de estrellas en centenares de billones de galaxias, donde el hombre adquiere su verdadera dimensión.

En efecto: a nuestro entender el hombre occidental, si bien abandonó -en un lento proceso que comenzó a fines del siglo pasado (Pavlov, Freud) y culminó con las dos guerras mundiales- el absurdo antropocentrismo renacentista (se des-centra, deja de sentirse el eje del universo) está en vías de superar, a la luz de estas nuevas concepciones cosmológicas, la humillante condición de partícula ínfima, marginal, separada y sin sentido, perdida en los espacios siderales, elaborada por el existencialismo y el nihilismo contemporáneos. Este universo, donde el tiempo, el espacio y la causalidad se tornan inconsistentes, es un "tejido circular" (273) donde cada partícula, aunque insignificante y efímera, influye en el todo, donde cada movimiento, aunque leve e inútil, altera el movimiento total, donde cada grito resuena en ecos infinitos, donde cada gesto modifica el universo:

"Cuando Poe intuía que agitando su mano podría alterar la gravitación de una estrella coincidía con las teorías modernas de unidad e interconexión cuántica de los sistemas distantes que admiten la acción ejercida por influencias "vitales" a través de todo el universo"(274).

A la luz de estas teorías el ser humano se redimensiona: ni la sobrestimación renacentista -soy el amo y señor del universo- ni la subestimación nihilista-existencialista -soy una criatura ab-

(273) "Complementariedad circular" es el término empleado por el físico von Weizsäcker.

(274) Azcuy.

surda y sin sentido-. Azcuy intuye el despunte de un nuevo humanismo, de un hombre nuevo, "despierto", dotado de una visión globalizante que asume su condición de participante, unido a la existencia de la totalidad, y anuncia el paso de la etapa divisoria a la etapa unificadora. La física actual afirma la idea de solidaridad y participación de cada uno de nosotros con el conjunto del cosmos y apunta que resultaría inexplicable que fuésemos nada más que nosotros mismos, seres aislados, circunscriptos por nuestros cuerpos, nuestra conciencia, nuestro nacimiento y nuestra muerte.

Nosotros deducimos mucho más del resumen de la ciencia con temporánea expuesto por Azcuy: si el antropocentrismo renacentista dió origen a la imagen del hombre erigiéndose vertical frente a la naturaleza, dominándola y explotándola en su provecho en una relación sujeto-objeto, el existencialismo y el nihilismo, por su parte, lo imaginan como partícula absurda, inútil y azarosa separada del resto, también inútil y azaroso, perdido en medio de la Nada, lo único invariable, eterno e infinito. La ciencia moderna, en cambio, restablece los vínculos del hombre con el universo, religa al homo orgánicamente con un todo orgánico: a través de múltiples hilos (insospechados para él) el ser humano está integrado a la complicada red que es la realidad. A pesar suyo, por razones ajenas a su voluntad, por razones que su razón no alcanza, cada ser humano, por el sólo hecho de ser, es un punto atravesado por infinitos planos, participante a la vez de múltiples universos, influyendo e influenciando, recibiendo y emitiendo fuerzas que proceden de, o gravitan en, ámbitos insospechados y misteriosos, lejanos e ignotos para el hombre.

A mi entender, las consecuencias de esta revolución cosmológica son extraordinarias: en primer lugar echa por tierra los tradicionales esquemas escalonados de la realidad que se sucedieron en la historia de Occidente desde la clásica pirámide platónica hasta las escalas ontológicas al estilo de Max Scheler. Un universo circular, eternamente fluctuante, concebido como una complicada malla donde confluyen en cada nudo infinitos hilos, es incompatible con las jerarquías, los niveles, la verticalidad, los entes supremos, los valores ascendentes y descendentes, las escalas valorativas de acuerdo a la mayor o menor distancia con respecto a un supuesto ser

supremo. También barre de un plumazo las clásicas dicotomías tan caras a Occidente que desbordaron en todos los ámbitos: la religión (Tierra-Cielo; humano-divino; carne-espíritu), la ética (bueno-malo; útil-inútil); la filosofía y la ciencia (res cogitans-res extensa; tesis-antítesis; causa-efecto). En un cosmos donde todo está en todo, interpenetrado e interconectado, donde en cada punto confluyen infinitos tiempos y espacios e incontables influencias y fuerzas, no es lícito hablar de causas y efectos (porque cada cosa, cada movimiento, cada gesto es a la vez causa de innumerables efectos y efecto de múltiples flujos y reflujos), ni de útil e inútil (porque en tal universo todo es útil, nada se pierde, por efímero, insignificante o elemental que fuere) (X). Y así, desde este novedoso enfoque, pueden ser invalidadas una a una las demás dicotomías.

En un universo de tales características el no hacer (la mirada) y el hacer inútil (el juego), que en la ideología occidental y cristiana son formas de la haraganería, improductivas y sin sentido, recuperan su dignidad reeditando, secularizadas, las verdades pregonadas por los místicos, a saber: que la actividad improductiva puede ser productiva en la perspectiva divina -que es la perspectiva de la totalidad-; que lo insignificante puede ser vehículo o motor de lo más importante; que la pasividad (la mirada, la atención absoluta) puede ser la más revolucionaria de las actividades. De ahí que el que juega pone en juego al universo y también se juega, porque es parte participante del universo. Gracias a la condición liberadora del juego -que inserta su espacio lúdico en medio del transcurso histórico de la existencia individual como una isla donde el jugador se sumerge descargado del fardo de sus responsabilidades, los valores y jerarquías, sus principios e ideales, los casilleros y las dicotomías, en una palabra, de "lo serio de la vida", en el lenguaje huizinguiano- el jugador logra la salida del ámbito "humano, demasiado humano", y se inserta en la corriente de la vida del uni-

(X) La ecología se hace eco de estas nuevas concepciones del universo al descubrir, a través de sus investigaciones, que especies vegetales o animales, que estudiadas por separado fueron consideradas perjudiciales o inútiles, cumplen una función positiva dentro del todo natural.

verso; abandona la periferia, la "superficie de la realidad" a que se refiere la nueva cosmología, y se adentra en sus entrañas. Por el juego, que lo arranca de la superficie de la realidad, de "lo real conocido" caracterizado por el principium individuationis y de terminado por las coordenadas de tiempo y espacio, el hombre logra habitar el verdadero territorio.

Si Julio Cortázar, en su novela metafísica Rayuela, separa los personajes en dos categorías: los del territorio (Talita, Traveler, los amigos del Club de la Serpiente, Gekrepten, la Sra. de Gutusso) que son quienes aceptan las reglas de los falsos juegos cotidianos de los prejuicios, los esquemitas y los casilleros; y los náufragos (Oliveira-Cortázar), los judíos errantes, los desarraigados, aquellos que se niegan a jugar los falsos juegos, los que eligen la soledad angustiada, los nostálgicos aspirantes al Reino, los buscadores del Paraíso, del kibbutz del deseo, del Cielo de la rayuela; cabe hablar de una tercera categoría: los habitantes del verdadero territorio. Rayuela transcribe la odisea atormentada de Horacio Oliveira en su búsqueda del pasadizo secreto, de la puerta estrecha que lo conduzca al verdadero territorio. Oliveira busca una salida del mundo opaco y mezquino de todos los días, una salida de "la superficie" que quizá coincide con el hipotético acceso a otra dimensión de la realidad, más plena, más pura, más real, y en brevísimos y efímeros instantes percibe, como por el ojo de una cerradura, la realidad del Reino. Estos fugaces momentos que lo religan con la totalidad que se revela, a su vez, como una malla apretada donde todo se conecta y se explica, y que le permiten vislumbrar su participación en un todo orgánico y con sentido (que curiosamente coincide con las descripciones del universo de los científicos más avanzados), lo sorprenden en los estados de mayor distraimiento: en la inacción o en el juego (275).

