

Leji 20

1987 04 20  
SECRETARIA DE EDUCACION  
AL 20 1123

# este juego es infinito

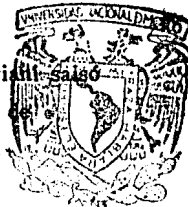
una investigación  
imaginaria

PRIANI SAISO, ERNESTO

★ MAR. 11 1988 ★

SECRETARIA DE  
ASUNTOS ESCOLARES

tesis que presenta ernesto priani saiso  
para optar por el título de  
licenciado en filosofía  
U.N.A.M. 1987



FACULTAD DE FILOSOFIA Y  
LETRAS  
DIRECCION



Universidad Nacional  
Autónoma de México



## **UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso**

### **DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

<b>Introducción</b>	p. 7
Entrevista a Ernesto Priani	p. 10
<b>Canicas</b>	p. 16
Advertencia	p. 18
Cartas	p. 20
<b>¿Estudias o trabajas?</b>	p. 45
Conferencia uno	p. 47
Conferencia dos	p. 60
<b>Schiller va a los toros</b>	p. 71
Advertencia	p. 73
Diálogo	p. 74
Segunda parte	p. 89
<b>Este juego es infinito</b>	p. 106
Antecedente	p. 108
Una fiesta inmotivada	p. 110
Este juego es infinito	p. 135
<b>Conclusión</b>	
ma non tropo	p. 167
<b>Notas</b>	p. 174
<b>Bibliografía</b>	P. 189
<b>Agradecimientos</b>	p. 193

**a vicente saizó piquer  
un hombre verde**

**Los hombres verdes tenemos derecho  
a la mentira.**

**Abel Quesada.**

# introducción

Siendo las 20:30 horas del día 21 de abril de 1987, me pongo a escribir estas palabras. Las he pensado como advertencia para presentarte mi tesis profesional, pero no pueden ser, como en otras ocasiones, palabras técnicas ni precisas:

Mi tesis no es sólo un trámite para alcanzar un grado. Mi tesis es mi muerte, morirme y morirme en serio porque al ponerle el punto final, dejo atrás muchas cosas. Por ello, he agregado algo más de lo que el reglamento de exámenes exige: me he puesto a mí mismo como protagonista.

Este trabajo de investigación es, así, mi vida: un recuento, un invocar a todos los que estuvieron presentes, una última mirada. No quiero, sin embargo, que al leerla tengas que vestirme de luto o encender cirios en tu casa, porque con mi tesis celebro la llegada de mi primer hijo -¡Felicidades!- es pero que grites- pues, en efecto, es mi primogénito, el heredero y tendrá como sino la dicha y la prosperidad: crecerá, tendrá hijos y familia.

Memorias de mi futuro: Momento en que se entrecruzan ( a través de mi tesis) lo que he querido ser y seré, una palabra, una actitud: filósofo. Así es como debe de explicarse la forma que yo elegí para éste trabajo: la de una biografía intelectual, cuyas fechas, así sean simbólicas, partan del día en que comencé a elaborarla. Porque yo no concibo la filosofía como un pensar que se desprende de mí y viaja sólo, a la deriva. La concibo como "alguien", uno más entre todos los que soy, que hace suyo lo que en esa multitud llamada cuerpo, ha tenido éxito y, entonces, soy yo el que viaja en ella.

La forma, pues, será la de una biografía intelectual y con esto supongo la reunión de mis propias reflexiones que, con una cronología, presenten por una parte un proceso de cambio en mi pensamiento, una formación; y refléjen, por otro, diversos momentos de mi vida. La obra, así concebida, no podría formarse como un todo unitario sino en base a trabajos que implicaran un sucederse en el tiempo. Elegí cartas, conferencias, entrevistas y obras diminutas, como las formas en que mejor podía presentarse las dos partes que he querido entretener aquí: la expresión tanto de aquello que significa para mí esta tesis, como la concepción filosófica que la alumbró, donde finalmente, es la forma, una parte más del argumento.

Con la intención de darle verosimilitud y aligerar su lectura -que podría complicarse con mis memorias- vi más conveniente introducir la ficción y suponer un "otro" que escribiera los textos, siendo mi voz, estrictamente hablando, la de un recopilador e incluir, por lo mismo, advertencias, notas, fechas, etc.. al igual que se haría con un texto que fuera realmente recopilado. En algunos casos, las intromisiones de este recopilador se presentan antes del texto del "otro" y, por así considerarlo mejor, en las demás, han ido a parar a las notas.

Pero seguramente te has estado preguntando de que trata esta tesis y si la forma de la misma no fue dada también por el tema. Para explicar esto, así como la estructura interna de la misma, me he valido de una entrevista hecha a Ernesto Priani en el año de 1994, por Martin Langfield, donde él expone meticulosamente sus motivos, alcances e intenciones; así como su modo de proceder en sus investigaciones. Siendo ésta mucho más rica de lo que yo pueda decir aquí, te invito a leerla.

# entrevista

Realizada por Martin Langfeld a Ernesto Priani Saisó para la BBC de Londres el 12 de agosto de 1994. (1)

Martin Langfeld.- ¿Por qué el juego?

Ernesto Priani.- En realidad no hay un por qué. Me disgustan mucho las razones. No creo en ellas; más bien, todo lo que hago es resultado de un estilo de vida, de una manera de vivir. Estudiar filosofía fue algo natural, una manifestación de lo que soy. Por ello, nunca he desligado de mí la filosofía, incluyendo aquéllo en torno al lo cual reflexiono y la forma en que lo hago. LA BUSQUEDA DE DIOS ESCONDIDO, que fue mi primer trabajo realizado como juego, nació como resultado de una conversación callejera con la intención de dar expresión a nuestras inquietudes plásticas, filosóficas y vitales. Se reunió en él tanto el análisis de un problema concreto, como el deseo de utilizar otros lenguajes dentro de la filosofía. ( 2 ).

M.L.- Disculpa, pero yo quería referirme en realidad, no a tu forma de hacer juegos, sino a por qué ha sido el juego, como concepto, el tema central de toda tu reflexión.

E.P.- En realidad no se trata de dos preguntas que difieran mucho entre sí, pues de la experiencia de hacer juegos nació la necesidad de justificar nuestra forma de trabajo. Es muy sencillo descalificar cualquier novedad en filosofía y aún más porque pareciera que pudiera menoscabar la seriedad de la profesión... los resultados y la reflexión misma, que ya de por sí han sido puestos seriamente en duda.

Por ello había que seguir las reglas no escritas, para justificar un intento de transformación del trabajo filosófi-

co. Mi interés por reflexionar sobre el juego viene precisamente a mí con la idea de justificarlo como opción para la reflexión, utilizándolo como método, como modo de hacer que se produzca la filosofía. Pero para alcanzar este objetivo, que aún no puede considerarse siquiera cercano, era necesario conocer el juego como tema visto globalmente, desde arriba, más allá de la función que deseaba darle.

Al abordar el juego sin embargo, aparecieron muchos problemas que me lo mostraban cada vez más rico, y se fue convirtiendo en un punto a partir del cual podía moverme a muchas partes. Lo asumí así como el centro de mi reflexión, a fin de formarme una idea de juego con la cual iniciar múltiples proyectos. Entre los cuales se encuentra el examinar algunas filosofías como filosofías lúdicas, tales como la de Ramón Llull, Giordano Bruno, Leibniz, Wittgestein entre otros. Proyecto que, por otra parte, aún no he comenzado.

M.L.- ¿Qué objetivos has alcanzado ya, ¿cuáles han sido tus obras?.

E.P.- Mi obra hasta ahora ha sido una sola, aunque compuesta de modo fragmentario debido a lo abundante del tema que es el centro de la misma. No ha tenido ningún otro objetivo que el de ir penetrando la idea del juego para tratar de obtener una especie de fundamento, o concepto del juego. Es muy importante que se entienda que no persigo una definición ni nada que suponga concluida una investigación, se trata de abrir una puerta, de delatar problemas, de mostrar puntos oscuros de la filosofía, si así se quiere ver.



Puedo decir, respecto a mis objetivos alcanzados, que en mi primera obra publicada Una fiesta inmotivada ( 3 ) me encuentro con muchas coincidencias interesantes entre mi idea del juego y la de Federico Nietzsche, de tal modo que la tomo, por ahora, como punto de llegada y de partida. Si me preguntaran sobre qué trata mi obra, tendría que decir que se refiere al concepto de juego en el ZARATUSTRA de Nietzsche; como si, de hecho, toda ella se hubiera subordinado a este último tema. Me gustaría, porque creo que representaría mejor lo que quiero, - que toda mi investigación, diseminada en escritos parciales, se reuniera bajo el título de Este juego es infinito, porque aún y cuando los escritos anteriores a Una fiesta ... traten temas distintos al de este último, en realidad forman un continuo cuyo resultado es Una fiesta inmotivada, pero no en forma de conclusión, sino como la culminación de un primer sendero que se recorre, dejándolo abierto, como indica el título que me gustaría darle.

M.L.- ¿De qué tratan esos escritos fragmentarios a los que te has referido? .

E.P.- Bueno, es necesario hacer un poco de historia. Como dije me interesé por el juego, porque podría servir a modo de centro de reflexión. Para ingresar a él tomé la decisión de abordarlo en mi tesis profesional tratando de reunir y analizar críticamente, algunos conceptos del juego utilizados como instrumento explicativo por la biología, la antropología, la historia, la psicología, entre otros. ( 4 ) Esto me demostró que el juego era utilizado de manera vaga y trunca, y que este mismo mostraba mucho mayor riqueza que aquella por la cual se le explotaba. Se me ocurrió entonces preguntarme si los filósofos, con una perspectiva menos comprometida con una explica-

cación parcial o una visión determinada por el campo de estudio, podrían darme una mayor claridad en la idea o concepto de juego.

Una serie de conferencias dictadas en 1988, tuvieron por mi parte, la finalidad de comenzar el análisis del concepto de juego en los filósofos a partir de Platón que lo trata en su diálogo LEYES. Platón me reveló un vínculo estrecho entre el juego, la educación, la política, el arte, pero sobre todo con el concepto de hombre y de virtud. ( 5 ) Entré de pronto, por decirlo así, en el mundo de la ética y ahí el juego cobró, para mí, una cara que desconocía y una brillantez nueva que no había sido utilizada a fondo por los científicos o científicos sociales. En esas mismas conferencias abordé a Aristóteles, que de algún modo volvía al juego como fenómeno emparentado con la educación, y se proponía una revisión de los conceptos platónicos del juego, sirviéndome así, de contrapunto. La relación educación, virtud, juego, encontrada en estos autores clásicos, me obligó a continuar por esa línea y dar el salto a Locke y Rousseau que retoman dicha problemática a otro nivel. La intención de ambas conferencias era redondear la temática juego-educación-moral y sacar una serie de conclusiones orientadas a precisar, en el ámbito de la acción humana, el acontecimiento denominado juego.

Un segundo momento de mis investigaciones lo conformó un diálogo, escrito en 1991, para un curso sobre Kant y Schiller dirigido a adolescentes. ( 6 ) Trataba yo ahí el juego, en un plano completamente distinto. En principio porque para Kant, el tema del juego cobra relevancia en LA CRITICA DE LA FACULTAD DEL JUZGAR y en concreto, en relación al juicio del gusto. El juego pues, aparece ahí relacionado más estrechamente con

el arte. En base a ésto, Schiller intenta llevar al juego en conexión con la antropología filosófica, la moral y la política, en un afán de EDUCAR ESTETICAMENTE al hombre, como lo pretende en sus célebres cartas. En Schiller aparecía, pues, una conexión entre el tratamiento "artístico" y el tratamiento "ético" del juego, que para ser específicos, pedía a gritos su continuación en el examen de Nietzsche.

M.L.- Imagino que te refieres a Una fiesta inmotivada.

E.P.- En efecto, Una fiesta inmotivada es un ensayo que analiza tres obras de Nietzsche: LA VISION DIONISIACA DEL MUNDO, EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA y ASI HABLO ZARATUSTRA, que finalmente, constituye de nuevo, un círculo que se completa. Como una nueva etapa que se cierra para abrirse en un nuevo círculo donde éste es el primer vértice.

M.L.- Me parece importante, ya que como nos has platicado, abor das un número importante de conceptos del juego que difieren entre sí, que nos dieras una definición convencional del juego.

E.P.- Llegar a un acuerdo es sencillo: Hay que entender por juego una "actividad humana singular". Actividad humana porque primero, jugar es actuar, con el pensamiento incluso, pero siempre es una acción. Humana, en segundo lugar, porque no me interesa abordar el problema de las diferencias o puntos en común entre hombre-animal que el juego pudiera darnos, es así, sólo una restricción propia para mi investigación. Finalmente, el juego es una actividad singular en el siguiente sentido: lo es porque el juego no persigue una meta fuera de sí mismo como acción. Es actuar, cuyo sentido es el actuar mismo y cuyo principio y fin, no es otro que la actividad.

Ahora, esta definición es muy amplia y está pensada a fin de que puedan alternarse en ella diversos conceptos, que sirva tan sólo como un sostén, que no obstruya la correcta - comprensión de los conceptos que trato.

M.L.- Sé que va a resultar chocante, sobre todo debido a la seriedad con que has expuesto aquí todo, pero dime ¿ es todo esto algo serio, o nos estás tomando el pelo?.

E.P.- Por supuesto que les estoy tomando el pelo, pero ello no quiere decir que deje de ser serio. Un fraudulento te puede tomar el pelo y lo que hace, creo yo, es bien serio. Lo importante consiste, para entender mi trabajo, en no confundir esa carga de valores con que se llenan vulgarmente los conceptos de juego y seriedad, y que ahora se refieren más que nada a la cuestión de productividad o improductividad de una actividad. Si bien son una vertiente posible de examen, no configuran ni se encuentran en el juego como algo propio, sino sólo como una interpretación más que se hace de él. Por supuesto, todo este grupo de valores que condenan al juego oponiéndolo a la seriedad, me parecen ingenuos y es inútil cualquier comentario, salvo el de que, no deben creerlo.

M.L.- Mi estilo personal de concluir las entrevistas consiste en permitir que el invitado sea quién la despida. ¿Quieres hacerlo, Ernesto? .

E.P.- Por supuesto. A mi me gustaría finalizar pidiéndole - al auditorio que se pusiera a jugar. y que, sirva ésta entrevista para invitarlos a explorar de manera más amplia, las - enormes posibilidades que tiene para todos el juego.



canicas

"También saben jugar con dados falsos; y los he encontrado jugando con tanto ardor que al hacerlo sudaban."

Zaratustra.

"Predicabo ego uos et irrumabo"

Catulo.

# advertencia

El juego no es un tema que ocupe un lugar primordial en el pensamiento filosófico, más bien, no sería extraño encontrar quien pudiera cuestionar la legitimidad de abordarlo desde la filosofía. De hecho, quien como Ernesto Priani pretendiera abordar el juego optando por el título de Licenciado en Filosofía, debería, como primer paso, hacer legítimo su interés filosófico por el juego y más si con ello pretende legitimarse a sí mismo como filósofo; y, efectivamente, tal cosa debió ocurrir en la tesis profesional presentada por Priani y - que hoy lamentablemente se ha perdido. No obstante esta importante ausencia, este primer capítulo intenta rescatar, mediante una selección de cartas redactadas por Priani poco antes de su tesis, la visión que éste tenía acerca de la legitimidad del tema del juego como tema filosófico. Pero dada la naturaleza de las cartas, la selección que hemos hecho excluyó todas aquéllas en que no fué posible encontrar unidad temática dejando sólo aquéllas cuya coherencia y continuidad, permitiera integrarlas como diversas versiones de un mismo tópico: la legitimidad del juego como tema. De esta forma, el presente capítulo se conforma mediante las epístolas en que se analizan los textos de EL JUEGO COMO SIMBOLO DE LIBERTAD, de Gustav Bally, LA FORMACION DE SIMBOLO EN EL NIÑO, de Jean Piaget, -- HOMO LUDENS, de Johan Huizinga, EL VERDADERO BARBA AZUL, de - George Bataille y otros, donde, como a manera de introducción, se van dando los pasos necesarios para problematizar filosóficamente el juego.

A fin de proporcionar mayor agilidad a este capítulo se optó por colocar al margen destinatario y fecha de la carta, y

suprimir los encabezados y despedidas de las mismas. De igual forma, se procuró ordenarlas cronológicamente debido a que el ritmo en que fueron escritas permite apreciar como en una escalera, el ascendente camino para la formación de un problema. Finalmente, el recopilador quisiera agradecer especialmente a Renato Sales (a quien estan dirigidas la mayoría de las cartas), Rodrigo Bu tamante y Manuel Hernández, las facilidades para con sul tar y fotocopiar las cartas cuyos destinatarios fueron. Agradezco, así mismo, la gentileza de Adriana Aceves por la posibilidad de tener acceso a los primeros manuscritos de las cartas que obran en su poder, a fin de pre ci sar algunas redacciones del texto.