En síntesis: jugando el hombre abandona la superficie de la realidad, y con ella, las conexiones objetivantes con el mundo circundante, el comercio opaco y rutinario con las cosas, y se instala (sin buscarlo, simplemente por jugar) en la corriente de la vi

(275) Ver 62 Modelo para armar de Julio Cortázar.

da del universo, percibe los lazos orgánicos que lo unen al todo
viviente, intuye la malla en la que está inserto como punto central
y marginal al mismo tiempo, influenciado e influyente, ínfimo e im-
portante en una realidad donde las dicotomías se diluyen y las je-
rarquías no existen. Pero hay algo más sobre el juego en Rayuela
de Julio Cortázar, que merece ser analizado.

3. JULIO CORTÁZAR: ABRIR LAS PUERTAS PARA IR A JUGAR

Platón en Las leyes define al hombre como "juguete de los dioses", y Heráclito, por su parte, describe a Dios como "un niño que juega". La caracterización dioses-jugadores y hombres-juguetes se insinúa no pocas veces en la antigua filosofía occidental y goza de cierto prestigio en las expresiones de sabiduría popular. De acuerdo con las teorías sobre el juego desarrolladas más arriba, la actividad lúdica implica un movimiento circular, gratuito, sin finalidad, gratificante en sí mismo (X). Si la persecución de una meta significa carencia, movimiento hacia, apetencia de una plenitud no alcanzada aún, la perfección sólo concibe un movimiento circular, voluptuoso, lúdico. Los dioses juegan permanentemente porque no padecen necesidad alguna y sus juguetes son los hombres: las frases populares "juguete del destino", caprichos del destino" expresan claramente esa sensación de juguete (y no de jugador) experimentada por el hombre común en su vida cotidiana.

Julio Cortázar retoma la oposición juguete-jugador en su novela-ensayo Rayuela alternando dos juegos: el ajedrez (a veces reemplazado con el mismo sentido por el juego de naipes) y la rayuela. Cuando se refiere al primero, los seres humanos son las piezas de juego -un alfil, un caballo, etc.- apresados en los estrechos límites de un casillero, digitados desde arriba o desde afuera, atrapados en una red de relaciones preestablecidas, ordenados jerárquicamente -reyes, torres, alfiles, caballos, peones- y sometidos a rigurosas reglas de juego que no han elegido y que responden a una

(X) Voluntariamente excluyo al juego competitivo de esta caracterización de los juegos, por considerarlo un producto de las sociedades avanzadas y porque no se opone radicalmente a "lo serio" en el lenguaje de Huizinga, ni opera la ruptura con la vida cotidiana, sino, por el contrario, implica su continuidad. A mi entender, el juego competitivo reproduce la cruenta lucha por sobresalir, los individualismos y partidismos contemporáneos, la actitud prospectiva y la ansiedad por el futuro propias de nuestro tiempo y, por último, reedita las dicotomías clásicas de Occidente al resolver el final de juego en ganadores y perdedores.

razón ordenadora e inflexible.

En la rayuela en cambio, el hombre asume la condición de jugador. "La rayuela -define Cortázar- se juega con una piedrita que hay que empujar con la punta de un zapato. Ingredientes: una ace-
ra, una piedrita, un zapato y un bello dibujo con tiza, preferente-
mente en colores" (276). Cortázar se esmera en marcar la conmovedo-
ra pobreza de elementos del juego- rayuela frente a la complejidad
del ajedrez; a la especulación intelectual requerida para mover es-
tratégicamente un alfil o un caballo en el tablero, se opone el sim-
ple acertar con un tejo uro a uno los casilleros que se suceden en
la rayuela desde la Tierra (punto de partida) hasta el Cielo (meta
final).

Pero hay otros juegos en la novela: los juegos verbales
inventados y practicados por Oliveira, Talita y Traveler -juegos de
cementerio (277), preguntas-balanza (278), componer titulares (279),
diálogos típicos (280), jitanjánfora (281)-, los juegos solitarios
o las actividades inútiles de Oliveira -como armar figuras con hi-
los que luego quema con un fósforo, enderezar clavos, etc.- y los
propios del autor: escribir párrafos enteros agregando una H ini-
cial a las palabras que comienzan en vocal, o intercalar un texto
dentro del texto en los renglones impares.

Por otra parte Cortázar echa mano a una abundante termi-
nología cotidiana que hacer referencia a los juegos: "salirse de
sus casillas", "piedra libre", "abrir las puertas para ir a jugar",
"juego limpio", "hacerle el juego", "entrar en el juego", "jugados"
o "jugarse", etc. Estas referencias reiteradas al ámbito lúdico ex-
presan la vocación de Oliveira- Cortázar por lo inútil o lo no serio:
"Por ese entonces yo juntaba alambres y cajones vacíos en las calles

- (276) Cortázar, Julio. Rayuela. p. 251.
(277) Rayuela. p. 270.
(278) Rayuela. p. 271.
(279) Rayuela. p. 278.
(280) Rayuela. p. 279.
(281) Rayuela. p. 280.

de la madrugada y fabricaba móviles y perfiles que giraban sobre las chimeneas, máquinas inútiles" (282). Dentro de esta línea se incluye también el esfuerzo de Oliveira para recordar "sólo lo in-significante, lo inostentoso, lo perecido" (283), como las ins-cripciones en la latita de té Sol o el contenido de la caja de úti-les de la infancia, o su atracción por "el movimiento inútil de al-gunos insectos, de los niños" (284).

Esta vocación por la actividad sin finalidad ni sentido, gratuita, inútil, y en última instancia lúdica, explica también el capítulo 59, transcripción de un fragmento perteneciente a Tristes Tropiques de Claude Lévi-Strauss:

"Entonces, para pasar el tiempo, se pescan pe-ces no comestibles; para impedir que se pudran, a lo largo de las playas se han distribuido car-teles en los cuales se ordena a los pescadores que los entierren en la arena apenas sacados del agua" (285).

Es que la actividad inútil valorizada por Cortázar -y que desde el punto de vista del sentido común equivale a "perder tiempo"- permite al protagonista, por el contrario, la salida del tiempo, el acceso a otra dimensión del tiempo más plena, la eternidad. "El tiem-po entierra sus muertos y guarda las llaves. Sólo en sueños, en la poesía y en los juegos (...) nos acercamos a veces a lo que fuimos an-tes de ser esto que vaya a saber si somos" (286). La enumeración i-dentificatoria de sueños, poesía y juegos nos permite rescatar el sentido y la eficacia del juego para el autor de Rayuela: juego, ar-te y sueños nos abren las puertas hacia lo otro, hacia lo vedado e impenetrable: el pasado, cuyo hermetismo ("Pienso en los gestos olvi-dados, en los múltiples ademanes y palabras de los abuelos, poco a poco perdidos, no heredados, caídos uno tras otro del árbol del tiem-po. Pienso en esos objetos, esas cajas, esos utensilios que aparecen

- (282) Rayuela p. 24.
- (283) Rayuela p. 20.
- (284) Rayuela p. 30.
- (285) Rayuela p. 411.
- (286) Rayuela p. 523.

a veces en los graneros, cocinas, escondrijos, y cuyo uso ya nadie es capaz de explicar") (287) convierte al presente en una construcción precaria e insegura, en una isla perdida en el océano del tiempo, desligada del ayer irremediamente lejano y del futuro ignoto; de los objetos inanimados, mudos y opacos (288); los animales, insondables y temidos (289) y "los otros", la familia humana (290).

Es que el arte, los sueños y los juegos, si bien constituyen vías de evasión, puertas de salida -salir de la conformidad cotidiana, de "la alegría barata y sucia del trabajo y el sudor de la frente y las vacaciones=pagas"- son fundamentalmente para el autor de Rayuela, vías de acceso a una nueva dimensión de la realidad con características edénicas. "Hay quizá una salida, pero la salida debería ser una entrada. Hay quizá un reino milenario (...)" (291). El juego (como el sueño o el arte, como cualquier actividad aparentemente inútil y sin sentido, es decir, ineficaz) es valorizado por Cortázar como la acción más eficaz, porque opera la fugaz apertura de la realidad, que deviene traslúcida y penetrable, se carga de significados, convirtiéndose por un instante en la Tierra Prometida, en el Reino Milenario, en el Cielo de la rayuela, donde el encuentro -con el pasado, con la especie humana, con los otros y "lo otro"- es posible.

El juego equivale entonces a la mirada de los místicos que opera el milagro: el encuentro con lo Absoluto. Ambos son antiacciones desde el punto de vista de la tradición judeo-cristiana, intelectualista y activista. Ambos son variantes del no-hacer (la mirada) y del hacer inútil (el juego), derivados de la haraganería y de la abulia, antiéticas y "non sanctas" desde la perspectiva occidental, que centra la virtud en el trabajo y la santidad en la conducta. En efecto, ninguna de las dos conduce a un resultado concreto y verificable. Cortázar intuye el parentesco de ambas -mirada y juego- pero les cambia de signo, el menos deviene más, lo negativo se trasmuta en positivo.

(287) Rayuela. p. 523.

(288) Rayuela. p. 520 y siguientes.

(289) Ver el cuento Axolotl de Julio Cortázar.

(290) Rayuela. p. 120 y siguientes; 326 y siguientes.

(291) Rayuela. p. 434.

vo: en Axolotl la mirada obsesiva de un ocioso "habitué" del acuario de Jardín des Plantes es el juego delirante que opera el milagro de la transmutación hombre-animal y, asimismo, la apertura de los reinos herméticos e incommunicados. Por eso Oliveira admira y envidia a la Maga, la torpe Maga que es incapaz de entender una teoría filosófica, pero que se instala en el mundo como en un campo de juego, manteniéndose espontáneamente y en forma continua, relaciones lúdicas con los gatos, las "clochards", las hojas secas del otoño, los objetos raros de las vidrieras.

A través de la actividad lúdica, la soledad y el desarraigo -notas sobresalientes de la vida de Oliveira- se evaporan por un instante y el protagonista siente de pronto el mundo como su casa, recuperando de un golpe los vínculos con el Todo; deja de ser fragmento, pieza extraviada de un rompecabezas que intuye pero que ignora, para integrarse en el dibujo total, cobrar sentido dentro de la figura del mundo. Por medio de los juegos el hombre logra desentrañar el Gran Juego del que participa, aunque más no sea en su condición de juguete. Pero la experiencia es fugaz e instantánea; el olvido cubre la vivencia dejando pedazos rotos que la razón ordenadora (e ineficaz) es incapaz de restituir (X).

Hay algo más con respecto a la oposición ajedrez/rayuela, juguetes/jugadores: el ajedrez -con sus casilleros y piezas bicolores, las rigurosas reglas de juego, su severa racionalidad que no deja intersticios para el azar- es la síntesis de la historia de Occidente, de "los cinco mil años de hombre amontonados" (292), de la estructura trabajosamente construída con nuestra frágil razón humana a través de los siglos. Es el orden engañoso y encubridor de la soledad y la intemperie, creando la ilusión de seguridad y protección.

(X) En 62 modelo para armar Cortázar vuelve a encarar este mismo tema a través de lo que Juan, el protagonista, denomina experiencia del coágulo: de pronto, en el momento de mayor distracción y abandono, ciertos datos y vivencias aparentemente desconectados entre sí, se estructuran dentro de un todo significativo y adquieren un sentido unitario. Cabe destacar que esta experiencia del coágulo, vivida por el protagonista en el restaurante Polidor, abre el libro en el capítulo I.

(292) Rayuela. p. 400.

Este "falso orden que disimula el caos" (293) encasilla la realidad, dicta normas de conducta socialmente aceptables, nos permite vivir en una aparente armonía, en un aparente encuentro con los otros y, en última instancia, convierte a los seres humanos en conformistas bobalicones, en "los hombres del territorio" (Talita, Traveler, Ovejero, Gekrepten, la señora de Gutusso, y también los amigos del Club de la Serpiente), en juguetes. "Engaño puro, espejo para alondras"(294).

Pero a veces y de pronto "vuela un alfil, vuelan las torres, salta el caballo, caen los peones (...)" (295), se rompe el orden, irrumpe el caos, nos salimos de las casillas -como los locos y los niños- y el falso sentimiento de seguridad se esfuma dando paso a "la náusea terrible, la ansiedad, el sentimiento de lo precario, lo falso, y sobre todo lo inútil" (X). La aceptación de la intemperie es la situación puente, el punto de partida, el trampolín desde el cual es posible apresar, aunque fugazmente, el verdadero orden, el Gran Juego, la "figura del mundo" en el lenguaje cortazariano.

Rayuela plantea fundamentalmente el problema de la posible salida de este falso orden, de estos cincmil años de equivocaciones, de esta estructura precaria, falsa, y sobre todo inútil. Pero el planteamiento de una salida conduce irremisiblemente al interrogante sobre el acceso a un posible nuevo orden, a una realidad más pura -kibbutz del deseo, Cielo, Jardín, Paraíso perdido- donde las personas y las cosas reaparezcan "explicados, restituidos, devueltos, sanos, asomados (...)" (296). Para Cortázar -imbuido de Budismo Zen y de rechazo por la metafísica occidental- hay un sólo itinerario que conduce a las puertas del verdadero orden: la vuelta a la inocencia primordial, el abandono del atajo y las alturas y el retorno al camino llano y horizontal, el rechazo de la razón ordenadora y jerarquizante y la aceptación de la simplicidad y el azar. Jugando a la rayuela- "donde el Cielo está en el mismo plano que la Tierra en la

(293) Rayuela. p. 116.

(294) Rayuela. p. 326.

(295) Rayuela. p. 94.

(X) Es notable la influencia del existencialismo francés en esta novela escrita en 1963.

acera roñosa de la infancia" (297)- entramos, sin darnos cuenta, en el verdadero orden y participamos del Gran Juego universal. No es otro el sentido de este fragmento: "Un día alguien vería la verdadera figura del mundo (...) y, tal vez, empujando la piedrita, acabaría por entrar en el kibbutz" (298).