A RENATO SALES  
6 enero 1986

Al juego en general lo reducimos a una cuestión de niños, deportistas o malvivientes que esperan un golpe de suerte para hacerse de algún dinero. Es, por decirlo así, un problema secundario que sólo puede importar al que juega. En la actualidad, dentro de la sociedad de masas en que vivimos, el juego ha llegado a cobrar tal importancia que pasó a ser un asunto a veces de historiadores, a veces de antropólogos, políticos, educadoras o pedagogos pero siempre en función de tópicos que, o bien son estrechos, como la historia de las modificaciones del arte de torear, o bien se dirigen a fenómenos paralelos como, por ejemplo, las sociedades primitivas (7). Para tí y para mí, de todos modos, el juego debe continuar siendo domingo, pura afición, ociosidad o manera de ir pasando el tiempo.

Pero quienes tienden a ver el juego como mero fenómeno de superficie, cuya única importancia es que lo hace mucha gente, están ciegos al hecho de que alrededor de él circulan conceptos que por momentos parecen inherentes a los mismos juegos como son la salud y la enfermedad; la juventud, el deseo, el heroísmo, la creatividad, la infancia, el crecimiento e, incluso, valores morales como lo bueno y lo malo, y estéticos: bello, feo; ridículo, precioso, etc.

Durante varios años he querido sacar a flote la relación del juego con estos conceptos que le son cercanos. Lo que deseo, pues, es dejar de apreciar al juego como algo menor y buscar considerarlo como un tema filosófico. Pero al proponerme esto, debo cuidar que el juego se convierta en una palabra sin contenido al centrarse sobre él las especulaciones del pensamiento. Por eso he querido aproximarme a él, a través de algunos textos que tocan el tema y que han llegado a mí, anteceditos de renombre como son EL JUEGO COMO SIMBOLO DE LIBERTAD

de Gustav Bally; LA FORMACION DEL SIMBOLO EN EL NINO de Jean - Piaget; HOMO LUDENS de Johan Huizinga, y algunos otros, con la intención de examinar la posibilidad de internarme después por el sendero de la filosofía.

Te preguntarás, finalmente, por que te escribo a ti estas cosas. Pues bien, necesito un interlocutor y espero seas el co rresponsal idóneo para este tema.

A RENATO SALES. Aprovecho el entusiasmo con que respondiste a mi carta para ir a lo siguiente:  
30 enero 1986 ¿Cómo debemos enfrentarnos al texto de Gustav Bally ?.

Debemos considerar antes que nada, que se trata de un libro redactado por un biólogo erudito. Gracias a esta doble con dición, Bally recoge las investigaciones sobre el juego en los animales, para integrarlas con algunas ideas filosóficas de Schiller y dar, así, su versión del significado del juego en el hombre (8).

Tomando en cuenta lo anterior, la tesis expuesta en - - EL JUEGO COMO SIMBOLO DE LIBERTAD debe ser desglosada en dos niveles: el juego en los animales, y el juego en el hombre. Partiendo del caso concreto de los animales, Bally comienza su exámen del juego basándose en la premisa de que el "estado de ánimo del animal" determina su actuar; esto es, si lo hace ins tintivamente o si éste no es el principal motor de la acción y el animal juega. Sin embargo, no es suficiente "el estado de ánimo" para explicar, a juicio de Bally, el comportamiento ani mal. El medio ambiente posee, para Bally, un papel determinan te en los actos animales en la medida en que puede generar un

"campo de acción tenso", o bien un "campo de acción relajado". Así, tenso será aquel medio ambiente hostil que obliga al animal a actuar en pos de una meta única exigida por el instinto y de la que no puede desviarse. "Relajado", entonces, será el medio ambiente que atenúa la necesidad, permitiendo ejercer al animal sus instintos sin un fin determinado. El juego, que es imposible en el "campo tenso" determinado por un fin, puede darse dentro de un campo de acción "relajado" siempre y cuando se cumplan las condiciones siguientes:

- 1° "Una relativa satisfacción y una relativa protección contra el enemigo logradas por el medio ambiente determinado por los padres".
- 2° "El mantenimiento del carácter juguetón requiere de una relativa lejanía de los padres. Esta lejanía no significa otra cosa que un relativo relajamiento de la estructura dependiente de los padres" (9).

Al cumplirse estas condiciones, el animal joven puede entregarse a "jugar"; esto es, puede entrar en contacto con los objetos de sus instintos de forma múltiple y no determinada por la necesidad. (10) El juego cumplirá, entonces, con la función biológica de multiplicar las formas de conducta y de preparar al animal para la vida adulta. (11) En un ambiente no dominado por la necesidad-libre según Bally se hace posible que el juego active los instintos, por activarlos, tomando el apetito instintivo como meta del propio instinto y permita otro tipo de conductas antes de que éstas deban cumplir con la función encomendada para la supervivencia.

En base a las consideraciones anteriores, Bally pasa a

hablar del hombre. En relación a él afirma la existencia de tres instintos que forman el "estado de ánimo" por el cual el hombre actúa y que son, a saber: la alimentación y la protección; la protección contra el enemigo y la protección contra el sexo. (12)

Pero el hombre vive, a diferencia de los animales, permanentemente en un "campo de acción relajado". Primero bajo la protección de los padres y más adelante dentro del agrupamiento social, que garantiza el relajamiento del medio ambiente. Con ello Bally supone que el hombre podría llegar a jugar durante toda su vida, puesto que las condiciones de su campo de acción así lo permiten. Sin embargo, el "permanente campo relajado" en que se mueve el hombre permite separarlo de algunas de las limitaciones que establecen en él la presencia de los instintos. Este ir más allá de los instintos-ser libre-implica un riesgo: bajo un medio ambiente relajado el hombre tiene la oportunidad de fijarse metas que sean contrarias a sus instintos, o bien abandonarse por completo a la exclusiva satisfacción de los mismos. En ambos casos, anuncia Bally, desaparece el motor de la acción del ser humano y con él, la libertad; en el primer caso debido a que se impone metas que impliquen la destrucción del instinto, y con él la posibilidad de actuar; y el otro porque al satisfacer únicamente el apetito instintivo, pierde la posibilidad de hacer otra cosa, se encadena a él. (13) El juego entonces, se nos aparece como un elemento regulador que salva al hombre de inclinarse a esos estados que anulan en él toda libertad. La supresión de los instintos implica la anulación del "querer" humano en general, de la misma "apetencia". Por lo mismo, suprimir "querer y apetencia" significa para Bally suprimir lo "humano, la elección, los objetos de su elección y las propias acciones que lo definen. (14)

Asignarle al juego una función específica dentro de los animales y un lugar fundamental en el concepto del hombre, es colocarlo como un tema ineludible para los pensadores. Pero la tesis de Bally cae en varias imprecisiones al tratar de transportar el concepto de "campo de acción relajado" de los animales, al hombre. En primer lugar, porque las "necesidades instintivas" que enuncia como propias del ser humano no incorporan el "factor social" en que éste vive y, por lo mismo, las necesidades de afecto o autoestima, por ejemplo. No toca, tampoco, la cuestión de la "violencia social", evidenciando un concepto muy estrecho de lo "social", ya que no contempla instituciones o individuos como posibles creadores de "campos tensos sociales". Debemos notar, finalmente, un detalle que ha pasado desapercibido: Bally da un "salto" de los animales al hombre sin tratar al niño, quien más representativamente juega. Su intento de valuar el juego como componente esencial de la vida humana, excluye la obviedad del juego infantil que, sin embargo, no es tal. Tratar de incorporar un tema tan controvertido como el juego, a través de un análisis bio-antropológico, sin pensar en el niño, desnaturaliza el concepto de juego convirtiéndolo, como ocurre en Bally, en una entidad abstracta sin referente real. En este sentido, el juego aparece como un concepto impreciso y equívoco pues el jugar del niño y el tener una "actitud lúdica" adulta - en un campo de acción relajado parecerían dos cosas distintas.

Todo esto sin embargo no debe desalentarnos, rondan aquí fuertes implicaciones a la concepción del hombre que pueden llevarnos a un cuestionamiento más amplio. Ciertamente, la puerta permanece abierta para buscar, más a fondo, soportes precisos a nuestra creencia de la necesidad de abordar el juego desde la filosofía.

A MANUEL HERNANDEZ  
28 de febrero 1986

(...) Existe un cierto límite más allá del cual tendríamos que evitar hablar del juego: El juego parece referirse a una acción concreta y característica en el hombre, que Bally -por el contrario- amplía hasta hacerla ocupar la totalidad de la vida humana sin que para ello exista una plena justificación. En el niño encontramos el juego como una forma de actuar que le es propia y donde, por así decirlo, está su expresión más íntima. Para partir del juego real y concreto, quisiera abordar contigo la obra que me recomendaste: LA FORMACION DEL SIMBOLO EN EL NINO, de Jean Piaget; desde el punto de vista que ahora me interesa: el juego. Es necesario por lo mismo, dejar de lado muchas implicaciones que el juego tiene dentro del pensamiento de Piaget en general, como dentro de esta obra específica a la que pienso introducirme. Sin embargo, temo no acertar con la forma exacta al desvincular el juego de su contexto. Por ello me dirijo a tí, para que tu réplica me haga notar posibles faltas o bien enriquecer mi perspectiva.

En LA FORMACION DEL SIMBOLO EN EL NINO, Piaget intenta de mostrar la tesis de la existencia de un pensamiento simbólico e intuitivo en el niño, previo a la aparición del lenguaje verbal. Esto significa, en el desarrollo de la obra, que existe una adaptación de la mente infantil al mundo que la rodea que no ha sido formada por la socialización. Es más, precisamente esta adaptación sirve como condición para la adquisición de "símbolos comunicarios" (el lenguaje) y del pensamiento objetivo (15). Piaget se pregunta entonces, cómo llega el niño a formar la representación simbólica sin la intervención del lenguaje, así como cuáles son las actividades que utiliza para ello.

El juego en el niño es la acción que cumple con la función de desarrollar el símbolo. A cualquier edad, entre los primeros

días y los siete años, el niño posee o ha adquirido capacidades motoras y cierto desarrollo mental que no requiere de modificaciones posteriores. Este estado de la mente y de control del cuerpo, es denominado por Piaget "adaptación actual". Pero en sus dos niveles, tanto "motor" como "epistemológico", la "adaptación actual" tiende a desarrollarse automáticamente, por sus propios medios, para alcanzar un estado superior. Este tránsito de una "adaptación actual" a otra, es lograda a través de dos actividades: la imitación y el juego. Estos dos comportamientos o polos de la actividad infantil, tienen su origen y se encaminan hacia dos metas: la de "acomodar el yo al mundo", es decir, que tanto la mente como el cuerpo sean capaces de "actuar" en la realidad. Y la de "asimilar el mundo al yo"; esto es, reproducir simbólicamente el mundo para dictarle después, como ocurre con la imaginación, formas subjetivas. ( 16 ).

¿Cómo consigue el niño a través del juego formar el símbolo? y ¿Cómo asimila mediante el juego la realidad al yo?.

El juego está presente en el niño desde el primer día y durante la llamada "etapa senso-motora" hasta la infancia (17). A nivel senso-motor según Piaget, resulta difícil distinguir el juego del resto de las acciones del niño. Aún así, en este primer momento, el juego es presentado por Piaget como aquellas actividades hechas "por mero placer funcional". Esto es, las formas de actuar aprendidas por el niño que no han de modificarse después, y que son realizadas sin un fin preciso, sin intención, a modo de "pre-ejercicio", por el sentimiento de gozo que produce el paulatino dominio del cuerpo. En este momento, el juego tiene dos significados: procurar ejercitar lo aprendido, haciéndolo más firme; e independiza la acción de la función real para la que fue aprendida. Así, por ejemplo, cuando el niño arroja un lápiz, lo hace porque goza el saber hacerlo e igual -

mente, el arrojarlo por placer, independiza esta acción de la función original: arrojar el lápiz. Un esquema de acción queda, a través del juego, aislado del motivo y fin que le dió origen. Pasa, pues, a ser posesión exclusiva del niño.

Al iniciarse el desarrollo propiamente mental del infante este sólo sabe de "esquemas de acción, de modelos concretos de comportamiento que son actuados por él, imitativamente, por pre ejercitarse, sin que medie una intención de su parte. Cuando - estos "esquemas de acción" comienzan a interiorizarse bajo su repetición por juego, van apareciendo los primeros indicios de simbolismo. En efecto, al interiorizar los esquemas, el niño - intenta reproducirlos no sólo con independencia del fin, sino - también con independencia del contexto en que se le presentan, simbolizando la forma de actuar. Al ser capaz de realizar una acción con independencia del contexto, el niño no requiere ya - de objetos o de situaciones concretas para llevar a cabo una acción, la juega. De este modo, nos dice Piaget, estas acciones muestran que:

"Aislado de su contexto, el esquema simbólico (de la acción) basta para asegurar la prima cía de la representación (de un hecho) sobre la acción pura, lo cual permitirá al juego - asimilar el mundo exterior al yo". ( 18 ).

Los niños son capaces a través del juego de que sea el Yo quien determine la acción con independencia del mundo. Es más, el mundo queda a merced del niño que es ahora quien lo determina dentro del juego. Frente a un objeto o frente a una acción dada, el niño puede optar entre imitarla, ser fiel al modelo, - acomodarse a él; o bien, sacar esa acción de las condiciones en



que se le da y reproducirla cuando él quiere, bajo cualquier condición, asimilando el mundo al Yo. Obligando a las circunstancias a responder a lo que él quiere. El juego es así un polo de toda actividad infantil. Polo que tiende a formar el símbolo y lo hace, porque al representar fuera de su contexto una acción, es el símbolo el que ocupa su lugar. Se hace abstracción de la -- realidad y se forma un símbolo que de nueva cuenta há de proyectar se sobre el mundo, obligando a éste a adaptarse a una determinada forma.

Al avanzar en la formación del símbolo, el juego se complejiza a su vez y pasa de reproducir acciones completas -tales como dormir, comer, lavar etc...- a reproducir sólo partes de esa acción -una plancha, la almohada,- ... Más tarde el niño será -- capaz de combinarlas entre sí y, en cuanto este último se hace posible, el juego rebasa la función de asimilación por la de compensación y de liquidación; principios, según Piaget, del simbolismo inconsciente. Combinando varios esquemas de acción o partes de esos esquemas, el niño puede jugar reproduciendo lo que no puede o no pudo producirse en la realidad. Compensa de ese modo, aquéllo que el mundo no permite, dándole satisfacción a -prohibiciones, incapacidades o regaños. El niño puede también jugar a reproducir bajo su propio dominio, aquéllo que es o fue doloroso a fin de poder aceptarlo y asumirlo, ya sin dolor, sino como auto-determinado por él mismo. Tales juegos son, los de liquidación. ( 19 ).

El juego es para Piaget cualquier acción que el niño realice cumpliendo con la función de "asimilación", desbordando " la adaptación actual" al buscar que sea el Yo quien establezca las condiciones del mundo. De este modo, el juego es una acción ejecutada sin ningún otro fin, salvo el gozo que produce y cumple - tres funciones precisas: primero, independizar las acciones del

contexto y más adelante incluso, del propio conjunto del símbolo. Tercero, el juego forma simultáneamente el símbolo consciente e inconsciente mediante los juegos de liquidación y compensación, - sirviendo de base al simbolismo comunitario. Pero el juego simbólico que hasta aquí se ha explicado, es sólo una etapa del desarrollo del niño, pues la reproducción de "esquemas de acción" como los juegos de compensación y de liquidación, significan un perfeccionamiento del símbolo en busca - indica Piaget - de la veracidad. Esto es, que los "esquemas de acción" reproducidos simbólicamente lleguen a ser "reales" ( 20 ), del tal modo que para ello el juego se impregna de imitación, aproximándose a un equilibrio dinámico entre acomodación y asimilación, imitación y juego, que deja al niño en la puerta de entrada de la socialización.

A RENATO SALES  
15 marzo 1986.

El círculo quedó cerrado al momento en que el niño entra en su etapa de socialización. El juego es circunscrito por Piaget a la infancia esto es: del día, a los siete años aproximadamente, ¿No es justo ahora que veamos qué consecuencias tiene, más allá del símbolo?.

Si con Bally hablamos observado que el juego es una forma de actuar bajo ciertas condiciones específicas que brinda la sociedad. En Piaget, en cambio, no encontramos que el juego sea un punto de equilibrio sino un motor. Cualquier acto puede convertirse en juego cuando su función sea "asimilar" el mundo al Yo y el fin inherente a esa misma actividad. De esta forma, Piaget juzgaría injustificable la posición de Bally, pues el juego es un polo de toda actividad, cuya naturaleza depende de la forma en que se actúe y no de la situación o de las condiciones exteriores. Pero habría que preguntarse entonces, si el juego, como lo entiende Piaget, vale para toda la vida o si bien sólo es dado en cierta etapa.