4. JUGUETES Y JUGADORES

Habitualmente se nomina jugador al que es juguete y juguete a aquello que es usado con vistas a determinados objetivos. Los obreros explotados por un amo déspota con el fin de duplicar la producción; o un pueblo usado demagógicamente por un gobernante inescrupuloso para mantenerse en el poder y seguir usufructuando de él; o el hombre enamorado manejado por una mujer interesada en su dinero, no son juguetes sino medios que sirven para propósitos definidos, instrumentos que valen en función de la utilidad o provecho que proveen. No son tratados con amor ni se les presta demasiada atención -sólo la necesaria y parcializada respecto al rendimiento que brindan- y de ningún modo inspiran obediencia o sometimiento sino que, por el contrario, son ellos los que deben obedecer, a menudo contra su voluntad, y respetar leyes arbitrarias e injustas.

Paralelamente, en el lenguaje corriente se nomina jugador al carrerista, al jugador de pocker, de ruleta o de quiniela, al que pierde su dinero en la mesa de juego. A nuestro entender estos personajes no son jugadores sino juguetes. En efecto: estos pretendidos jugadores no se entregan al juego sino que se pierden en él; no dominan ni pueden entrar o salir libremente de su juego favorito, sino ,por el contrario, son atrapados en sus redes de las que, a menudo, no pueden librarse, o cuya única salida es la muerte. Los suicidios de estos falsos jugadores son frecuentes. Es que estos pseudojugadores no se mueven lúdicamente con soltura y seguridad porque no han creado, ni conocen, el mecanismo secreto del juego; apenas han aprendido las reglas básicas para participar en él, no como jugadores sino como juguetes. Estos jugadores son, en realidad, juguetes, intervienen en el juego como juguetes, son "jugados", poseídos por una pasión (pasividad) que es lo opuesto a la acción (actividad) eminentemente lúdica, pasión que los obnubila y que inutiliza su razón y su imaginación. Padecen el juego, lo sufren masoquistamente en vez de gozarlo.

El auténtico jugador, en cambio, es quien inventa el juego o al menos lo recrea en cada jugada; quien lo domina desplegando su imaginación y su inteligencia en un desborde generoso de sí mismo, gozoso y creativo, atento y alerta en una actitud despierta y

serena, pudiendo interrumpir el juego o reiniciarlo cuantas veces quiera, salir y reintegrarse a la vida cotidiana revitalizado y relajado por obra y milagro del juego.

Los juegos psicológicos.

Hay otra clase de juegos, los llamados "juegos psicológicos", analizados y clasificados por el Doctor Erick Berne (X) en su fascinante libro Games People play, en los que el presunto jugador participa, aquí también, más como juguete que como auténtico jugador. Los juegos psicológicos, -explica Berne- son similares en ciertos aspectos a otros que la gente juega para divertirse, como el bridge y el pocker. "Todos tienen una serie de reglas, un comienzo, un desarrollo y un final, con su ajuste de cuentas, beneficio o distribución de ganancias. Sin embargo los juegos psicológicos tienen sus propósitos ocultos, no se hacen por diversión y pueden llegar a ser dramáticos o trágicos, o convertir la vida en un verdadero infierno" (299). Estos peculiares juegos cotidianos son descriptos como una serie recurrente de transacciones, a menudo repetitiva, superficialmente plausible, que progresa hacia un resultado previsto y bien definido, con una motivación oculta, o más familiarmente, una serie de jugadas con una trampa o truco. Berne clasifica y agrupa estos juegos en juegos de la vida, maritales, de reunión, sexuales, del hampa, de consultorio y juegos buenos, y los bautiza con nombres tan ilustrativos y pintorescos como "Patéame", "Te agarré, desgraciado", "Abrumada", "Si no fuera por tí", "Sí pero...", "Feleen los dos", "Alboroto", y otros por el estilo.

El fundador del análisis transaccional observa que la mayor parte del tiempo de la vida diaria se invierte en estos juegos que reemplazan las relaciones honestas, directas e íntimas entre los miembros de una familia o grupo, y permiten la evasión de situaciones indeseables o peligrosas y la conjuración del tiempo. Estos juegos psicológicos repetidos incansablemente durante toda una vida,

(X) Médico psicoterapéutico norteamericano recientemente desaparecido, autor además, de Transactional Analysis in Psychotherapy (1961), y fundador del análisis Transaccional.
(299) Los juegos en que participamos. p. 53.

siempre iguales a sí mismos, que se resuelven en un final cerrado, es decir, previsto, son -si nos atenemos a las definiciones de la actividad lúdica y el ritual, apuntadas en la presente tesis- más parecidos a ritos que a auténticos juegos. Además protegen, a sus asiduos practicantes, del tiempo histórico renovado a cada instante que conduce irremediabilmente a la muerte; de las situaciones inéditas que obligan a una decisión o a una iniciativa; del enfrentamiento con los seres en convivencia cotidiana y de los riesgos provenientes de la intimidad con los otros y con nosotros mismos, además de proveer de caricias.

¿Cómo y cuándo se aprende a jugarlos? Durante los primeros meses de vida en el seno de la familia a través de experiencias significativas en la vida diaria. Berne explica que cada familia juega sus propios juegos; la vida familiar está generalmente basada, año tras año, en variaciones de un mismo juego, juego que ya ha sido jugado por los ascendientes más remotos y es trasmitido de madre a hija y de padre a hijo a través de sucesivas generaciones. "Criar un hijo es un procedimiento educacional en el cual se le enseña qué juegos debe jugar y cómo jugarlos" (300). Los juegos son deliberadamente iniciados por los niños pequeños, pero pasada la primera infancia se convierten en patrones fijos de estímulo y respuesta y sus orígenes se olvidan sepultados en el subconciente.

Estos juegos aprendidos en la infancia y repetidos durante toda la vida de una manera mecánica e inconciente, encierran, concebida, la vida entera de un individuo; son como una maqueta, como réplica reducida, o bien, anticipo esquemático del destino de cada jugador. En el breve lapso de tiempo en que es jugado un juego psicológico, están condensados los setenta u ochenta años de la vida de una persona. "Dime qué juego juegas y te diré quién eres", parece ser el refrán que se aviene al análisis transaccional. Más precisamente: "Dime qué juego juegas y te diré si eres un triunfador o un fracasado -ganador o perdedor-, si concluirás tus días en suicidio o en gloria, si morirás solo como un perro o rodeado de una familia numerosa". Ante cada alternativa de la vida el jugador repite ciegame-

(300) Erick Bern, Los juegos en que participamos. p. 62

te el esquema de acción de su juego prolijamente aprendido, y el final de cada episodio de su existencia coincidirá con el final mil veces reiterado de su juego predilecto, anulando el futuro que se convierte en espejo del pasado. Por eso explica Erick Berne, tomando prestado la terminología del teatro y de la cibernética, que todo jugador psicológico es un individuo programado, un actor que en el presente recibe el libreto escrito por sus padres en el pasado, libreto que los psicoanalistas transaccionales denominan, "argumento" o "plan de vida" -constructivo o destructivo-: "Los juegos son programados en gran parte por los padres, pero a pesar de ser un aprendizaje, en la práctica son tan decisivos como la programación genética (heredada) de un insecto. El hombre es el más libre de los animales, pero el argumento y los juegos que lo vehiculan lo hacen víctima de una broma trágica de la evolución" (301).