Piaget nos indica que, en un primer momento, el centro de la solución a este problema consiste en el concepto de "asimilación". Los actos de la edad adulta y adolescente que tienen el fin inherente a ellos-como la investigación científica-son conductas adaptativas; es decir, que tratan de explicar el mundo, y no de subordinarlo a los designios del Yo. No hay que olvidar que el juego en Piaget se desarrolló fundamentalmente en función de la epistemología y no, como en el caso de Bally, en función del comportamiento. Así, Piaget se construye a definir el juego como propio de la infancia y no de la vida adulta, ya que la "asimilación" no subsiste en la edad adulta.

Sin embargo Piaget no quiere convencerse ni aún así mismo de que el juego termine ahí; es más, le asigna un papel en el desarrollo de la imaginación. Si vamos a fondo, algunas de las consecuencias que tiene la idea de juego de Piaget nos indican, por ejemplo que fuera ya del aspecto epistemológico, el juego delata la resistencia a aceptar el mundo "tal como es". Hay prohibiciones, hechos dolorosos que en la infancia son recreados para compensarlos o liquidarlos, y proyectar el mundo del Yo sobre la realidad. Así; ¿quién nos garantiza que en la edad adulta y en el pleno desarrollo del conocimiento, no vuelven a presentarse estos hechos y alterar la supuesta "adaptabilidad" del pensamiento objetivo al echar mano del juego?. Del mismo modo esta capacidad de creer en el reino proyectado por el Yo, ¿no significa una cierta base para desarrollar un pensamiento capaz de modificar una teoría, una hipótesis, un "paradigma"?. Como "polo" de toda actividad, ¿quién evita que el juego sea un "polo" de la actividad cognoscitiva?.

Esto es sólo un camino posible, Piaget sin embargo prefiere eludirlo. Para él, el juego se restringe al problema de la formación del símbolo y el desarrollo de la mente; sólo a una parte de la vida. Piaget mismo se pone límites, sin lograr ocultar un hori

zonte más amplio para el juego.

A RENATO SALES  
9 abril 1986.

Hasta ahora la biología y la psicología nos han abierto la puerta a un mundo que gira alrededor del juego. Pero un exámen detallado nos permite observar lo limitado de su campo de acción. No abarcan, aún - cuando Bally de algún modo lo intenta, el reino de los fenómenos sociales y del comportamiento humano en general. Parecen preguntarse - como señala Huizinga - por las formas en que se juega así - como por el significado o función que tiene el jugar para quien - lo hace.

Orientados como lo están Piaget y Bally dentro de dos áreas para las cuales el juego ha de tener un significado preciso, en - función de la explicación científica de ciertos hechos; no pueden cuestionarse por la esencia misma del juego, por el juego mismo, ya que ésto sale de los límites fijados para las investigaciones que ambos se han propuesto.

Johan Huizinga, con quien compartimos la reflexión anterior trata en HOMO LUDENS de fijar una definición más amplia y más -- precisa en torno al juego. Supone en principio, que el juego desborda la funcionalidad fisiológica, biológica y psicológica en que ha sido investigado porque, de lo contrario, los juegos sólo podrían circunscribirse dentro de ciertas etapas del desarrollo y no, como ocurre, a todo lo largo de la vida. Al revisar las funciones biológicas y psicológicas, Huizinga establece que ésto se - ría atribuirle sentido sólo a aquéllo que "materialmente" es necesario. Pero el juego escapa a esa materialidad y por lo mismo a una función material, sin perder por ello su sentido: el juego -- mismo.

En tanto que el juego es un fenómeno con sentido propio, independientemente de las funciones vitales de los hombres y animales, se define en el género próximo de "lo lúdico"; que a su vez, resulta indefinible. Efectivamente, lo "lúdico" es un concepto "metafísico" en el sentido etimológico de la palabra, y sólo da un nombre a aquéllo que hace que el juego -- desborde las funciones vitales sin perder su sentido. Si, el juego, en tanto que produce una acción humana, encauza la energía utilizada para actuar hacia algo que no rebasa al juego, -- que es el juego. Lo lúdico es el motor y el fin, la naturaleza propiamente dicha del juego; lo que le proporciona sentido más allá de las funciones vitales y más allá de la cultura. -- Huizinga no reconoce al juego como un producto social o biológico, lo supone "anterior a toda cultura" y más allá de las -- necesidades fisiológicas. Lo lúdico es propio no sólo de los juegos humanos, sino también de los juegos animales, el hombre modifica y adapta los juegos sólo en la superficie, pero no -- agrega nada a la naturaleza misma del juego ( 21 ).

Nos encontramos entonces, con que el juego es definido por lo lúdico. No obstante, esto debe tomarse como una suposición, una hipótesis que permite explicar al juego independientemente de funciones vitales y sociales, y comprenderlo en su especificidad. De esta forma, Huizinga considera que si bien nada más puede decirse de lo lúdico, queda en cambio la posibilidad de la descripción del juego como acción que se produce en el mundo y en función, ya no de la explicación científica, sino de formación de la cultura. Sólo formalmente, ha de definirse el juego y Huizinga lo hace del siguiente modo en HOMO LUDENS:

"( ... ) El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corrien

te, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ello ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que es ejecutado dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a - asociaciones (...)" ( 22 ).

Esta caracterización formal del juego tiene dos niveles de interés distinto. El primero enlaza los conceptos de "libertad" "como si", limitaciones espacio-temporales y "fuera de la vida corriente" como significado de lo lúdico. Si partimos de aceptar con Huizinga que lo lúdico determina la independencia del juego de cualquier función, éste se convierte en una actividad desarrollada sin ningún otro interés que el propio jugar. La ausencia de un fin extrínseco necesario física, social o moralmente, implica que el juego se realiza de manera libre. Pero si bien la "necesidad de un fin" extrínseco a nivel físico o fisiológico es claro, si se habla de sociedad, "la necesidad de un fin" no parece tener un sentido preciso. En realidad Huizinga se refiere como "necesidad" de un fin extrínseco socialmente", a que la mayoría de los actos humanos se producen de manera periódica y que esta repetición significa que dichos actos están sometidos a un orden fijado para alcanzar una meta en la sociedad: educación, dinero, etc... El juego, definido por Huizinga, requiere de un tiempo y un espacio que le colocan fuera de esa periodicidad, pues requiere de condiciones excepcionales. Al restringir su presencia, el juego demuestra que no persigue nada, implica un exceso un tiempo sobrante fuera de nuestras acciones destinadas a algo concreto, pues sólo libremente, es decir, como algo superfluo "nos acucia

la necesidad en El (el juego)- dice Huizinga-, que surge del plac  
er que con El experimentamos" ( 23 ).

De lo anterior hemos de entender que el juego ocupa un lu-  
gar y un tiempo de nuestra vida bien concretos; lugar y tiempo  
que se apartan de todos los que forman nuestra cotidianeidad y  
existen así, "fuera de la vida corriente".

Si bien esta tesis pone en entredicho lo que tanto Bally -  
como Piaget habían sostenido: la presencia cotidiana del juego.  
Huizinga asume, al menos en parte, que aún pudiendo ser cotidia-  
no, el juego no pierde su "excepcionalidad". El juego como acción  
libre realizada "como sí", es precisamente la aceptación de que  
el jugador cree en la "realidad" de la ficción del juego; ya que  
el juego "crea" realidades. Así "jugar" es una acción en el mun  
do que puede ser cotidiana y real, pero que es excepcional en la  
medida en que a lo que se juega "no es real". ( 24 ). Como seña  
la por ejemplo Vicente Verdún en MITOS, RITOS Y SIMBOLOS DEL -  
FUTBOL: el jugador es una ficción en la medida en que sólo den-  
tro de la cancha existe. Fuera de ella, el jugador deja de exis  
tir y sólo subsiste el hombre. ( 25-) El "como sí" es el nombre  
con que Huizinga expresa esa doble realidad del juego.

Un segundo nivel de la definición formal de juego aparece  
gracias al giro que Huizinga da a ésta para embonarla con su -  
idea de cultura. Las reglas cuya consecuencia son (según Hui-  
zinga) las asociaciones de jugadores comprometidos a respetarlas  
constituyen el elemento crucial que asocia el juego con la cul-  
tura.

Las reglas suponen la creación de un orden al cual un gru-  
po humano queda sujeto. Son "obligaciones" fuera de las necesi-  
dades naturales, que -en primera instancia- agrupan a los hombres

en torno al "orden establecido por las reglas", en una comunidad lúdica; las cuales Huizinga supone como fundamento para el "agrupamiento social". En este sentido se entiende el juego como - "condición" para la "socialización" pero también como factor de cambio dentro del orden social, ya que emerge de lo "lúdico" con un orden propio en una dinámica de lucha. Como indica Huizinga, el juego es, además:

"(...) Una lucha por algo o una representación de algo. Ambas funciones pueden fundirse de suerte que el juego representa - una lucha por algo o sea una pugna a ver - quién reproduce algo mejor". ( 26 ).

Jugar sería, así, establecer un orden para la "representación" y para la lucha. En esta medida, el juego es una actividad en permanente movimiento, que aún gestando nuevas formas de regulación, a partir de las cuales pueden desarrollarse nuevos ordenes culturales, al permitirse -como señala Huizinga- la actividad lúdica en otras acciones humanas.

Pero si la definición de Huizinga agrega sólo algunas notas decisivas al juego y, al decir de Duvignaud en EL JUEGO DEL JUEGO, resulta muy estrecha.

"(...) Cuando afirma que todo juego tiene reglas (pues) (...) de ese modo, esa acción libre se impondrá a sí misma, exactamente aquello que el juego parece contradecir y limita su alcance para dar - mayor cabida a las formas culturales". - ( 27 ).



La aportación realmente significativa de Huizinga consiste en su explicación del juego vinculado a la cultura.

A RODRIGO BUSTAMANTE Ya con anterioridad habíamos tocado el tema del juego en la cultura. Ahora qué 29 de abril de 1986. siera abordarlo de nuevo, pero en base a las ideas de Johan Huizinga.

Como primer paso metodológico para introducirse al tema, Huizinga se propone el examen del mito y del culto, y su vinculación con el juego para probar que tanto culto como mito se "juegan". Encontramos en HOMO LUDENS la suposición de que:

" En el mito y el culto es donde tienen su origen las grandes fuerzas impulsivas de la vida cultural: el derecho, el orden - tráfico, ganancia, artesanía y arte, poesía, erudición y ciencia. Todo esto hunde de así sus raíces en el terreno de la actividad lúdica". ( 28 ).

En tanto que aceptamos al culto y al mito como acciones que a la larga son fuente de la cultura, demostrar la vinculación de éstos con el juego, nos permite reconocer a la cultura como algo que se juega, bajo la cual yace el juego.

Un afortunado pasaje de Platón en las LEYES ( 29 ) abre a Huizinga la posibilidad de abordar el culto como juego. Si bien este pasaje no es un argumento sino una aproximación para evitar lo que parecía inevitable: una redefinición de la cultura a partir del juego. Platón es citado como antecedente para que Huizinga pueda, a partir de su definición descriptiva del juego, buscar sólo las semejanzas formales entre culto y juego,

mito y juego, sosteniendo que ello prueba el ludismo en la cultura.

Formalmente el culto es, como el juego, una acción libre - ejecutada "como si". Claro, el culto y quién participa en él lo hace para que "algo" se produzca, asumiendo la dirección de las fuerzas naturales para impelerlas a actuar a través del ritual. - En sentido estricto, el participante no puede producir nada, pero debe asumir "como si" él fuera capaz de producir por ejemplo, que llueva.

El culto, así mismo, necesita de un espacio y un tiempo: - la acomodación de los astros, el círculo mágico, que lo colocan al margen de la vida corriente. Pero dentro de estas condiciones temporales y espaciales, el culto impone en su desarrollo un cierto orden, reglas y procedimientos bien precisos ( 30 ).

Si reconocemos que lo anterior describe partes esenciales de la estructura formal del culto y, por obviedad, identificamos éstas con las del juego, aceptaríamos la presencia de lo lúdico en el transfondo del culto y de la cultura.

Pero toda la compleja estructura formal del culto no alcanza a explicar lo que ocurre dentro de él como lúdico. Huizinga apela entonces, a que el fin del culto es la representación de aquello que deseamos produzca un cierto fenómeno. Se representan de este modo las fuerzas naturales y la lucha de éstas como sometidas a un orden dentro del culto, de manera idéntica a como - en el juego representamos una lucha bajo ciertas reglas.

Más sólo a cultos muy primitivos es aplicable como evidencia de juego el concepto de "representación"; para formas más complejas, esto resulta insuficiente ya que, por ejemplo, - ¿cómo hablamos de "representación" en la confesión, la circuncisión, la flagelación, y muchos cultos violentos de los herejes?

Los conceptos de "lucha" o "representación de una lucha" se orientan hacia la explicación de formas complejas de culto y a los productos propiamente culturales, como juegos. El agon la lucha, la halla Huizinga a la base de la figuración poética y del mito, que son apreciados como una lucha por una representación mejor del mundo o de los dioses ( 31 ). La poesía así como las competencias poéticas de la antigüedad; El derecho, en la medida en que es comprendido como una lucha entre el acusador y el defensor bajo ciertas reglas ( 32 ), son ejemplos de la forma en que el culto y lo sagrado al desarrollarse, traspasan su estructura "lúdica" a formas complejas de la cultura. En todos estos ejemplos Huizinga mostrará el parecido formal entre la estructura del juego y las formas complejas de cultura como la filosofía, la guerra, el arte de la caballería ( 33 ).

El eje de la argumentación está dado, en realidad, por dos elementos claves de la definición del juego dada por Huizinga: los conceptos de representación y de lucha, y las reglas que conforman el "como si" del juego transmitido a las formas culturales. Para acentuar aún más el jugar de la cultura, Huizinga incorpora los requisitos de una limitación espacial y temporal donde, fuera de la vida corriente, la búsqueda de un fin no exterior a esos límites crea un orden que es propio de la cultura, siendo esto también propio del juego.

De este modo, la cultura es entendida por Huizinga como -

el resultado de un cierto orden regulado y definido dentro de un espacio y un tiempo propio, donde dicho orden aparece como necesario a lo interno, aunque externamente sea superfluo. Esta naturaleza de la cultura, vista como producto de la acción lúdica, es posible sólo en el supuesto caso de que cultura y juego se vincularan estrechamente. Pero las formas culturales "complejas" como el derecho, resultan a los ojos de Huizinga, como un producto necesario externamente, es decir, socialmente. Así, hemos de entender que el motor inicial de la cultura es el juego, con su naturaleza a la vez necesaria y superflua, pero las formas culturales propiamente dichas son cualitativamente distintas al juego, hay una jerarquía que define diversos niveles, uno de los cuales ocupa la cultura y otro el juego. Por ello, aunque sea "jugada", la cultura sólo lo es formalmente; de fondo, cultura es cultura y juego es -- juego.

Pero cómo una "actividad fuera de la vida corriente" y cuyo elemento central, lo lúdico, implica la creación de un orden cualitativamente distinto al orden en que prevalecen las formas culturales, puede formarlas? Huizinga ve la cultura "como todo aquello hecho por el hombre en sociedad". ( 34 ) El juego, al ser creador de un orden anterior a la cultura, difícilmente puede verse como motor de aquello que sólo socialmente se produce. Sin duda hay una imprecisión: Huizinga sólo ve los parecidos formales sin comprometerse de fondo con las posibles consecuencias que tiene el ver al juego como impulsor de la cultura; es decir, lo superfluo de toda agrupación social, o de todo producto cultural. En este sentido - Duvignaud parecería tener razón en el JUEGO DEL JUEGO, al sostener que Huizinga primero enuncia una idea de juego que estrecha para someterla luego a una concepción de cultura que la rechaza. La supuesta jerarquía que en HOMO LUDENS libra a

Huizinga de argumentar que más que "jugarse" la cultura de modo puramente formal, su origen lúdico lo compromete a otra explicación, no está fundamentada ni es realmente sostenida como válida. El que pudiera haber un parecido formal entre juego y cultura, no implica una prueba de que la cultura sea "jugada". Para Duvignaud, el juego es un fenómeno al margen del orden social y que muestra grietas en ese orden, que elude todo compromiso con éste mostrando alternativas distintas a las existentes.