Los juegos psicológicos son pues básicamente inconcientes, practicados por personas inocentes "comprometidas en transacciones de las cuales no se dan completa cuenta" (302), extremadamente serios y de consecuencias graves -ya que determinan el destino del jugador: el resultado final de su carrera o las circunstancias que rodean su muerte-, y, fundamentalmente, deshonestos, porque apuntan siempre a un beneficio secundario, a un provecho no manifiesto, a un interés disimulado. Los jugadores de estos juegos patológicos se vuelven más y más aficionados con la práctica, resultándoles difícil -si no imposible- interrumpirlos, salir del juego o cesar de jugarlos definitivamente. Cuando se enfrentan con una negativa categórica a jugar por parte de su "partenaire" habitual- la esposa, la madre, el hijo, el jefe o el médico- caerán entonces en un estado de desesperación -que consiste en una depresión aguda con elementos de frustración y confusión- del que les es difícil emerger.

A nuestro entender, los aficionados a estos juegos psicológicos participan en ellos como juguetes, y no como jugadores. Son, en rigor de verdad, jugados por sus padres (que a su vez han sido jugados por sus propios progenitores) como fichas de juego o juguetes;

(301) Los juegos en que participamos, p. 149.

(302) Los juegos..., p. 53.

participan del juego -que no eligen sino que se les impone por tradición familiar-, como marionetas: sin saberlo. Por eso se sorprenden y, a menudo, reaccionan contra el terapeuta cuando éste devela el juego, lo desarma y muestra su mecanismo oculto.

En Games people play el autor hace referencia a una existencia autónoma, libre de juegos y de influencias parentales, sin destino prefijado y abierta a un futuro incierto, espontánea, placentera y gratificante, que coincide con el estado de salud y equilibrio vital. Esta existencia sana y libre de juegos se caracteriza por: a) conciencia de las cosas, definida como la capacidad de percibir los objetos externos como son, en el aquí y el ahora, y establecer contacto con las sensaciones y emociones propias, agradables y desagradables; b) espontaneidad, que implica la comunicación directa de los sentimientos, la libertad de elegir y ser uno mismo; y c) intimidad, que se logra por la franqueza libre de juegos, la candidez y la comunicación directa e inocente. La existencia libre de juegos es, desde el punto de vista de nuestra tesis, el auténtico juego con la realidad; y el individuo autónomo y creador, libre de influencias parentales, espontáneo, franco y gozador (tal como califica Berne al ser humano, sano, equilibrado y vital libre de juegos) es a nuestro entender, el genuino jugador. Desde esta perspectiva, los juegos psicológicos son los falsos juegos que imponen una barrera entre el hombre y la realidad impidiendo el verdadero juego, el Gran Juego vitalizador de la colectividad humana.

El juego divino.

Tampoco es auténtico juego el juego divino. Los dioses juegan ociosamente, displicentemente; juegan sin ardor, improvisando arbitrarias reglas lúdicas que reemplazan cuando se les ocurre. La actitud divina carece de la docilidad del jugador humano plegándose a las leyes que descubre en el juguete. El juego de los dioses, fuera del tiempo y del espacio, ajeno a términos temporales o límites espaciales, es eterno e infinito, libre de la alternancia entre juego y vida cotidiana, entre tiempo lúdico e historia, privativa del juego humano. La vida de los seres supremos es todo juego, es puro juego, es un jugar ininterrumpido, y este juego

go total y eternamente inconcluso no provoca en sus jugadores la atracción y el placer que suscitan el descubrimiento y la mostración del misterio- como ocurre en el juego humano- porque la realidad carece de misterios para la divinidad: no hay nada que Dios no conozca; el universo no tiene secretos ni encierra sorpresas para la mirada divina. Su libre juego no implica un acercamiento más íntimo con la realidad ni una forma de conocimiento, como el juego de los hombres.

En efecto: Cada auténtica jugada muestra o gasta un misterio y, al mismo tiempo, genera un interrogante, un nuevo acertijo que debe ser resuelto. En el ajedrez, por ejemplo, una jugada novedosa -una "movida" inédita- que resuelve un problema o invalida una valla hasta entonces infranqueable, queda registrada por los jugadores, se capitaliza, crea precedente, y si bien solucionó un problema, resolvió una encrucijada, genera, al mismo tiempo, una nueva inquietud porque se constituye en el nuevo problema, en la nueva barrera insalvable que a su vez debe ser invalidada por una estrategia hasta entonces desusada. Como vemos, en el juego humano el interés y el placer de jugar se renueva con cada solución de un problema, con cada misterio gastado, con cada secreto manifiesto.

El auténtico juego es armónica alternancia de descubrimientos y sorpresas, de obstáculos e ingenio del que el jugador participa atraído y gozoso. El juego divino, en cambio, es "una rueda que gira sobre sí misma"; su movimiento monótono y repetido no genera en el jugador supremo ninguna inquietud ni interrogante, no provoca el placer del descubrimiento ni la zozobra de la interrogación; nada tiene que ver el juego divino con el juego humano de va y viene, de preguntas y respuestas convertidas otra vez en preguntas, en un movimiento siempre recién estrenado. Es que el juego divino, que abarca el tiempo total y el espacio total, es un juego desmesurado que, por exceso, pasa a ser lo que no es; por hipertrofia se convierte en su contrario: el no juego. La cibernética da testimonio de fenómenos de esta índole en el ámbito de la física (el termostato de heladeras y planchas se basa en este principio) e incluso explica las transformaciones geológicas de la Tierra por procesos semejantes: la intensificación de un fenómeno -la glaciación, por ejemplo.- deriva en su

contrario -la deglaciación-. A nuestro entender, se trata de un proceso de transformación de un término en su opuesto por desmesura o intensificación. Así, una razón desmesurada se convierte en locura, el vacío extremo en plenitud, y el juego divino, infinito y eterno, en no-juego; tal vez en un trabajo penoso y fácil, repetido y tedioso (X), como el trabajo mecanizado de nuestro tiempo ¿o no es el trabajo la contrapartida del juego?

(X) Los dioses no pueden hacer otra cosa que jugar y su juego no crea nada nuevo. "Nada hay nuevo bajo el sol", dice el refrán. En efecto, cuando cae un imperio, otro surge en la faz de la Tierra; cuando un hombre muere, otro nace; cuando se extingue una estrella, otra aparece en algún lugar del universo. Todo se reduce a un mero cambio de lugar. La mano de Dios mueve incansablemente las fichas de su juego en el tablero infinito del universo.

5. EL JUGADOR DE NUESTRO TIEMPO

Se ha dicho muchas veces que nuestro tiempo carece de valores absolutos y de pautas morales reconocidas universalmente. En efecto, vivimos en un mundo de cambios vertiginosos, de crecimientos precoces, de efervescencia y ebullición no controladas, época enemiga de lo quieto e inmutable, enamorada del movimiento y las trasmutaciones, sorprendente mundo donde se han desdibujado los contornos, abierto las compuertas, borrado los límites, y en que todo amenaza con fundirse en un estrepitoso y palpitante caos. En una época de destrucciones cotidianas y creaciones efímeras (X) el hombre está exigido a jugar. Debe entrar en juegos que se inventan y reinventan continuamente, determinados por reglas caprichosas y de corta vigencia. En este caos orgánico sólo el juego nos permite estar dentro. A través del juego participamos de esta totalidad inaprensible y movediza, eternamente desigual a sí misma, donde nada es estable, donde todo fluye.

Para convertirse en jugador es necesario entonces adaptarse al cambio, a las situaciones nuevas. Esto implica no estar aferrado a nada sino abierto a todo. El hombre del siglo XX, sólo guarda fidelidad al cambio. El que permanece atado a ideales, a principios o ideologías es juzgado como aquel que ha perdido su flexibilidad interior, su frescura, su capacidad de transformación. No está vivo ni es libre, sino que sus movimientos se han trabado bajo el corsé de las ideas y los principios, bajo el yeso endurecedor de las ideologías. No sabe jugar. Como el virtuoso, el hombre de ideales es condenado porque amortaja su movilidad, porque es fiel hasta la muerte y vive anulando el presente, el aquí y el ahora, en una proyección alie

(X) Efímeras porque son reemplazadas rápidamente por construcciones más modernas o técnicamente más avanzadas. En nuestra época, signada por la velocidad, el progreso avanza a pasos agigantados y, en su marcha vertiginosa, -procurando simplificar las tareas humanas- genera, con rapidez asombrosa, objetos cada vez más perfectos y más sofisticados que se reemplazan unos a otros, generando chatarra y escombros y acelerando el proceso de envejecimiento de las cosas que son declaradas prescindibles y destinadas al desván de los trastos viejos al poco tiempo de creadas.

nada en el tiempo y el espacio. El jugador del siglo XX en cambio, anula el futuro y el pasado, vive en un presente renovado ansiosamente en cada instante, estrenando gestos, inaugurando actitudes que se marchitan casi al despuntar. Pero el hombre del siglo XX, forzado a entrar en juegos efímeros que se suceden vertiginosamente, si bien fortalece su capacidad creadora en la necesidad de inventar constantemente nuevas reglas y adaptarse a nuevas pautas de juego, en convivencia con la destrucción construye estructuras de emergencia que muy pronto destruye para reemplazarlas por otras en un ritmo acelerado de construcciones y destrucciones sucesivas. Se convierte en un creador de bagatelas, un alucinado inventor de frágiles y complicados juguetes que rompe al cabo de estrenarlos.

Además, el hombre del siglo XX, el jugador de nuestro tiempo, ha perdido su conciencia histórica: vive en un presente constantemente renovado, en la inmediatez, en el aquí y el ahora. Desapegado del pasado, no se preocupa tampoco por el porvenir mediano, el futuro lejano. Pero la ausencia de conciencia histórica de nuestro tiempo es distinta al ahistoricismo del hombre primitivo o de la tradición griega. El hombre primitivo carece de conciencia histórica por hipertrofia del pasado. El pasado mítico, las hazañas que tuvieron lugar "in illo tempore" degluten el presente y el futuro, transgreden sus propios límites e invaden el tiempo total. El pasado se desmorona de sus cauces y desparrama sus aguas por toda la historia, invade el tiempo.

Por su parte, el eterno retorno helénico implica una concepción a-histórica distinta a la del hombre primitivo. Aquí también está el Gran Tiempo: el tiempo cíclico, un ciclo completo, medida histórica que se repite incansablemente. El futuro y el pasado sólo existen dentro del ámbito cerrado del ciclo; el futuro no es una apertura en el tiempo, ni una meta ni una incógnita. El futuro es simplemente lo que acontece después; el pasado, lo que acontece antes. El ciclo, cápsula intemporal que contiene todo el tiempo concentrado, se repite inagotablemente, anulando la historia. Aquí no es el pasado que transgrede sus cauces e invade el tiempo total. En la concepción griega se suprimen lo inédito, lo imprevisto, por medio de un proceso de retraimiento del tiempo, de concentración de la historia total en la

cápsula hermética del ciclo.

El hombre del siglo XX, en cambio, anula el devenir histórico por hipertrofia del presente. Vive absorbiendo el presente renovado en cada instante; no se detiene jamás en su afán de seguir al presente en su movimiento constante, de estar dentro de él. Y este presente asombrosamente móvil que arrastra a los hombres en su andar vertiginoso, excluye el pasado, devora el futuro, y crea el sentimiento de eternidad, la ilusión de la eternidad: lo eterno es el presente siempre fluyente. Para que el tiempo no se muestre en el envejecimiento de las cosas, para que no haya indicios denunciadores del desgaste, de la edad, del tiempo transcurrido, se procura negar el pasado, se rompen las cosas antes que los signos de decadencia estén a la vista. Cuando un olor, una delgada grieta o cualquier débil indicio denuncia la proximidad del endurecimiento o de la petrificación, se destruye todo en su plenitud vital.

Vivimos pues un mundo donde las cosas no tienen tiempo de envejecer ni de cumplir su ciclo, es decir, su historia vital. Por un proceso artificial de aceleración del tiempo, por un afán de forzar el tiempo natural de las cosas, se anula la historia, porque el tiempo de partida y el de llegada, el pasado y el futuro, convergen en un mismo punto. Y en un mundo donde la historia se acelera hasta desaparecer el hombre-jugador del siglo XX fuerza su propia maquinaria: no se abandona a ningún juego porque éstos se suceden sin cesar, porque sorpresivamente cambian sus reglas y es necesario aprender las nuevas, adaptarse a las variables estructuras lúdicas, improvisar roles. El jugador contemporáneo es un actor de múltiples facetas que cambia constantemente de máscara.

Como vemos, en nuestra época acelerada y fluyente el hombre es exigido a jugar para no quedar fuera y el juego fortalece su capacidad creadora: en el ejercicio lúdico el individuo recupera el sabor de la libertad y el gozo del acto creador. Pero también es cierto que el hombre-jugador del siglo XX no crea nada estable, sólido ni duradero. Por su persecución desesperada del tiempo, su afán ansioso por estar dentro del presente, se convierte en un jugador improvisado, en un creador de estructuras efímeras que se deforman y transforman apenas insinuadas. Si bien el hombre contemporáneo logra

anular el devenir histórico por hipertrofia del presente y crear el sentimiento de eternidad, ese sentimiento no es más que un espejismo: la trampa de un juego que se convierte en tragedia, el juego de la destrucción. Es posible que esto ocurra porque el jugador de nuestro tiempo todavía se mueve con torpeza en el ámbito lúdico. Recién se ha despojado de paradigmas tradicionales, de las dicotomías clásicas, de las estructuras seculares. Acaso esté viviendo una etapa previa a la recuperación de su inocencia primigenia, previa al ejercicio de una actividad auténticamente lúdica, libre y creadora. Tal vez el hombre-jugador de nuestro tiempo es el hombre-puente, el sacrificador sacrificado que preanuncia la cercana era del Gran Juego, libre y responsable, del verdadero homo ludens.