Pero Duvignaud no es el único crítico de Huizinga. Con anterioridad incluso a Huizinga, George Bataille propone otra visión del juego en la cultura, en función de la revalorización del mal y cuyo antecedente ya está en Sade. Al abordar el caso de Gilles de Rais, señor feudal que acumuló su fortuna en guerras donde resultó triunfante y que más tarde fuera encarcelado por decapitar infantes a los que previamente violaba. Bataille en EL VERDADERO BARBA AZUL, explica las violentas acciones de Rais como un juego; y entiende por éste, aquella actividad que como la prodigalidad, el lujo, los excesos, la muerte, representan un gasto de energía al margen de la producción y el orden. La vida existe -cree Bataille- gracias a un "equilibrio quíntico" y es en ese equilibrio que la vida produce - las condiciones energéticas para continuar existiendo, pero... un excedente de energía puede aniquilar la vida, romper el - - equilibrio que debe existir. La vida humana, más que estar - - destinada a producir, está destinada a gastar y consumir, a - - destruir el exceso a fin de sostener el sistema equilibrado. A través del mal, de la subversión del orden productivo, el hombre conserva el equilibrio. El juego es para Bataille la actividad, el impulso original del hombre a gastar y destruir todo - excedente. ( 35 ) No hay reglas, no hay orden ni espacio ni tiempo para este juego; el juego es un impulso que en términos ba-

taillianos es "irracional". Por supuesto, este término quiere darnos a entender que se trata de una forma de actuar para destruir, no para crear. En última instancia, para Bataille, el juego no es un productor de orden sino un conservador del mismo: todo impulso destructivo, acción sin meta es un juego. El mal así, es un juego equilibrante. Parece difícil pensar en concordancias entre Bataille y Huizinga. En uno el juego como acción sin meta, destruye el exceso, aunque tiende a conservar el orden. En otro, el juego es una acción creadora. Hay pues, una confrontación de valores en donde el juego parece acomodarse a ambas perspectivas. No nos pronunciaremos - ahora por uno de los dos lados. Destacaremos sólo que, de -- nueva cuenta, el juego aparece como un concepto límite, pudiendo responder por igual a una visión y a otra, sin que quepa de lleno en ninguna de las dos, pues las rebasa.

A RENATO SALES  
11 mayo 1956.

Los textos que hasta ahora hemos analizado, así como las ideas surgidas del análisis y que han sido tema de largas cartas entre nosotros, no pueden dejarnos satisfechos. Un examen atento nos revela que hay algo más detrás de esas ideas y que es necesario -pues de lo contrario comenzaríamos a dar vueltas- sacarnos a la luz. En efecto, detengámonos y pensemos:

Tanto Bally, como Piaget, Bataille ó Huizinga proponen -- cuatro niveles distintos desde los cuales abordar el juego; o mejor, plantean cuatro niveles donde el juego tiene un papel explicativo distinto. En términos biológicos como Bally, el juego explica la existencia del pre-ejercicio como forma de comportamiento animal. Más significativamente Bally recurre a él para romper la brecha que separa una explicación causal, como la que da la biología, con la existencia de la libertad

y creatividad del hombre. Si bien la forma en que Bally pretende hacerlo es rústica, y es posible encontrar impresiones conceptuales, esto nos acerca a comprender al juego como una actividad singular del hombre, que señala un límite en la explicación biológica, llevándolo a la psicología y a la filosofía como ámbitos para dirimir el conflicto.

Retomando en parte este último señalamiento, Piaget, explica el juego como la actividad que produce la acción de asimilación para la formación del símbolo. Su tesis, centrada en el desarrollo de la infancia, y esencialmente limitada al avance de las facultades mentales, aborda el problema del símbolo y del origen del conocimiento a raíz del juego. Apegado a su formación biológica, Piaget en primera instancia explica causalmente el juego, pero reconoce a la postre un elemento afectivo en el mismo. Piaget elude todo compromiso con el análisis del juego como comportamiento más allá de su función asimiladora, y se escapa de implicaciones que su concepción pudiera tener, especialmente aquella que se encuentra posteriormente a la infancia. Deja puntos suspensivos en torno al compromiso que la asimilación pudiera tener en el comportamiento, en el inconsciente y el conocimiento científico. El juego de nuevo rebasa la concepción a la que se limita Piaget, mostrando sin embargo, una riqueza aún mayor.

Huizinga continúa con la trama y aborda el juego en función; ahora, de la cultura. Su tesis, que no objeta ninguna de las anteriores, postula la creación de un orden y una "realidad" espacio-temporal que es, propiamente, la cultura. Pero esta noción de juego entra en conflicto con la noción de cultura y, para evitar una reformulación de ésta en términos de juego, Huizinga anula toda posible relación juego-cultura, que no sea más que formal. Hay quizá un origen donde el orden creado por el juego inicia la cultura pero ésta, en térmi

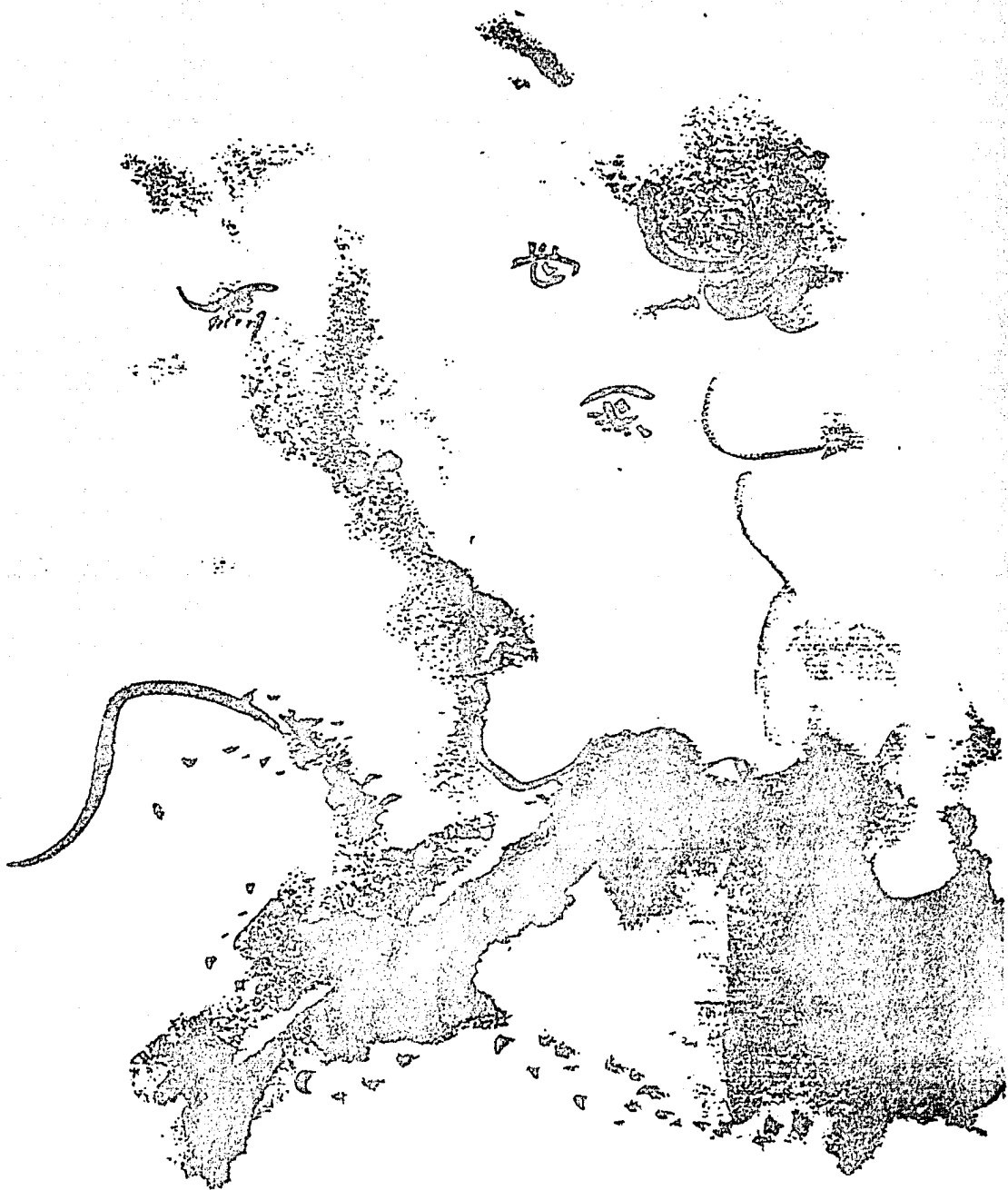
nos estrictos, nada tiene que ver con el juego, salvo en su estructura formal. Otra vez el juego compromete más de lo que explica y rebasa ésta nueva tesis.

Pero no sólo logra esto, sino señala una confrontación de valores: si para Huizinga el juego crea orden; en Bataille, el juego es destrucción que tiende a conservar el orden. Mientras en uno es creación de cultura, en el otro el juego, como el mal gasta, sacrifica consume inútilmente la energía. Hay confrontación entre juego como creación y juego como destrucción. Aparece un conflicto alrededor del juego, aunque, y es importante notarlo, en ambos extremos de la balanza, la idea del juego está en función del orden.

Aún sin quererlo, el juego poco a poco nos ha llevado a verlo como una actividad singular que se enlaza o enlaza, el desarrollo fisiológico, mental, cultural, pero que a la vez pone en entredicho las explicaciones que se han dado a esos desarrollos. Recapitulando, el juego es una actividad humana singular, que excede las explicaciones dadas por la biología, la psicología, la sociología, historia etc... en la medida en que todos estos estudios, al analizar el juego tropiezan con la necesidad de incluir en él, el concepto de hombre pero no parten de la necesaria reflexión antropológica al respecto. Decir: "el hombre es un ser que juega" es un compromiso que parece presente en todo lo examinado pero al cual ninguno se compromete realmente. Como acción y como parte de una idea del hombre, un actuar del hombre; el juego parece señalarnos la necesidad de repensarlo a partir de una concepción ético-estético-orden y creación-para abarcar las consecuencias más profundas, de una idea lúdica.



María Noel, mi directora de tesis, me sugería la importancia de exponer el concepto de filosofía que me permitiera por un lado absorber al juego como tema filosófico, y más específicamente como problema ético-estético y, por otra parte, justificara la forma en que dicho tema habría de ser abordado, ahora que existe una nueva ortodoxia filosófica, con una barita mágica para convertir los problemas en "falsos problemas" y -- cumplir, así, todos nuestros deseos. De algún modo, un concepto que desborda todo lo que toca, ¿porqué no habría de desbordar también la filosofía?. La filosofía es algo vivo que no se limita a consignar lo que ocurre o explicarlo dentro de un sistema único, la filosofía va más allá creando en un proceso que continuamente es rebasado por ella misma. En esta medida, el juego, al ser a la vez una actividad límite y un desbordador de teorías, requiere de un enfoque que no exija estatismo, inmovilidad sino el desarrollo continuo, la creación de nuevos criterios. Así, mi tesis, no puede respetar el venerable sistema de investigación filosófica, que sería rebasado por un tema como el juego; debe aparecer, más bien, como el resultado de un proceso vital como ha sido mi interés por el juego, como una vida que se borda teniendo como eje la inquietud por el juego. Un juego, válgase la expresión, que juegue al juego -- con la vida. Tal habría de ser mi intención. ¿no pretendo con mi tesis justificarme como filósofo, que he aprendido al menos rudimientos de la filosofía? pues mi tesis ha de ser un proceso de formación, un proceso de crecimiento y maduración a la vez histórico y personal. Que pueda decir al final, esto soy yo, esto he sido y esto otro, seré .



¿ estudias o trabajas?

"(...) ¿Dónde, pues, se encuentra el camino recto? Vivir jugando, y jugando a juegos tales como son los sacrificios, los cantos, las danzas, que nos harán capaces tanto de conseguir el favor de los dioses - como rechazar los ataques de nuestros enemigos y de vencerlos en el combate (...)"

Platón.

donde el juego aparece como un actuar moral, político y pedagógico e inevitablemente, artístico; una acción que entre cruza todos esos niveles, fundiéndolos. Hoy me referiré aquí al texto de LEYES de Platón, y a la POLITICA de Aristóteles. La elección fué sencilla: en ambos el juego es tratado de manera explícita en un contexto de análisis de teoría política, pedagogía y ética, sirviendo para encontrar el tejido interno de sus relaciones; pero al mismo tiempo, el juego en ambos casos es abordado como una cuestión polémica que confronta en más de una ocasión las doctrinas de Platón y Aristóteles. Mañana en cambio, hablaré de ALGUNOS PENSAMIENTOS SOBRE EDUCACION de John Locke y del EMILIO de J.J. Rousseau, que abordan el juego bajo una perspectiva pedagógica, que no excluye ni el tratamiento político ni el ético. Estos al igual que en el caso de Platón y Aristóteles, son un continuo sobre el mismo tema y permite, por tanto, elaborar una polémica, una discusión, más que una simple historia de las ideas.

Pero dejemos de lado los preámbulos.

Como se sabe las LEYES es el último de los diálogos platónicos, y ha sido uno de los menos difundidos debido a que durante siglos fue considerado espurio. De hecho, las LEYES nos muestran un Platón distinto del conocido Platón "clásico". Pero la diferencia entre el Platón que escribe la REPUBLICA y el que escribe LEYES, no es el de dos hombres diferentes, sino la de las transformaciones del pensamiento de un mismo individuo. Ambos diálogos difieren, para decirlo llanamente, en que se atenúa el discurso político (en las LEYES), debido -como indica Gómez Robledo- a la aventura de Platón en Siracusa ( 37 ). No obstante las razones personales, Platón atenúa su discurso político por afán tal vez, de legislar realmente. Pretende una modificación a una legislación concreta, real, del estado ateniense, en base al análisis de otras legislaciones. Quiere y pretende, una mejoría auténtica, práctica.

Bajo esta actitud se encuentra toda la concepción de LE-YES. Desde un principio un Ateniese (voz autorizada de Platón) un Lacedemonio y un Cretense, se distraen durante una larga jornada de camino, discutiendo sobre las leyes de sus propias naciones. Creta y Lacedemonia son estados guerreros con una legislación orientada a la guerra. Atenas, en cambio, es un estado que no ha sido constituido para la guerra. El contraste entre el ateniense y sus compañeros sirve de pretexto a Platón para atacar las legislaciones de Creta y Lacedemonia - que, como estados que buscan la guerra, preparan a sus ciudadanos para hacerla, generando una dinámica guerrera entre las naciones, pues no está considerada en su legislación la posibilidad de vivir en tiempos de paz.

Platón busca descubrir detrás de las legislaturas "guerreras" la subordinación de las leyes a una meta bélica; supone que tales legislaturas entienden lo bueno sólo como la resistencia al dolor y el dominio del miedo, excluyendo todo lo referente al gozo placentero, pues prohíben todo lo que a deseo y placer se refiera. (cito).

"(...) Vosotros sois los únicos entre los griegos y entre los bárbaros que conocemos, a quienes vuestro legislador ha mandado abstenerse de los placeres y los juegos más atractivos, así como a no gustarlos. Mientras que, en lo referente a los sufrimientos y los temores(...), ha juzgado que huirlos o esquivarlos por completo sería exponerse a que, una vez adelante de las penalidades (...) los ciudadanos huyeran de aquéllos que se hubieran ejercitado en ellos -

(...) (cuando) si nuestros conciudadanos se habitúan desde su juventud a la ignorancia de los mayores placeres (...) experimentarían la misma suerte que los que dejan dominar por el miedo: serán esclavos.(...) ( 38 ).

La amenaza de la esclavitud, ante la imposibilidad de resistir el placer, obligan a que los estados guerreros busquen - la guerra como fin, pues en la paz está presente el riesgo de corrupción por placer y los ciudadanos no están preparados para afrontarla. En última instancia, la crítica que está ejerciendo Platón contra las legislaciones bélicas, es que han distinguido dos aspectos del hombre: el dolor como el placer no pueden comprenderse de manera autónoma, como dos afecciones distintas. Son, para Platón, dos caras de la misma moneda: la existencia humana. De ese modo cuando Platón dice:

"(...) buenos son aquellos capaces de dominarse, y los malos los que no son capaces de hacerlo (...) ( 39 ).

Se refiere tanto al dominio del placer como al del dolor. El miedo como el gozo pueden limitar nuestras acciones, sujetarnos, poner nuestra voluntad al servicio del miedo al dolor o al de la búsqueda de placer. La legislación, pues, que quiere el dominio de uno sin el otro, coloca al hombre siempre en el peligro de ser "esclavo" del que no se ha aprendido a dominar.

Si bien es necesario -para establecer una cabal libertad humana- que se legisle el dominio del dolor, también es necesaria la legislación sobre el placer. Resulta ser una dificultad importante, ahora, saber cómo ejercitarse en el placer y cómo llegar a dominarlo. En este sentido el juego hace su aparición en las LEYES como acción placentera que nos permite -

gozar sin perder el control sobre nosotros mismos y, en la medida en que permite este gozo limitado a nuestra voluntad, posibilita legislar sobre el gozo: (cito).