Este incipiente jugador de nuestro tiempo no es "el bárbaro" descrito por Schiller: no es el apoltronado comodón que se instala en el centro de la "patria artificial", el que ha perdido su capacidad creadora; el que goza somnoliente del bienestar y la comodidad; el que acepta y defiende, inflexible y obstinado, los rótulos, las jerarquías, los prejuicios institucionalizados, los valores consuetudinarios; el que, soberbio, sombrío y solemne, juzga y condena la alegría y el juego, la libertad y la espontaneidad, aplaude la erudición y el trabajo esforzado repetido y rendidor y confía en el progreso sustentado en el dominio de la naturaleza y de los hombres. Pero tampoco es el "homo ludens" generador de cultura y vitalizador de la sociedad que describe Huizinga. Es, ni más ni menos, un aspirante a jugador que se mueve con torpeza entre los escombros de los viejos valores y de las normas éticas y sociales tradicionales y entre las ruinas de las estructuras y jerarquías clásicas de Occidente. Es el hombre que habita una polis que se viene abajo, convulsiónada por las demoliciones, acribillada de agujeros, sucia por los escombros de las paredes derruidas por donde el vacío -el aire libre- penetra a raudales. Los ruidos ensordecedores de los derrumbes y las piquetas de destrucción no permite escucharse unos a otros y el polvillo de las demoliciones impide ver claro en ese "maremagnum" caótico y lamentable. La gente, aturdida por el barullo, se descon-

centra -se des-centra- y sale a mirar: escucha todas las voces que se superponen y se funden unas en otras; confunde las viejas demoliciones con los derrumbes recientes y los antiguos edificios que se resisten heroicamente a caer bajo la piqueta empecinada, con las nuevas construcciones de emergencia que se vienen abajo espontáneamente por mal hechas y por falta de materiales nobles. Esta gente de nuestro tiempo convive cotidianamente con la destrucción, asomada constantemente a la hecatombe, en una extraversión enfermiza e inútil. Presta atención a todo -que es lo mismo que no estar atento a nada- ansiosa por estar informada, devorando noticias en un hambre nunca saciada porque éstas envejecen apenas nacidas; persiguiendo históricamente "la actualidad" que se desactualiza a cada instante, preocupados obsesivamente por el tiempo -tiempo perdido, tiempo que se escurre, tiempo gastado, tiempo mal aprovechado-, inmersos en lo lleno-lleno de ruidos, de voces, de escombros, de valores superpuestos y mezclados, de conflictos, de diálogos entrecortados, distantes de la realidad que se desdibuja mediatizada por las viejas y nuevas doctrinas, por los valores y los antivalores, por los prejuicios y los desprejuicios, viviendo en un estado de desazón y de zozobra in superables y de inquietud permanente, que provoca en los pobres habitantes de nuestra época una actitud defensiva -u ofensiva- impidiendo el auténtico juego. El morador de nuestro tiempo, el habitante del caos es el hombre de la transición, el hombre- puente, el mediador entre el mundo ordenado y estable de nuestros abuelos (los pioneros del siglo XIX) y el mundo nuevamente estructurado del futuro. El hombre desprotegido de nuestros días no puede proyectarse hacia un futuro que devino azaroso, que perdió solidez y maleabilidad; ni siquiera a un futuro inmediato: el cambio vertiginoso destruye las estructuras del pasado y desdibuja el mañana dejándonos en el desamparo de un presente precario, frágil y azotado por todos los vientos. Vivimos haciendo equilibrios en la punta de un alfiler. El vacío del pasado y la inseguridad del futuro abonan la tierra donde se gesta el hombre del caos.

Pero, paradójicamente, este habitante del caos, este sacrificador sacrificado del tercer tercio del siglo XX tiene más posibilidades -más facilidades- de convertirse en un auténtico jugador,

que el morador del orden -el bárbaro de Schiller-, el coetáneo de las épocas seguras y estables de la historia. En efecto: el caos, aunque implique lo lleno, se caracteriza por la ausencia de todo asidero, por la carencia de valores reconocidos universalmente o de una estructura sólida que dé sentido a la existencia humana. Y esta ausencia de todo asidero se parece bastante al vacío necesario para empezar a jugar. Si la coexistencia de muchas verdades, todas ellas relativas, equivale a la ausencia de una única verdad reconocida por todos, si la simultaneidad de múltiples criterios, principios o valores significa la carencia de un criterio guía, de valores o principios orientadores de la conducta, de un absoluto que sustente y otorgue sentido a la existencia, el habitante del caos vive nadando en el vacío, inmerso en un mundo amorfo, infinitamente variado y móvil, indeterminado, y su vida no es ya un conjunto estructurado de deberes, responsabilidades, sacrificios, fatigas y compensaciones, premios y castigos, sino el ámbito de la espontaneidad y la libertad.

Pero son pocos los que se lanzan a jugar creativamente en el espacio indefinido apto para el juego en que se ha convertido el mundo. Los habitantes del caos no saben usar su libertad: buscan determinaciones donde no las hay, se aferran a nuevos prejuicios -los prejuicios del desprejuicio- que reemplazan a los antiguos ya destituidos; viven ansiosos prestando atención a todas las voces, a todas las campanas, a todas las manifestaciones, y asumen, la mayoría, una actitud pasiva improductiva (mirar, oír, informarse, perseguir la actualidad, opinar, discutir sobre la información acopiada, adherir intelectualmente a las ideologías que instrumentan la violencia en pos de la utopía) o una actitud activa destructiva (la violencia y sus formas: la violencia cotidiana, el terrorismo, la guerrilla, la guerra). También están aquéllos que se aferran obstinadamente a los viejos valores, a las desvencijadas estructuras pretendiendo que aún tienen vigencia, considerándolas como verdades absolutas -las únicas- e irremplazables. Las tres actitudes denuncian un afán por estar dentro, por pertenecer, por participar en algo que me contenga y me sustente. El ser humano no soporta el vacío. Si en otras épocas más estables de la historia bastaba con respetar los valores, las jerarquías y los principios sustentadores del orden estatuido para sentirse pro-

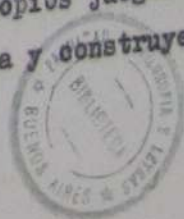
tegido y perteneciendo a algo, las opciones del hombre contemporáneo son múltiples y complejas. Si el defensor de los antiguos valores debilitados busca superar el vacío adhiriendo al pasado -el pasado es sólido, inconflictivo, seguro y yo pertenezco a él-, los que asumen una actitud pasiva improductiva se aferran al presente como a una tabla de salvación en medio del convulsionado caos: se afanan por estar siempre instalados en medio del presente, de no quedar atrás, actualizados e informados en un denuevo cotidianamente renovado y desgastador. Y en ese esfuerzo por aprehender el presente huidizo y puntual -que se disuelve apenas insinuado adoptando sucesivas formas que se desdibujan al despuntar-, por meterse en su seno como en una cápsula hermética que salva del vacío, se crea el espejismo de la solidaridad con el resto de la humanidad, con los próximos-próximos que también se esmeran por cobijarse en el presente.

En nuestra época, en que las estructuras debilitadas y envejecidas caen por su propio peso, el violento asume una actitud apocalíptica: ayuda y acelera el ciclo natural de destrucción en el afán de intervenir, de estar dentro del proceso. Por el ejercicio de la violencia participa del presente, de un presente de debilitamientos y desmoronamientos espontáneos, y de esta manera se conecta con sus contemporáneos -y también con su enemigo- y se siente protagonista de su tiempo.

Como vemos, ni los defensores de los valores perimidos, ni los perseguidores de la actualidad, ni los que ejercen la violencia asumen libremente el caos ni aceptan el mundo como "tierra de nadie" donde sólo cabe la espontaneidad, donde es posible otra vez la vida como aventura y descubrimiento, o sea, como juego. Por eso aplaudo a los que consienten el vacío, a aquellos que, aunque torpemente, se mueven como desentrenados jugadores, a los que se zambullen desnudos en el caos abigarrado de nuestro tiempo intentando la apasionante odisea de jugar con las cosas, de verlas con mirada adánica -como por primera vez-, de desentrañar sus ritmos secretos, de manipularlas libremente; a los que se lanzan a crear, aunque más no sea efímeras construcciones, si bien no alcancen aún la dimensión del jugador culpido, del que, vertido sobre sí mismo, silencioso, sin mostrarse, de espaldas al barullo de la violencia, los gritos, el impudor y los

irracionalismos contemporáneos, juega gozoso y concentrado en su juego verdadero. Es que el verdadero jugador es un ser no alienado, que concentra sus fuerzas en una unidad flexible. Presta atención absoluta a un fragmento de la realidad, a un fenómeno o a un objeto con que juega gozoso y despreocupado, en un estado de plena serenidad que se genera en la convicción de que las cosas están ahí para siempre, quietas, inmutables, secretas, esperando el juego humano con ellas. Y viéndolo en plenitud y paz actuando gozosa y espontáneamente, olvida el tiempo y se abre a la eternidad—porque el que se olvida del tiempo se instala en la eternidad—. Es quien, en nuestra época, signada por la extraversion y la violencia, practica la introversion como terapia contra la alienación y la inquietud; es quien limpia un fragmento de terreno de escombros, de polvo, de chatarra, y también de los deslumbrantes objetos recién fabricados, y consigue abrir un espacio vacío en medio de lo lleno para empezar a jugar. Entonces, tarde o temprano, se dará cuenta que su juego (de espaldas a la moda, al snobismo y a "la vana y mera actualidad") sorprendentemente coincide con otros juegos. Y cuando se asiente el polvo de las demoliciones, cuando reaparezca otra vez el aire puro y luminoso, cuando se detengan las piquetas, cuando las voces se fatiguen y cesen de arengar, se perfilarán nítidas y sólidas las jóvenes construcciones de los juegos verdaderos que otorgarán una nueva fisonomía a la patria del hombre.

Concluyendo: la ausencia de metas, de futuros cuidadosamente planeados, de conductas paradigmáticas que señalen pautas, valores y caminos, nos colocan en la "terra incognita" donde es posible, como nunca, la vida como juego. Si aceptamos el vacío podemos instalarnos sin esfuerzo en el centro (de nosotros mismos, de las cosas, de una alegría fugaz, de una situación cualquiera), podemos rescatar espontáneamente la solidez del presente (y no su fragilidad), podemos iniciar el itinerario de reconocimiento de nosotros mismos (de nuestro cuerpo, de nuestras fuerzas y posibilidades); podemos, en fin, convergir en auténticos jugadores jugando los propios juegos que, sin proponérselo, ponen en movimiento la historia y construyen el futuro.



INDICE

Primera Parte

LOS TEORICOS

1. Platón o la educación por el juego	pág. 4
2. Johan Huizinga o la función cultural del juego	" 15
3. Gustav Bally o el juego como expresión de libertad	" 35
4. Carlos Astrada o el juego metafísico	" 54
5. Eugéne Fink o el juego como símbolo del mundo	" 62
6. Roger Caillois o la clasificación de los juegos	" 100

Segunda parte

EL JUEGO DE LA VIDA

1. Juego y mito	pág 108
2. Juego y mística	" 133
3. Juego y utopía	" 170
4. Lo cómico y el juego	" 198

Tercera parte

JUGUETES Y JUGADORES

1. El vacío lúdico.	pág 231
2. El juego y el universo	" 244
3. Abrir las puertas para ir a jugar	" 250
4. Juguetes y jugadores	" 257
5. El jugador de nuestro tiempo	" 264

BIBLIOGRAFIA

- ASTRADA, Carlos El juego metafísico Libr. El Ateneo ed. Buenos Aires 1942.
- BALLY, Gustav El juego como expresión de libertad México, Fondo de Cultura Económica, 1973.
- BAUDELAIRE, Charles Curiosités esthétiques París, N.R.F., 1925.
- BERGSON, Henri La risa Buenos Aires, Losada, 1962.
- BERNE, Eric Los juegos en que participamos México, Diana, 1966.
- CAILLOIS, Roger Teoría de los juegos Barcelona, Seix-Barral, 1958.
- ELIADE, Mircea Aspects du mythe París, Gallimard, 1963.
- Imágenes y Símbolos, Madrid, Taurus, 1955.
- Lo sagrado y lo profano Madrid, Guadarrama, 1967.
- Mitos, sueños y misterios Buenos Aires, Fabril, 1961.
- Yoga, inmortalidad y libertad Buenos Aires, Leviatán, 1957.
- ESCARPIT, Robert El humor Buenos Aires, Eudeba, 1962.
- FINK, Eugène Le jeu comme symbole du monde Paris, Les éditions de Minuit, 1966.
- FOIX, Juan Carlos Qué es lo cómico Buenos Aires, Columba-Esquemas, 1965.
- HUIZINGA, Johan Homo ludens Buenos Aires, Emecé, 1968.
- HORKHEIMER, Max Anfänge der bürgerlichen geschichtsphilosophie Stuttgart, 1930.
- KANT, Emanuel Crítica del juicio Buenos Aires, Losada, 1961.
- Fundamentación a la metafísica de las costumbres
- KIERKEGAARD, Sören Temor y temblor Buenos Aires, Espasa-Calpe-Austral.
- LANDAUER, Gustav Die revolution Franckfort-Main, 1907.
- LEVI-STRAUSS, Claude Antropología estructural Buenos Aires, Eudeba, 1968.
- El pensamiento salvaje México, Fondo de Cultura Económica, 1964.
- El totemismo en la actualidad México, Fondo de Cultura Económica, 1965.
- Tristes tropiques Paris, Union Generale d'Éditions, 1962.
- MANHEIM, Karl Ideología y utopía Madrid, Aguilar, 1968.
- MARCUSE, Herbert Eros y civilización Barcelona, Seix-Barral, 1969.
- MASSUH, Víctor La libertad y la violencia Buenos Aires, Sudamericana, 1968.
- Nihilismo y experiencia extrema Buenos Aires, Sudamericana, 1975.
- MIHURA, Miguel La bella Dorotea Madrid, Aguilar, 1965.
- NEUSS, Arnheim Utopía Barcelona, Seix-Barral, 1971.

PLATON Les lois en: Oeuvres Complètes . T. XI y XII. "Les Belles Lettres". Paris

RUYER, Raymond El método utópico en: Neüsuss, Arnheim, comp. Utopía. ¹⁹⁵¹
Barcelona, Barral, 1971.

SCHILLER, Juan C. La educación estética del hombre México, Espasa-
Calpe, 1952.

WEIL, Simone Espera de Dios Buenos Aires, Sudamericana, 1954.