"Ateniense.- Por consiguiente, el placer no será el único juez más que en aquello que no produce ni manifiesta utilidad, verdad, ni semejanza de aquello que por otra parte, no causa ningún daño, antes no tiene otra razón de ser que este elemento concomitante de éstos que es el deleite, al que no podría denominar mejor que con el nombre de placer, cuando no se une a él ninguno de los otros elementos, ¿no es así?

Clinias, -Tu sólo hablas del placer que no es nocivo.

Ateniense. -Si, y lo llamo también juego, cuando no implica ni inconvenientes ni ventajas de los que valga la pena hablar o que merezcan ser tenidos en cuenta". ( 40 ).

¿Cómo algo que no es ni útil ni verdadero ni semejante, y que a su vez no produce daño alguno puede enseñarnos a resistir el placer? ¿Cómo el juego, que aparentemente carece de valor, útil, verdadero o semejante puede valer?.

Lo que Platón acaba de introducir consiste en marcar un límite entre el placer indómito del vicio y aquel placer que puede gozarse sin perder el dominio de uno mismo. Y eso, precisamente, es el juego.

La definición de juego de Platón no puede ser mas explícita ni mas significativa: juego es sólo placer donde, yo soy el que quiere gozar.

La ley lecedemonia y cretence, rehuye el placer con la consigna de que es algo temible. Pero cuando hay paz, o mejor dicho, cuando el estado formula su propia existencia como la del hombre, el placer y el dolor, la paz y la guerra, deben ser asumidos y dominados. De ahí que con el juego se pueda ser dicho-so, disfrutar lo que es disfrutable. Se habla entonces, no sólo de un modo de resistir el placer, se habla de afrontarlo, de asumir nuestro ser con gozo. Jugar es así, un "hacer placente-ro" y una acción virtuosa, pues consiste en el dominio de nosotros mismos, enseñándonos a hacer y gozar nuestra acción.

El juego tiene valor, y un valor profundamente moral; hace a los hombres dueños de sí mismos no sólo frente a la guerra si no durante la paz, ante lo deleitable. De ahí que el juego en Platón sirva para educar y legislar, para establecer leyes que formen al hombre. Platón nos dice:

"Así digo, pues, y afirmo que todo aquel que algún día quiera sobresalir en algo, debe ejercitarse - en ello desde su niñez, hallando a la vez entretenimiento (...). Así, (...) lo esencial de la educación consiste en la formación regular que por medio del juego ha de llevar el alma del niño a amar lo mas posible aquello en lo que será necesario. (...) ( 41 ).

y mas adelante...

"(...) Y por medio de los juegos hay que esforzar-se en enderezar los gustos de los niños y deseos de los niños hacia la meta que han de haber conseguido en la edad madura (...) ( 42 ).

La buena educación, -donde el educando no sólo aprende si no que disfruta lo que hace-, puede ser lograda a través del



juego. El niño es una fuente de energía exuberante, sin ritmo, desarticulada, que debe someterse a un cierto orden, a una armonía. Legislando sobre el placer a través del juego, un estado busca que sus niños alcancen el dominio total de su cuerpo, lo que les permite deleitarse con lo que aprenden y lo que hacen. Con el juego, se aprovecha la propensión del niño a bailar, brincar y moverse, para educarlo placenteramente en la moral. ( 43 ).

Platón quiere que, dado el significado moral del juego, éste sea instrumento de la educación e instrumento de la ley; instrumento que prepare a los hombres, antes que nada, al dominio de sí mismos, tras lo cual podran sufrir o gozar sin perder las riendas de su voluntad.

Las disposiciones pedagógicas para que el niño llegue al dominio de sí son: la gimnasia, una variante del juego que permite el fortalecimiento dominando el cuerpo; la danza, la música; esta última, otra variante del juego ( ) que otorga ritmo, es decir armonía a todo ese desenfrenado mundo de energía que es el niño. Gimnasia y Música, juegos que procuran deleite, juegos formadores y juegos que ligan en su base la educación moral, la educación física y la educación artística. El deleite del juego en la música, dominio del ritmo, en la danza y la gimnasia, dominio del cuerpo, es el deleite de la unidad del cuerpo, es el mismo, el complejo sentimiento de satisfacción de todas nuestras aptitudes.

En última instancia, es lo divino, lo más serio, lo más sagrado, lo que requiere de esa indisoluble unidad humana que procura el juego: (cito).

"(...) ¿Dónde, pues, se encuentra el camino recto? Vivir jugando, y jugando a juegos - tales como son los sacrificios, los cantos, las danzas, que nos harán capaces tanto de conseguir el favor de los dioses como rechazar los ataques de nuestros enemigos y de vencerlos en el combate. (...)" ( 47 ).

El concepto platónico del juego es un concepto positivo. Aparece como respuesta al problema del dominio de las pasiones y los deseos, pero no como un negar o suprimir sino como una afirmación del derecho humano al deleite. El juego es un hacer bueno a diferencia del "no desearás", "no darás satisfacción" que son formas de enunciar la virtud, impidiendo la acción. Pero además de una actitud moral; el juego, jugar, es una actitud política y legal: se quiere la paz y se enseña a vivir en y para la paz. Es además un instrumento educativo: enseña a disfrutar lo que se aprende, a amar lo que es amable. Platón no propone la sustitución del dominio del dolor por la del placer, su posición no es simplista; el dominio del dolor permite el dominio del placer, da derecho al gozo. La guerra hay que hacerla para la paz. Es el dolor una condición, porque ayuda a resistir los momentos en que no hay placer, y a evitar que nos entreguemos desenfrenadamente a éste. Pero el dominio último y más importante es el del placer: porque tengo derecho a deleitarme. Con el juego Platón afirma el dolor y el placer, la moral y el arte, la guerra y la paz, la educación y el deleite como manifestaciones todas de un mismo origen: la existencia.

A modo de contrapunto y no con otro sentido, me interesa introducir ahora algunas de las afirmaciones de Aristóteles respecto al juego. Intentaré, ya que nos resta poco tiempo, sólo un breve análisis del libro VIII de la POLITICA, valiéndome, para

ello, del hecho de que la POLITICA es una recopilación de los escritos políticos de Aristóteles y que, por lo mismo, cada uno de los libros tiene una relativa independencia de los demás. ( ) De esta forma, dejando de lado la complejidad de los textos de la POLITICA, nuestra incorporación al libro VII, sobre la edu → cación, es sencilla:

Una vez justificada la importancia de la educación para el estado, Aristóteles desplaza su interés a las materias que han de impartirse a los niños y que según él son cuatro: Leer y escribir; dibujar, la gimnasia y la música. De las cuales, sólo la última merecerá de parte de Aristóteles un largo comen tario y el inicio de una polémica más con Platón.

Al introducirse a la cuestión de la música Aristóteles ha ce una distinción entre dos modos en que ésta es utilizada: co mo "entretenimiento" común tras las jornadas de trabajo o como "medio" educativo; esto es, como instrumento para la transmi sión de cierto tipo de conocimientos, en concreto, actitudes - morales. Pero esta distinción en la música es resultado de una distinción en el concepto de "placer".

Aristóteles parte del supuesto de que todo nuestro traba jo tiene un fin último: el ocio. Pero éste no es un vacío, un nada que hacer, sino una ocupación mas alta y que se ocupa en algo, pero, ¿en qué ocupamos el ocio? (cito).

"Seguramente que no en jugar, porque entonces el juego sería necesariamente, el fin de la vida, lo cual es imposible. Los juegos deben ser preferentemente practicados en el tiempo dedicado a los negocios- porque el hombre que trabaja necesita descanso y el descanso es el

objetivo del juego (...)" y agrega "(...)  
en cambio, el ocio parece contener por sí  
mismo el placer, la felicidad y la dicha  
de la vida (...)" ( 49 ).

Hay una distinción entonces, entre el placer del juego y el placer del ocio. ( 50 ). Según esto, el placer del juego es únicamente aquel que sirve de complemento al trabajo. Un descanso que posibilita la recuperación de la energía para una nueva jornada. No obstante, el juego es denominado placer por semejanza con el placer verdadero que sólo produce el ocio pues éste último es la dicha. Pero esta distinción, en realidad, es el resultado de distinciones más profundas en la doctrina aristotélica. El lugar secundario que ocupa el juego -secundario en el sentido de que no es un placer verdadero sino un instrumento del cuerpo para rehacerse de energía -obedece al papel jerárquicamente inferior que tiene el trabajo manual y físico, sobre el racional en Aristóteles. Esto, en función no sólo del valor de las acciones humanas, sino también de una concepción política - que llega a vincularse con la metafísica, donde el cuerpo es "potencia" y el alma, lo racional, el "acto". En este sentido el juego es útil a la educación en la medida en que restituye energía en los alumnos, pero no puede ser "objeto" de la educación. Dice Aristóteles:

"(...) Ahora bien, no es difícil ver que no se debe hacer del juego un objeto de la educación (cfr. Platón) de la juventud, porque el juego no corre parejo con él aprender: el aprender - es un proceso doloroso (...)" ( 51 ).

La educación como proceso doloroso y el juego como deleite o placer destinado para recuperarse de ese dolor, son dos afirmaciones de Aristóteles que entran en franca polémica con el

concepto de juego y educación de Platón. Pero no obstante la evidente confrontación, Johan Huizinga, a quién le debemos HOMO LUDENS, afirma en esta obra, que el origen de la polémica sobre el juego de Platón y Aristóteles, es sólo semántica. Según esto; Aristóteles no puede concebir el juego como fin de la vida porque: (cito Homo Ludens).

"Esto es imposible porque Παιδιά para Aristóteles significa, simplemente, juego de niños (...)" (52).

Mientras que el δευαγῆ, pasatiempo, la ociosidad; significa a decir de Huizinga el, "juego culto", y que tiene en Aristóteles, el mismo significado y la misma función que posee el "juego" en Platón. Sin embargo, Huizinga pasa por alto que Platón es muy preciso al referirse al juego, cuando, al hablar de los adultos que deben para integrarse a los coros y jugar, lo hacen para hacerse niños y retornar a la fuerza desinhibidora y alegre de la infancia. (53).

Pero la razón real por la que el ocio en Aristóteles nada tiene que ver con el juego platónico, ya que forman parte de dos sistemas de pensamiento distinto, consiste en la concepción del deleite y del placer tanto en LEYES, como en la POLITICA. En esta última se hace una distinción entre el placer verdadero y el placer del juego, que hace a éste secundario respecto al primero. La distinción es, en realidad, el resultado de una posición que jerarquiza tanto a los hombres como sus actividades y su constitución. Para el Platón de las LEYES en cambio, el placer de jugar no se distingue de otros, pues se trata de uno de los aspectos de toda existencia y una forma de virtud que consiste en "hacer dichosos lo que hacemos". Indudablemente, tratar de atribuir la controversia Platón-Aristóteles a una cuestión de significado de una palabra, es pasar por alto que se encuentra dicho sig

nificado inmerso en una doctrina.

La racionalidad del ocio Aristotélico, contemplativo y excluyente del gozo corporal, no podría ser nunca, juego. Es una visión hedonista de la vida excluyente de la posibilidad del deleite corporal; que ve en el ocio un "premio" al trabajo y la laboriosidad, y que niega en cambio, lo que en Platón es el centro mismo del problema: el deber de gozar nuestro trabajo y el derecho a gozarlo, el deber de sufrirlo y el derecho a sufrirlo. No hay un tiempo de trabajo y otro de ocio: hay una existencia y ésta, como hacer la guerra, hacer el arte, vivir en paz, casarse, procrear, aprender, etc.. son frutos de una existencia, placentera y dolorosa.

Pero detengámonos aquí y dejemos un hilo que teja insospechados caminos por todo el ámbito de nuestras preocupaciones.

Muchas Gracias.

# conferencia dos (54) -

Buenas Noches:

El día de ayer pusimos en el centro de la discusión, el significado moral de la acción lúdica a partir del análisis de los textos de Platón y Aristóteles. Varios siglos después, - John Locke en ALGUNOS PENSAMIENTOS SOBRE EDUCACION y J.J. Rousseau en su EMILIO, al plantearse la cuestión pedagógica desde la perspectiva de un filósofo, vuelven a la cuestión del sentido moral del juego, al incluirlo como instrumento educativo. Visto así, el salto temporal de Platón y Aristóteles, a Locke y Rousseau, desaparece al comprender nosotros que se trata de una misma unidad problemática, donde el debate sobre la naturaleza moral del juego se produce desde cuatro perspectivas distintas, y no como una historia de las ideas o una tradición que se sucede siglo con siglo.

Para el caso preciso de Locke el problema del valor moral del juego se plantea de un modo tácito en ALGUNOS PENSAMIENTOS SOBRE EDUCACION. Sin embargo, aún y cuándo no figure como una cuestión explícita, el problema del juego recorre todo el tiempo la preocupación central de Locke de educar moralmente al niño; tanto en su vertiente "práctica", como en cuanto al contenido mismo de la educación moral.

El niño requiere para Locke, además de educarse en ciertas habilidades, recibir una educación moral que forme hábitos virtuosos y que no lo abandonen durante todo el resto de su vida. Esta idea, de la "formación de hábitos" es resultado de la concepción filosófica de Locke, y emana, específicamente de la teoría de la formación de las ideas expuesta en el ENSAYO SOBRE EL ENTENDIMIENTO HUMANO; según ésta, la mente infantil es un salón vacío que a través de la experiencia, y como resultado de ésta, va llenándose de ideas. Pero en el caso de la

educación moral lo importante no es "llenar" de perceptos la mente del niño ( 55 ) sino ocuparla con hábitos, formas de actuar que en la experiencia le hayan valido el elogio.

Pero si tal es la meta a la que quiere llegar Locke, la necesidad de recibir una educación moral esta fundamentada en la naturaleza que el mismo Locke le atribuye al niño:

"Desde muy temprana edad -como se afirma en ALGUNOS PENSAMIENTOS...-el niño pone de manifiesto el motor de su voluntad: el deseo de dominio. Desde que el niño puede llorar y gritar, exige aún desde la cuna, que todos los que lo rodean estén a su servicio y que sea él el receptáculo del cariño de todos; en una palabra, dominarlos". ( 56 )

El carácter egocéntrico de la infancia, que en la actualidad psicólogos y pedagogos han analizado muy detenidamente, está de una forma u otra esbozado en el concepto de "sentimiento de dominio" supuesto por Locke. Ciertamente a diferencia de las corrientes contemporáneas, Locke "moraliza" esa actitud del niño por el dominio, afirmando que ella es la fuente de todos los vicios, causa del afeminamiento, la debilidad de carácter y la villanía en la edad adulta. ( 57 ) Y, claro, razón por la cual es necesarísima una educación moral cuyo principal sentido sea moderar ese afán de dominio, haciendo al niño noble y tolerante con los demás.

Debe moderarse pues, el sentimiento de dominio pero -- ello no implica que sea suprimido del todo por los padres o tutores. Para lograr el equilibrio y que el sentimiento de dominio sirva de motor de la voluntad sin pretender la esclavitud



de todos los que le rodean, Locke contempla tres pasos a seguir: fortaleza corporal, juego libre y razonamiento.

Influido por el estoicismo, Locke cree que los cuerpos débiles son signo de personas propensas a ceder frente a la amenaza del dolor y buscan la comodidad y la satisfacción de todos sus deseos aun a costa de los demás. Por lo mismo, son personas incapaces de ser tolerantes. Un cuerpo fuerte (en cambio) hace a la persona resistente a las privaciones y más tolerantes incluso con quienes se oponen a sus deseos, pues no viven esclavizados por el temor al dolor. El niño, en la medida que haga su cuerpo resistente, atenuará su deseo de dominio; de lo contrario, no podrá resistir la negativa de algunos de sus deseos y, como indica Locke:

"(...) Si ellos (los niños) nunca han sufrido por realizar sus deseos, obteniéndolos por medio de la impaciencia que expresan por ellos; los niños no llorarán más por otras cosas como lo harían - por la luna". ( 58 ).

Por lo que sostiene Locke:

"Es claro para mí que el principio de toda virtud y excelencia se apoya en el poder de negar a no nosotros mismos, la satisfacción de nuestros deseos cuando la razón no autorice a ello". ( 59 ).

La posibilidad de negarnos a nosotros mismos la satisfacción de nuestros deseos está, en primera instancia, en el fortalecimiento de nuestro cuerpo. El niño pues, debe fortalecer su cuerpo, hacerse resistente mediante la obra de un juego: la gimnasia como actividad deportiva. ( 60 ).

Fortalecer el cuerpo del niño no es sino un primer paso,

un primer requerimiento para afrontar el problema medular de la educación moral: -según Locke\_ la moderación del deseo de dominio del niño. Pero en nuestro intento por doblegar esta ansia de dominio, no debemos perder de vista que el niño ama también la libertad, goza dirigiéndose él mismo. Tenemos, pues, que ser cuidadosos, y tratar de trocar en "autorespeto" y no en "sumisión", el deseo de dominio. El juego, que es la forma en que libre y gozosamente actúa el niño, puede ser el vehículo para canalizar el querer dominar del niño en auto-respeto y dignidad. En este sentido afirma Locke:

"(...) Nosotros naturalmente amamos desde nuestras cunas, la libertad. Por eso tenemos aversión por aquellas cosas que - nos son impuestas. Yo he tenido siempre una fantasía: que aprender debe ser un juego y recreación para los niños. ( 61 )".

Por lo mismo recomienda más adelante.

"(...) Observe qué juego es el que más le gusta (al niño); mándeselo, y haga que - juegue durante varias horas todos los días; no como castigo por jugar, sino como si el juego fuera la actividad que lo requiere a él" . ( 62 ) .

Jugando es como el niño muestra su amor a la libertad; es la actividad donde él "manda verdaderamente" sin prejuicios. Y es así que Locke propone que en sus juegos, a través de ellos, el niño vaya asimilando como suyos las cosas que deseamos sean sus hábitos; debemos, pues, "mandarle" lo que el desea, lo que él "pide", a fin de que haciendo lo que el niño quiere, responda él por cada uno de sus actos honrándose o deshonrándose an-

te nosotros pues, si bien no son principios morales ( 63 ), el deseo de estima y deshonor son útiles para formar hábitos morales en los niños.

Nosotros debemos aparecer como los supremos jueces de los actos de los niños y evaluar o censurar cada uno de ellos. Despiertos los sentimientos de estima y deshonor, Locke indica que nuestra censura o evaluación tendrán un impacto decisivo en el niño, de modo que pueda distinguir entre sus actos cuáles son -meritorios y cuáles los deshonoran ante nosotros. De esta forma -explica Locke- el niño buscará siempre la estima de quienes dependa e irá habituándose a realizar actos virtuosos.

Pero así como el niño buscará nuestra estima, también buscará conservarla siendo libre. Es nuestra obligación permitir que los niños jueguen -no con afán de descanso- sino porque así respetamos sus decisiones, obligándolo -fácilmente- a ganarse por interés propio nuestro respeto, conservando el suyo propio. En el caso del estudio, por ejemplo, éste no debe ser una imposición, sino ser elegido libremente por el niño, como un juego más entre sus juegos. Nosotros sólo le ofreceremos una opción a sus intereses y una evaluación, el niño es el que elige. Sólo respetando el derecho a elegir del niño, honor y deshonor -serán criterios válidos para guiarlo moralmente. Hay aquí dos elementos a destacar: Por una parte Locke busca crear en el niño el principio de conciencia moral, mediante la evaluación de sus actos según los criterios de Honor-Deshonor, siempre y cuando sean libres; en el niño por otra parte, para hacer esto último posible, Locke afirma uno de los criterios pedagógicos fundamentales: el niño es niño. Por ello, al referirse a cómo evaluar a los niños indica:

"(...) Yo no quiero decir que con los niños no se deba ser indulgente en nada, o que espere que -

tenga, jalándole la manga, el comportamiento de un canciller. Yo considero que ellos son - niños, quienes deben ser tiernamente tratados, poder jugar y tener juguetes (...)" ( 64 ).

El niño aprenderá el control de sí mismo con hábitos virtuosos, cuando tenga derecho a ser niño, a decidir por él mismo; en una palabra, a jugar y gozar en todo lo que él hace. En consecuencia, y para completar el sentido de toda su pedagogía, Locke culminará su educación moral enunciando el - principio de "razonar con los niños"; es decir, que el niño sea tratado como el resto de los hombres, en especial al explicarles las razones por las cuales los padres hacen respecto a él ciertas cosas. De esa forma el niño crecerá siempre estimándose a sí mismo, y tendrá la posibilidad desde temprana edad, de aprender a razonar, de incluir el razonamiento entre sus juegos y hacer menos doloroso su paso a la edad adulta.

Locke ha reconocido hasta aquí -al menos- un sentido moral en el juego. Es éste la acción ejecutada libremente por el niño y por ello sumamente placentera. Es el juego entonces la "forma de actuar" donde el niño es de - algún modo responsable de sus actos: el los quiere y los disfruta. Es en el juego, por tanto, donde debemos principiar a evaluar al niño y donde se formará la conciencia moral; el mecanismo por el cual el niño elija libremente el bien por así hacerse de la estima de sus padres y de respeto así mismo. Es en este sentido, ampliar la actividad lúdica a la gran mayoría de las actividades del infante nos permite de cierta forma "moralizar" toda la actividad infantil.

A diferencia de Platón y Aristóteles, para Locke el juego es la acción voluntaria del niño, individualmente sin restricciones. El placer, tan importante a juicio de Platón en el juego, aquí es el sentimiento interno producido por la acción lúdica, pues el peso moral recae -para Locke- sobre la acción propiamente dicha como libre, y no sobre el efecto placentero. La - orientación es claramente distinta: Platón problematiza el sentimiento de placer, Locke busca un principio de libertad para evaluar moralmente.

Sin embargo, aunque la orientación es distinta, si observamos estas concepciones como proyectos educativos, en relación a las metas políticas de cada uno, encontramos que aunque desde puntos de vista históricamente diversos, se orientan y aproximan en sus fines: educar para la paz, y educar para la democracia, en el respeto a la libertad y la tolerancia; ( 65 ) tienen en Platón y Locke más elementos en común, que los siglos que los separan.

El juego como expresión placentera, libre y moral del hombre, tiene en Locke, también, una trama que alcanza la educación la legislación y la política; en suma: la vida adulta.

Ha pasado el tiempo y en los albores de la Revolución Francesa, se hace necesario un cuestionamiento del pensamiento pedagógico. En el EMILIO, Rousseau hace suya esta responsabilidad - y se plantea polemizar con ALGUNOS PENSAMIENTOS SOBRE EDUCACION, afirmando -de entrada- que el niño es, sin la intervención de la sociedad y la educación, un ser naturalmente bueno. Expresada - de modo general esta idea aparece así en el EMILIO:

"Todo sale perfecto de manos del autor de la naturaleza: en las del hombre todo de genera (...)" (-y agrega-) "La educación es efecto de la naturaleza (...), es el desarrollo interno de nuestras facultades y nuestros órganos (...)" ( 66 ).

La propia naturaleza educa y no es necesaria ninguna otra:

"¿Qué tenemos que hacer para la formación - de este raro mortal (el hombre)? Mucho sin duda; estorbar que haga nada (...)" ( 67 ).

Se trata de un concepto de educación negativa consistente en permitir que la naturaleza humana se desarrolle de acuerdo a ella misma y a sus aptitudes, cuidando que éstas no se deformen con el contacto social. Ciertamente que hay que permitirle - al hombre que aprenda a valerse por sí mismo enseñándole algunas habilidades, pero es imprescindible que por lo demás permanezca alejado de la sociedad y de toda relación con el poder que destruye a los hombres. Ahora ¿cómo posibilita el juego este tipo de educación negativa? ¿en qué medida el juego forma parte de ella?.

El juego otorga naturalidad a lo que hace el niño. Le da la confianza necesaria para sentir que las acciones que realiza están rodeadas de un sentimiento placentero y le permitirá actuar sin temor, previniéndolo -como acota Rousseau- de "malas imágenes y prejuicios", que sólo confunden al niño. El modo de prevenir la influencia de la sociedad que "desfigura" y "degenera" la naturaleza, es haciendo que el niño entre en contacto con todo lo que lo rodea por medio del juego, así, por ejemplo, al referirse a la superación del miedo a la oscuridad, recomienda - que:

"Muchos juegos nocturnos. Este consejo es más - importante de lo que parece. Naturalmente asusta la noche a los hombres y algunas veces a los animales (...) ¿qué cuasa es esta? (la que hace que nos asustemos) (...) la ignorancia de las - cosas que tenemos cerca (...) (y más adelante - añade) (...) Mas para que se aficionen el niño a estos juegos, nunca recomendaré lo bastante la mucha alegría (...) y mientras estuviere en el paraje oscuro que la idea de diversión que ha - dejado y que al salir volverá a encontrar, lo preserve de las fantásticas -

imágenes que pudieran acometerle (...)"

( 68 ).

Pero la espontaneidad de las acciones también sirve para fortalecer el vigor del niño e interesarlo en muchas cosas.

Dice Rousseau:

"(...) Lanzarse de un extremo de la sala a otro, juzgar del bote de una pelota todavía en el aire, volverla con mano firme y vigorosa; estos juegos que tan bien sientan al hombre, todavía sirven más para formarle".  
( 69 ).

Desgraciadamente, más allá de este doble significado del juego como "naturalidad" de los actos y ejercicio formador, Rousseau prácticamente no habla de él. Su discurso es más bien práctico; recomendaciones y ejemplos que le impiden desarrollar con profundidad las características del ser niño. Se podría llegar, no obstante lo anterior, a inferir el vínculo entre "educación natural", "naturaleza" y juego, vía el análisis de la formación "de imperativos naturales" ( ) en el niño; pero nada garantizaría la precisión de nuestras afirmaciones y caeríamos más en el terreno de la especulación que en el de la interpretación. Bástenos pues, con comprender el juego como la "naturalidad de las acciones" del niño, es decir, sin prejuicios ni deformaciones, entendiendo que es parte de la naturaleza humana, un mecanismo para desarrollar el cuerpo y mostrar al alma cómo son, realmente, los objetos que nos rodean.

-----

Tanto en el caso de Rousseau como en el de Locke, encontramos un límite a todo lo que se afirma del juego: el término

dé la infancia. Parecería entonces, que el juego es la acción voluntaria, natural, libre y responsable del niño, pero sólo - de él. Después, el juego ha de desaparecer dejando su lugar a las actividades adultas. En algún sentido, toda la importancia que en un principio tiene el juego para Rousseau y Locke, en la formación del niño, ya no la posee en la edad adulta. En ellos, como en Aristóteles, existe una esfera donde el juego es necesario y funcional, y de la cual no puede desplazarse. En contraste, el juego platónico se nos revela como un concepto más universal, que encierra un contenido moral más fuerte, que lo enriquece y amplía incluso en la edad adulta, como una cuestión íntimamente humana.

Parece necesario preguntarse hasta dónde Locke y Rousseau ven al niño como un proceso hacia la edad adulta; o más bien, un carácter que se desvanece con la educación, y desaparece para llegar al adulto. Pues el valor del juego como "naturalidad", "acción libre" gozosa y responsable, no alcanzaría a ser un elemento antropológico fuerte, si la infancia y la adultez fueran dos cosas distintas; es decir, que las características de la primera desaparecieran por completo en la segunda.

Platón busca en las LEYES una ampliación de la legislación a través del reconocimiento del valor moral de la acción lúdica humana, haciendo del concepto de virtud no un concepto puramente negativo sino también placentero y afirmativo. Locke y Rousseau hacen del juego un principio natural para la formación moral del niño. Un elemento que al interior de cada niño, y como propio de cada uno, nos permite hacer que deseen los hábitos morales como emanados de su propia voluntad y, en el caso de Rousseau, naturalmente comunes a todos y libres de malicia, que nos hace recordar a Kant, ante todo porque el proyecto educativo de Locke y Rousseau, trata de hacer coincidir la universalidad de la norma moral, en un hábito práctico deseado libre y voluntariamente.

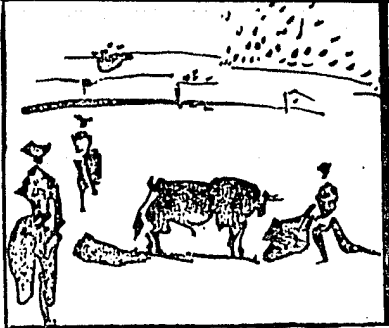


riamente, a través de un querer "moralizable" en la infancia: la inclinación lúdica del niño.

La distinción infancia-adulthood marcada entre otros aspectos por la posibilidad de jugar, tiene, sin embargo, la virtud de mostrarnos en Rousseau, y en cierto sentido en Locke, que en el juego el niño actúa sin valorar moralmente sus actos, libre de imposiciones como de prejuicios. Este vacío moral en el niño que ha de llenar la educación, en función de la posibilidad que ofrece el deseo de jugar del infante, prefigura de algún modo la imagen que Nietzsche tiene del niño y donde valorará ese deseo de jugar, no como un vacío, sino pleno de sentido, aunque igualmente al margen de valoraciones morales impuestas.

El juego transita entre el derecho al deleite y el actuar más allá del bien y del mal. En un caso, cuestiona el concepto negativo de virtud, dándole un aspecto afirmativo, de exhortar a la acción virtuosa y su deleite; en otro, propone una visión de la infancia que en principio, no valora moralmente sus actos, emanando de él mismo (el niño) -en el caso Rousseau- los criterios morales que han de regirlo, como algo propio y natural. Planteado así, el juego sin ser bueno ni malo, sólo querido y placentero, sugiere la posibilidad de asumirlo en esferas fundamentales de la reflexión, como lo hizo Platón y lo harán Kant, Schiller y Nietzsche, poniendo sobre la mesa, las cartas con que el juego ha de jugar con la estética y la moral.

Buenas Noches.



MONUMENTAL



(La más grande y cómoda del mundo)  
Augusto Rodin 214 -Col. Nápulos.- México 18, D.F.  
Empresa taurina: SOL Y SOMORA, S.A.  
Gerente: Alfonso Guana.

**Domingo 27 nov. 1988**  
A las 4:00 P.M.

Temporada internacional 1988

!!!Sensacional Cartel Alemania-España!!!

A la hora anunciada previo permiso de la  
II. Autoridad que presida se lidiarán  
a muerte finas y hermosos toros del campo  
lavado queretano.

**U Don Eduardo Funtanet U**

Señora para de cuota brava.  
Propiedad del Sr. Don Eduardo Funtanet Alarcón  
vecino del Apdo. de Escopial Montes  
Qto. Qto.

Dirán morado, rosa y blanco.

**MATADORES DE TOROS**

Venire el maestro de Königberg,  
el fideleto torero y gran  
triunfador de la historia.

**Manuel Kant**

(Antigüedad 22 abril 1724)

Juan Cristóbal  
Panterico. **Schiller**

De Marimach (Wuertemberg)  
(Antigüedad 10 de nov. 1759)

Maestro el gran triunfador que cortó  
una oreja en su presentación.

Puede  
Gustavus Moya.

**"niño de la capea"**

De Salamanca lejano.  
C. Juan de Pineda Sr. Don Efraim Pineda Salas.  
Amador Sr. Don Herón Giménez.  
Maestro de toros en toros.  
Herón Sr. Don Xavier Campos Licónes.  
Maestro de toros Prof. Don Víctor Pineda.

N.M. \$ 300.- SEMANA \$ 400.-

INDICADO A DNE. 4ª CORRIDA  
MORADO ROSA/BLANCO  
DE 4:00 PM  
Con el apoyo de Chelina.

schiller va a los toros

"Si algún día llego a triunfar y alguien me echa en cara el subalterno oficio de perceptor, podré dar a entender que fue el amor el que me trajo a tal -- empleo.

Stendhal.

# advertencia

Lo que presento a continuación bajo el título de Schiller va a los toros, ha sido formado por dos pequeños diálogos hechos como apuntes de clase, y en los que se aborda, bajo la luz de las doctrinas de Kant y Schiller, en especial la CRITICA DE LA FACULTAD DE JUZGAR y LAS CARTAS PARA LA EDUCACION ESTETICA DEL HOMBRE, el tema del juego y su problemática.

El texto que aparece aquí, ha sido reconstruido a partir de los manuscritos originales conservados por los alumnos y gracias a la colaboración de Carlos Herazo, José Luis Escamilla, - René Sagastume, Adriana Fernández de León, Judith García Osorio, Jorge Angel Soto y Jorge Gómez Palacios, aunque en su autoría - participaron prácticamente todos los alumnos de tres generaciones del sexto año de bachillerato del IMEB de quienes Ernesto Priani en una carta dirigida a Angelo Contarino, se expresa de la siguiente manera:

- No hay duda de que debería agradecer a todos y cada uno de mis alumnos el que hayan pasado alguna vez por mis clases. De algunos - guardo un especial recuerdo, otros son mis - amigos pero los más dejaron, aunque no recuerdo su nombre, una huella indeleble: la que queda de ese momento tan difícil, en que uno va descubriendo en sí mismo las angustias, los embates pasionales, la tristeza, el dolor noble, la incomprensión, la mala fe, la sexualidad... Sentimientos con los que, sin quererlo, te abruman, haciendo que cada palabra tuya, cada gesto, tenga un valor indescifrable en cada uno de ellos y un peso notable, cuando uno es verdaderamente maestro, en su destino y el tuyo propio...

# diálogo

MAGISTER LUDI.- Me da gusto que vinieras José, pues quisiera hablar contigo seriamente. Estoy preocupado por ti, he notado que has estado descuidando indebidamente algunas partes de tu persona. El otro día por ejemplo, observé que te negaste a salir con una chica y el mismo Juan me ha dicho que has dejado a la deriva tus actividades artísticas. Incluso, han llegado rumores de que te ha dejado de interesar el juego porque- a decir tuyo, estas actividades te distraen de aquéllas que siendo más elevadas, deben concentrar toda tu atención; ¿Qué es lo que ocurre José ?

JOSE KNECHT.- Realmente Magister, yo no siento que ocurra nada. Solamente que he descubierto la necesidad de concentrar toda mi atención hacia cuestiones trascendentes, evitando que el juego, el arte, el deporte, la coquetería -cosas éstas de lo más intrascendentes- puedan distraerme de mi verdadera dirección.

M.L.- Creo José, que no me equivoqué en invitarte a conversar. No puedo estar de acuerdo contigo y me parece que tu actitud - puede llegar a ser peligrosa ¿qué puede ser tan importante que llegue a obligarte a negarte a ti mismo?

J.K.- Hay problemas muy graves en el mundo que necesariamente deben ser resueltos, no importando el sacrificio que uno deba hacer para lograrlo, incluso si éste consiste en negarse a sí mismo.

M.L.- ¿Y la salud, la alegría, la belleza, no son acaso cuestiones que también deben preocuparnos ?.

J.K.- Sí, pero de manera secundaria. Pues en tanto no hayan sido resueltas nuestras primeras preocupaciones, éstas no sólo carecen de sentido, sino que incluso, no son posibles.

M.L.- He de entender que tú crees que el hombre no es una unidad sino que es susceptible de una división o de varias, de tal modo que existen diversas partes en él que son enteramente independientes entre sí; por lo que, si no me equivoco, el descuido de una de ellas no afecta a las demás.

J.K.- Así es Magister. Yo no he observado ningún sentimiento patológico desde que, como usted dice, he negado una parte de mí.

M.L.- En otros días hemos tenido oportunidad de platicar del juego como un concepto que nos muestra la necesaria unidad del hombre. Pero, definitivamente, ello no parece haber surtido su efecto en ti. Sin embargo, estoy dispuesto a intentarlo otra vez.

Has de estar de acuerdo en que la relación entre nuestras facultades, así como la posibilidad de unidad de nuestro conocimiento en general, son temas que en la filosofía kantiana ocupan un lugar fundamental y que son de la mayor trascendencia para todos ¿No es así?

J.K.- En efecto Magister, son estos algunos de los tópicos que consumen mi atención.

M.L.- Bueno, pues para alcanzar el problema que me interesa: el de la unidad de las diversas facetas del hombre, debes permitirme un rodeo que parte de aceptar que el juicio del gusto -problema central de la CRITICA DE LA FACULTAD DE JUZGAR de Kant- plantea la cuestión de cómo es posible que una sensación experimentada por mí, de modo subjetivo ante la representación de un objeto, pueda ser, al mismo tiempo, válida para todo aquel que se represente dicho objeto.

J.K.- En efecto Magister tal es el problema que más difícil se presenta en cuanto al juego del gusto.

M.L.- Tenemos entonces que el juicio del gusto nace de la representación de un objeto, a la que acompaña un sentimiento subjetivo de agrado o desagrado. Pero éste cae fuera del "territorio" ( 71 ) de las facultades de conocer y desear, y por lo mismo, dicho sentimiento no puede ser subsumido bajo ninguna de las categorías del entendimiento ni puede haberse producido por una determinación de la voluntad. A pesar de ésto, ese sentimiento de agrado o desagrado puede ser comunicado universalmente. Pero para que ello sea posible es necesario que algo garantice su universalidad y, no siendo ni la voluntad ni el entendimiento, debe emanar de otra facultad distinta.

J.K.- Hasta aquí estoy plenamente de acuerdo.

M.L.- Para explicar la posibilidad de que un juicio subjetivo sea comunicado universalmente gracias a esa supuesta tercera facultad, Kant recurre al concepto de "armonía preestablecida" de Leibniz, y lo asimila suponiendo como sí la naturaleza se ordena a un fin; por lo cual nosotros -dice en la CRITICA DE LA FACULTAD DE JUZGAR- debemos de entender que:

"(...) hay un buen fundamento que nos permite admitir una finalidad subjetiva de la naturaleza, (...) para la posibilidad de enlazar - las experiencias particulares, en donde luego, entre los muchos productos de la naturaleza, también pueden esperarse como posibles aquellos que, como si estuvieran arreglados particularísimamente para nuestro juicio y arregladas a él (...)" ( 72 )

Esta finalidad, que se distingue del "fin final" de la CRITICA DE LA RAZON PRACTICA -pues el primero es trascendente y el segundo metafísico- ( 73 ) es una suposición de los "juicios

reflexionantes" , que son aquéllos que enlazan nuestros juicios particulares en un sistema, como si éste correspondiera a un sistema igualmente ordenado en la naturaleza. El juicio del gusto es sólo uno de los posibles juicios reflexionantes, además del sentimiento de lo sublime y el juicio teleológico, que encierran también el supuesto de fin.

J.K.- Pero considerando que la principal característica del juicio del gusto es el sentimiento de agrado que despierta la representación, ¿ qué relación guarda éste con el supuesto de un fin de los juicios reflexionantes ? .

M.L.- -Kant está planteando aquí un problema bien interesante: las condiciones por las que la representación de un objeto en la imaginación a la que acompaña un sentimiento de agrado, pueda ser comunicada universalmente son dos: el supuesto de un sentido común estético, por el cual existe la posibilidad de que ante una misma representación todos experimentemos el mismo sentimiento de agrado; y el que dicho sentimiento tiene como fundamento el supuesto de la concordancia de la representación del objeto con un fin que lo unifique en un sistema de todas las facultades de conocer que, al ser producto de la relación de esas mismas facultades en todo ser humano, puede ser comunicada universalmente.

Dice Kant en la CRITICA DEL JUICIO:

" (...) Porque la base de ese placer (el sentimiento de agrado) se encuentra en la condición universal, aunque subjetiva, de los juicios reflexionantes, que es, a saber: la concordancia final del objeto con la relación de las facultades de conocer entre sí, exigida para todo conocimiento empírico (la imaginación y el entendimiento) (...) " ( 74 ).



J.K.- No es claro, al menos para mí, si el supuesto del fin, como condición universal, antecede al sentimiento de agrado, o si bien, es propiamente dicho sentimiento, bajo el concepto de sentido común estético, la condición del supuesto del fin.

M.L.- O bien, mi querido José, ambos se producen de forma simultánea, fundiendo en unidad la concurrencia de todas nuestras facultades de conocer.

J.K.- En efecto, es esta posibilidad.

M.L.- Pero que darse cuenta primero de que hasta ahora todo el problema del gusto es puramente subjetivo y no toca para nada al objeto. En consecuencia, la condición por la cual se produce un sentimiento de agrado como fruto de la concordancia final de la representación del objeto con las facultades de conocer entre sí, es la de la relación en que dichas facultades se encuentran. El objeto sólo sirve de detonante para que a partir de la representación del mismo concurren las facultades en un libre juego, pues tal es su relación.

J.K.- ¿Cómo en libre juego? ¿qué debemos entender aquí por - juego ?

M.L.- En un primer pasaje donde Kant distingue arte de oficio en la CRITICA DE LA FACULTAD DE JUZGAR dice:

"También se distingue arte de oficio; el primero llámase libre el segundo puede llamarse arte mercenario. Consideran el primero como si no pudiera alcanzar su finalidad (realizarse), más que como juego, es decir, como ocupación en sí misma. Verdadero (...) Sin embargo, de todas las artes libres, es necesario

sario algo que haga violencia, o, según se dice, un mecanismo, sin el cual, el espíritu, que debe ser libre en el arte y animar él sólo la obra, no tendría cuerpo alguno y se volatizaría, no es malo recordar lo (...) ya que algunos nuevos educadores creen excitar lo mejor posible un arte libre quitando de él toda sujeción, y convirtiéndolo, de trabajo, en mero juego". ( 75 ).

De donde hemos de concluir que si bien su concepto de juego guarda inicialmente un parecido con la idea aristotélica del mismo; es importante observar que, el juego es aquella actividad en sí agradable, pese a vincularse con mecanismos que evitan que se "volatice", y que sólo en su condición de agradable alcanza el juego su fin, como algo contenido en él mismo.

J.K.- ¿Está sugiriendo acaso, que el juicio del gusto se produce como resultado de una relación lúdica entre las facultades? .

M.L.- Debo confesar que te has adelantado un poco, yo sólo he traído el juego para examinar qué es lo que significaba libre juego y a partir de ahí tratar de ver cómo es la relación entre facultades. Pero si atendemos al siguiente pasaje de la CRITICA DE LA FACULTAD DE JUZGAR creo que tu anticipación se verá confirmada:

"La universal comunicabilidad subjetiva del modo de representación del juicio del gusto (...) no puede ser otra cosa más que el estado del espíritu en el libre juego de la imaginación y el entendimiento (encuan

**ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

to estos concuerdan recíprocamente, como ello es necesario para el conocimiento en general), teniendo nosotros conciencia de que esa relación subjetiva, propia de todo conocimiento, debe tener igual valor - para cada hombre (...)" ( 76 ).

J.K.- De modo, que no son las condiciones objetivas del objeto artístico ni el sentimiento de agrado ni la finalidad, quienes hacen universalmente comunicable el juicio del gusto, sino un juego de las facultades, común a todos y que permite que nuestra afirmación de "ésto es bello" pueda ser compartido.

M.L.- En la medida en que el juego es una actividad que no requiere de nada más para ser agradable y, considerando que el fin al que se subordinan todos los elementos en juego es el de ser agradable; el supuesto de fin de los juicios reflexionantes es precisamente lo agradable o, como señala Marcuse en EPOS Y CIVILIZACION ( 77 ) la reconciliación de las esferas de la existencia humana.

Cuando frente a una representación ésta no puede ser subsumida ni a categorías ni a reglas ("como una determinación sin propósito o un orden sin ley"), las facultades de conocer concurren a la representación dejándola libre, relacionándose con ella desinteresadamente en un juego. Jugando precisamente, por que al dejarla libre, Kant supone que la imaginación y el entendimiento entran en actividad como si la sola representación fuera en sí misma final. Es decir: que al no perseguirse ni el conocimiento ni la determinación de la voluntad, lo que obliga a relacionarse a las facultades es su propia actividad sin meta. Una relación lúdica que vale por sí misma, puesto que produce un equilibrio interno a las facultades, y que seña

la que no existe entre ellas una división real sino que se vinculan con un fin inherente a ellas mismas que, al serles propio, lo es también del alma humana y, por tanto, universal.

J.K.- Pero el objeto artístico aquí no interviene para nada y de ser posible una relación lúdica entre facultades, ésta sólo sería subjetiva.

M.L.- Efectivamente. Para Kant el juicio del gusto es el resultado de la relación entre la representación, la imaginación y el entendimiento; donde el objeto, al que nombramos bello, - sirve sólo como detonante para que se produzca dicha relación. En este sentido el objeto es sólo un pretexto y el juicio del gusto es totalmente subjetivo, pero que, por producirse debido a la estructura interna de nuestras facultades, es común a todos los que posean un alma racional. Por ello, el gusto y la belleza serán:

"Gusto es la facultad de juzgar un objeto mediante una satisfacción o un descóntento, sin interés alguno. El objeto de semejante satisfacción llámase bello". ( 78 ).

Y páginas más adelante:

"Bello es lo que, sin concepto, place universalmente" ( 79 ).

Como verá José, en ambos casos el juicio se produce de modo subjetivo con independencia del objeto al que "llámase" - bello que, por lo demás, es un placer universal. Esto es, que puede experimentarlo cualquier alma racional.

J.K.- El rodeo, Magister, aún no resuelve lo que quería usted

mostrarme y ello me preocupa aún más debido a que ya hemos dado más de seis vueltas al jardín sin detenernos en ningún sitio.

M.L.- Vayamos pues a la casa, José, si ello te place. En cuanto al primer rodeo me sorprende tu falta de perspicacia: el arte, que tu desprecias ahora, es el vehículo utilizado por Kant para mostrar la posibilidad de una unidad de las facultades, unidad que en última instancia es la de nuestro conocimiento en general.

Pero si a este nivel el juego, como relación en sí misma agradable, explica la posibilidad de universalidad del juicio - del gusto y de la simultaneidad entre lo agradable de subordinar se a un fin y el fin como lo agradable, unificando la función de las facultades. De ningún modo ese es el único significado de - juego, ni su única función.

J.K.- Debo reconocer mi ingenuidad, pues en verdad, me está usted aconsejando que la contemplación del arte sería una excelente terapia para mi espíritu escindido. Pero nada ha dicho, aunque ahora veo que lo sugiere, de la necesidad de cortejar a una muchacha, salir con los amigos o jugar, llanamente.

M.L.- La impaciencia no es en este caso, tu mejor aliado. El juicio del gusto como el juego libre de las facultades, nos conduce a dividir al arte según la facultad que juegue; así, el arte se divide en "libre juego de la imaginación y libre juego de las sensaciones". Este último a su vez, tiene dos sentidos, uno se refiere al arte de los colores y de los sonidos, y otro al - juego agradable de los sonidos.

J.K.- Sospecho que hablaremos del juego agradable.

M.L.- Así es. Cuando los sonidos no se dirigen a la belleza, -

sino que buscan un sentimiento de bienestar o malestar, la meta del juego libre de sensaciones es el sentimiento de salud:

"Todo juego libre y variado de las sensaciones (que a la base no tiene intención alguna) deleita porque favorece el sentimiento de la salud, tengamos o no, en el juicio de razón, una satisfacción en el objeto, e incluso en el deleite del mismo" ( 80 ).

En este nuevo caso, volvemos a encontrar las mismas características del juego: se trata de una relación subjetiva -como se nota en la última parte de la cita- cuyo fin es su propia actividad. Ahora sin embargo, el fin no es ni lo agradable ni lo desagradable, sino que se trata del sentimiento de la salud, al que "favorece".

J.K.- Pero ¿cómo justifica Kant el paso de nombrar a un objeto como bello, a denominarlo saludable?.

M.L.- Al hablar de "juego libre de sensaciones", Kant alude a tres formas específicas: el juego de azar, el de sonidos y el del pensamiento. Descarta el primero de su análisis porque tiene intereses más allá del juego -sin contemplar que dichos juegos pueden producirse también sin dicho interés-. En el caso del juego de sonidos, Kant se refiere a la música de modo similar a Aristóteles, como mero entretenimiento. En cuanto a los de pensamiento se trata en concreto de la broma y el chiste, cuyo resultado es la risa.

En todos estos juegos, los elementos que intervienen no son ya sólo las facultades mentales, sino el cuerpo y el alma como unidades de todo lo humano. El juego de pensamiento, se -

produce cuando por medio de una situación fijada por nuestro pensamiento, el oyente entra en una tensión mental y física al representarse dicha situación que sin embargo, se resuelve en algo trivial, en nada, ocasionando el relajamiento del cuerpo que es expresado por la risa y fomentando el sentimiento de la salud.

J.K.- En este caso, Kent supone una relación entre el pensamiento y el cuerpo, una interacción entre ambos por la cual, algo que se enuncia para el pensamiento tiene finalmente, una manifestación corporal.

M.L.- La tensión de las facultades, presente al inicio de una broma, va más allá, abarcando en tensión no sólo éstas, sino - inclusive el cuerpo en general. Pues al representarse mentalmente, activamos también nuestro cuerpo en espera de lo que vendrá. Sería una situación real donde todo, nosotros como sujetos, estés participando.

La solución a la situación que nos ha puesto en tensión, es algo que carece de importancia y que:

"Como mero juego de representaciones, produce un equilibrio de las facultades vitales" ( 31 ).

El juego de sensaciones, al igual que el de las facultades de conocer, consiste en una relación entre nuestras "facultades vitales" que no finaliza en nada. Pone en actividad todo nuestro ser sin ningún fin, pues todo se resuelve entre representaciones. Un actuar de nuestro organismo que se realiza de subjetivamente al interior de la percepción misma, para lograr un equilibrio de nuestras facultades como tales expresadas.

reacción totalmente animal: la risa. ( 82 ).

J.K.- Me resulta totalmente claro ahora, por que ha dicho usted que no puede estar de acuerdo conmigo. Me ha mostrado que mi actitud es aventurada, pues no busca la unidad armónica de mis facultades, escindiéndolas como si ellas fuerán realmente independientes entre sí. Sin embargo, no me resulta del todo claro que ello beneficie mi salud y, por lo mismo, cual es la importancia de la broma. Desde mi punto de vista -y en esto Magister, me gustaría ser muy preciso- Kant permanece otorgándole una mayor importancia a la razón y el razonamiento, a las facultades de conocer como objeto final del pensamiento, que al cuerpo. Violenta, al igual que yo, la unidad del hombre otorgándole preferencia a cierto aspecto de él que al otro. El juego, que si tiene un significado concreto aquí, viene a explicarnos las relaciones internas del organismo y de las facultades como enteramente subjetivas, no obstante ser universales; pero no resuelve la cuestión final de la unidad humana tal y, como pensé, intentaría usted demostrar.

M.L.- Lo que te he dicho hasta aquí, defendiendo una idea de armonía y unidad del ser humano, en base a las ideas expresadas en la CRITICA DE LA FACULTAD DE JUZGAR, ciertamente no resuelven de fondo la cuestión. Tu objeción es válida. Pero el significado del juego en Kant excede incluso el uso que él mismo le da.

En una carta de respuesta que envía Kant al consejero Hute land por el regalo de un libro, publicada bajo el título de EL PODER DE LAS FACULTADES AFECTIVAS, podemos encontrar aquello que hace que el concepto de juego exceda el uso limitado que le da Kant.

Dice Kant, en dicho libro, que la salud es un concepto impreciso; no puede establecerse cuando se está realmente sano.



En realidad, la salud, el sentirse sano, es sólo un sentimiento placentero de la vida. El juego, la broma, la música, no mejoran la salud ni la corrigen, sólo previenen la enfermedad al hacernos placentera la existencia.

Si bien Kant se entretiene en explicar cosas como "el sentimiento patológico de pensar a deshoras", la necesidad de prohibir la siesta, la consecuencias de respirar con los labios cerrados, la idea central del texto consiste en sostener que mediante el propósito, del filosofar sin ser filósofo, se pueden evitar ciertos "sentimientos patológicos". No la patología misma, sino su sensación. Así, el pensamiento actúa de alguna forma sobre el organismo bien para permitirle sus expresiones más propias (como la risa), bien para mantenerlo en actividad en posesión de una mejor sensación de salud. Para que esto suceda, es necesario suponer una vinculación subjetiva entre el organismo y la mente aunque sea -en términos de Kant- sólo juego:

"(...) El filosofar, sin ser filósofo, es también, un medio de defensa contra ciertos sentimientos desagradables y al mismo tiempo una agitación de las facultades afectivas, que adquieran cierto interés en su propia actividad y que son independientes de las contingencias exteriores y, precisamente por eso, aunque sólo como juego, son fuertes e íntimas y no permiten que se estanque la fuerza vital". ( 83 )

Juego es aquí de nuevo, la actividad que permite la integración de todo el organismo, de nuestra totalidad, en una sola unidad. Aparentemente la proposición: yo me siento sano, yo siento que... se refiere a situaciones puramente subjetivas en relación a nuestro organismo. Para la labor del médico es neces

sario, sin embargo, al que podamos comunicar comprensiblemente nuestro sentimiento, y esto puede ocurrir gracias a que todos los organismos humanos son en lo esencial, iguales. La posibilidad de comunicar una sensación de salud como la posibilidad de comunicar el juicio del gusto, se debe a que por sí solas las facultades actúan de igual forma en todos los hombres, cuando actúan por juego.

En filosofía, José, no debemos tomar las afirmaciones de los filósofos como datos fijos, objetos de puro análisis. Al contrario, hemos de saber utilizarlas para desarrollar nuestro propio pensamiento. Si he traído a colación a Kant no es porque lo que haya dicho sea determinante: Kant asume al juego como una actividad humana inherente a sus facultades y totalmente subjetiva, que sin embargo, es principio de universalidad, dado que se produce de igual forma en todos los hombres. Lo ha descubierto, por ellos, como posible principio de unidad humana.

J.K.- Pero ciertamente no rompe con su esquema antropológico planteado en las otras críticas.

M.L.- En lo sustancial no. La idea de juego en nada altera de fondo ninguna de las otras críticas. Pero el juego aparece como necesario al tratar de dar fundamentos a la posibilidad de los juicios reflexionantes, como a un sistema de conocimiento. Amplía y enuncia una visión más rica del concepto de hombre en Kant y eso es lo esencial.

Técnicamente, el juego hace concebible una universalidad de la subjetividad, fundamentada en que en un actuar sin fin, en un actuar que encuentra su propia satisfacción en la acción misma; todos los organismos actúan de igual forma. Es sólo si se trata de la relación entre las facultades del conocer, sino

que es extensivo a el organismo todo. Pero Kant no le da ningún significado determinante a lo animal, lo orgánico y no profundiza en su proposición de las relaciones lúdicas subjetivas, que por momentos suele ser una analogía a la forma en que puede entenderse la presencia de los principios puros del entendimiento, en la CRITICA DE LA RAZON PURA, para garantizar la universalidad de nuestro conocimiento.

J.K.- Creo que alguien está llamando a la puerta, Magister.

M.L.- Lo he escuchado, José. Es hora de que terminemos nuestra conversación.

J.K.- Ignoro si tras de todo esto ha llegado a convencerme de mi equivocación, lo que si sé ahora, es que no basta con dividir al hombre ya que en ocasiones, y sobre todo para explicar aquellas cosas que nos pasan desapercibidas, por ese gusto de lo trascendente en que solemos caer los filósofos, resulta necesario apreciar en su justa dimensión una actividad que unifica al ser humano: el juego. Hasta luego, Magister.

M.L.- Hasta la vista José.

## segunda parte

J.K.- Ocorre, Magister, que después de nuestra última conversación, he intentado ampliar mi marco de acción jugando, cortejando chicas, además de reflexionar y continuar arduamente mis estudios. Pero lo único que he obtenido han sido problemas y más problemas. Si debo estudiar para mi exámen el día de mañana, me vuelvo indeciso deseando ver a Lorena, o queriendo ir con José Luis a jugar ajedrez o sólo conversar. No puedo elegir, pues - de inclinarme por algunas de las actividades, mi conciencia o mis deseos me señalan implacablemente la otra. El otro día, por ejemplo, me encontré en una situación así. Ardía en deseos por Lorena y, sin embargo, no podía entretenerme ni un instante ya que debía preparar un exámen. Pero tal fue mi impotencia para decidir, que preferí encerrarme en un baño hasta minar mis deseos y poder dejar a mi chica para ir a estudiar. Pero Magister, cuando he salido del baño dispuesto a explicarme e irme, Lorena se había marchado a su casa y yo no pude concentrarme en mi exámen preocupado por sus pensamientos.

M.L.- Sin lugar a dudas estás en crisis, José.

J.K.- ¿Cuál cree usted que es el mejor camino?. Yo he reflexionado mucho sobre la posibilidad de la armonía interna mediante el juego, tal y como se desprende de la doctrina Kantiana. Pero ya ve, sólo intenté atender una vez a mis inclinaciones y de inmediato se ha producido en mí una dualidad, una discordia total entre mis sentimientos y mis pasiones...

M.L.- Bueno... Cuando sacamos a la luz las ideas de Kant no fué para que las siguieras a pie juntillas. Recuerda que como en - los casos de Platón, Locke y Rousseau, sólo tratamos de analizar el concepto de juego dentro de un contexto dado, a partir del - cual, más adelante, podríamos elaborar cuestionamientos tanto

teóricos como prácticos. Pero asumir prácticamente concepciones filosóficas de manera inmediata es como confundir la imagen en el espejo con uno mismo.

J.K.- Magister, Ya no soy tan altivo como antes, pues mi indecisión ha llegado hasta ese extremo. De modo pues, que no sé como desarrollar una teoría para explicarme a mí mismo el estado en que me encuentro...

M.L.- Tu razones bien. Ya lo has demostrado en otras ocasiones. Sin embargo, entiendo tus dificultades, para el análisis teórico y el desarrollo práctico de algunas ideas atractivas. Te propongo, a falta de algo más decisivo, un experimento. Yo te haré preguntas a fin de que tu mismo vayas hilando las ideas de juego que a partir de Kant, elaborará Schiller en las CARTAS A LA EDUCACION ESTETICA DEL HOMBRE; utilizando no sólo tu razón teórica, sino tu experiencia personal, tal y como, hace muchos años, Sócrates solía educar. ¿Te parece?.

J.K.- Nada más halagador, mi nuevo Sócrates.

M.L.- Pues adelante, mi hermoso Alcibiades, ¿cuál es la naturaleza de esos sentimientos que te han vuelto indeciso?.

J.K.- Hay un grupo de sentimientos que aparecen estando con Lorena, o cuando abandono todo por seguir un amigo en una aventura, que de algún modo son similares a aquéllos que me incitan a comer o beber. Son sentimientos que vienen de adentro, de mi cuerpo, haciéndome experimentar una forma de necesidad física - que me obliga a satisfacerlos. Por otro lado hay un grupo de sentimientos enemigos de los anteriores, que nacen de mi propia reflexión y cuya fuerza es que moralmente son más convenientes que mis necesidades. Ambos, como he dicho, se contraponen, no permitiéndome optar por ninguno de ellos, pues al elegir uno, necesariamente debo alejar de mí aquél del otro grupo que se le

oponga. No puedo, por decirlo de otra forma, cumplir simultáneamente con ambos.

M.L.- Creo que tienes hermanos pequeños, José.

J.K.- Sí, así es.

M.L.- Pues debes de haber notado que ellos se dejan guiar por el primero de los grupos que mencionaste: quieren comer cuando tienen hambre, nos llaman cuando les da miedo o quieren un poco de afecto... en fin, que es la necesidad física -como tú la llamaste- la que en ellos domina, haciéndolos actuar de tal modo.

J.K.- En efecto, Magister. De ese modo se manifiestan los caprichos de la naturaleza.

M.L.- Cuando uno actúa guiado por esas fuerzas naturales -que no son otra cosa que una manifestación de nuestra pertenencia al mundo material y físico, de nuestra existencia real-Schiller nos dice que vivimos en un "estado sensible", donde estado se refiere a las fuerzas que determinan nuestras acciones y que, en este caso, son sensibles, una mera coacción física.

Respecto al otro grupo de fuerzas ¿no suponen, acaso, que puedes sustraerte al influjo de ese "estado sensible", a esa forma de actuar dirigida por la coacción natural; en una palabra, que puedes actuar libremente? .

J.K.- No sólo lo suponen, sino que de no existir esa posibilidad no tendrían sentido, pues nunca podrían realizarse.

M.L.- Ciertamente, la libertad es un principio suprasensible de donde emanan ciertos imperativos que nos obligan a sustraernos de nuestros deseos sensibles y actuar como ellos lo indican. Basan

su poder en la necesidad racional con que son descubiertos y cuyo cumplimiento llamamos, por lo general, moralidad.

Cuando un magistrado se comporta sólomente bajo la guía de la razón, actuando conforme a los imperativos, decimos que actúa bajo un "estado racional" -como lo denomina Schiller- pues quien gobierna sus acciones no es otra fuerza distinta a la de la moral.

J.R.- Pero estos "estados", Magister, son propios de un período de la vida, y en la adolescencia y primera madurez se confunden o se trata de una descripción de modos generales de comportamiento para el análisis.

M.L.- No trata, más, de conceptos que encierren una estructura más compleja. Son como nudos donde se concentran grupos de problemas y consideraciones de distintos niveles, que dan un nombre a la urdimbre y a la trama, de un complejísimo telar que son las acciones humanas.

Veámoslo así: a nivel de la existencia social, el hombre se relaciona con un Estado, cuya conformación supone un tipo de hombre que se rige por la ley. Sin embargo, como individuo, se es difícil mediar entre lo que espera de mí el Estado y mis propios deseos. A un nivel ontológico, el "estado sensible" - es la manifestación de mi realidad física, en tanto que el "estado racional" supone una condición suprasensible: la libertad, cuya naturaleza es ideal.

A todos niveles la antítesis que significan estos "estados" impiden un desarrollo armónico. La dificultad de mediación - entre los "estados" -seguir la ley, seguir mis deseos- se convierte a elegir entre un comportamiento salvaje (donde actúa en favor del "estado sensible") o bien, un comportamiento bárbaro

(dominado por la razón) que son sin embargo para Schiller, dos tipos patológicos de ser.

Al hablar de "estado" en Schiller, debemos tener presente que es un término sumamente complejo con el que se busca denominar aspectos esenciales de hombre, como la racionalidad y la sensibilidad; pero de forma tal, que no sean en exclusiva aspectos, sino que engloben las implicaciones que éstos tienen en el modo de actuar, de ser y de pensar de los individuos. De ahí que a cada "estado" le corresponda un "tipo"; es decir un "ser" que materializa o se rige por uno de los aspectos o "estados" del hombre.

J.K.- Magister, sorpresivamente mi indecisión se convierte en una compleja multiplicidad de problemas, un conflicto a muchos niveles. Nada "simple" como enfrentar al alma con el cuerpo, sino que este enfrentamiento tiene implicaciones tanto ontológicas, como morales, como políticas...

M.L.- Cuando ves toda esta policromía problemática, ¿no te resulta fabuloso que haya nacido del concepto de "realización de la moral" ?

J.K.- Es decir que todo ello está implícito en la cuestión de cómo hacer posible un comportamiento moral; esto es, hacer coincidir nuestra capacidad de acción y nuestros deseos de actuar, con la ley moral; como lo esperaba Kant.

M.L.- De alguna manera así es, pues Schiller vuelve a plantearse este problema. Pero ¿cómo crees tú que lo retoma? ¿Cuál será su posición para que de él emanen tantos problemas?

J.K.- No me extrañaría que Schiller, al repensar la obra Kantiana, encontrara que asumiendo la dimensión estética del



hombre como una dimensión esencial en él; ésto obligara a plan-  
tearse los problemas -como por ejemplo, el de la concordancia -  
de nuestro deseo con la ley moral- recurriendo al examen de la  
concepción antropológica para, afirmando ahí el aspecto estético,  
ir enriqueciendo las cuestiones morales, políticas, gnoseo-  
lógicas, entre otras; apegándose mas a la complejidad real e -  
inherente a los problemas.

M.L.- Muy bien, José; como has señalado con razón, el enfrenta-  
miento entre el estado sensible y el estado racional, se impli-  
ca en un grupo importante de problemas -como el de la realiza-  
ción de la moral, las relaciones estado-individuo, la educación-  
cuya comprensión debe remontarse al análisis de la idea de hom-  
bre. Donde, ciertamente, se incorporará la dimensión estética.  
Con este sentido, Schiller propone llevar acabo un análisis -  
trascendental del concepto de humanidad, entendido éste como el  
análisis de aquello que la razón, objetiva y universalmente en-  
cuentra en sí misma como concepto puro de humanidad, más allá de  
las contingencias exteriores de cada individuo; pero como posi-  
bilidad de la experiencia.

J.K.- ¿Y por qué no le acompañamos en su análisis trascendental?

M.L.- Claro. Veamos mhh... Cuando tú conoces a alguien desde -  
pequeño y él ahora es adulto, ¿podemos decir que ha cambiado pe-  
se a que sigue siendo él mismo?

J.K.- Sí incluso es factible que digamos que hay dos aspectos  
en el concepto puro del hombre; uno por el cual permanece el  
mismo y otro por el que, afectado por lo que lo rodea y por el  
tiempo, cambia. ¿no es así?

M.L.- En palabras de Schiller: la "persona" y sus "determinacio-  
nes". Las determinaciones son entendidas por Schiller como los

fenómenos físicos que afectan al hombre y que patentizan el "devenir", cuya posibilidad de ser experimentado por nosotros es el tiempo. Pero ni el tiempo ni las determinaciones pueden darnos cabal comprensión del devenir, si no contamos con la idea de la "persona" como algo inmutable que por contraste evidencie el devenir. La "persona" como concepto, está dado bajo el supuesto del principio de libertad que por definición, supone la sustracción de la "persona" a las determinaciones materiales y al devenir mismo, gracias al cual hemos de concebirla sin modificaciones.

La libertad por un lado, el tiempo, por otro, son las condiciones de posibilidad tanto para la experiencia (como la afectación de nuestros sentidos y nuestro ser por las determinaciones), como para la autodeterminación (regirse en base a la libertad, por la "persona").

J.K.- Aceptando el análisis de Schiller, es necesario que la posibilidad de ser "determinado" o de "autodeterminarse" se manifieste de alguna forma hacia el exterior del sujeto, obligándolo ahora a ser determinado por la experiencia, ahora a determinarse por sí mismo.

M.L.- Los dos aspectos señalados con carácter de "condiciones de posibilidad" y un matiz ontológico como "ser" y "devenir", se corresponden a dos instintos (trieb) humanos (entendidos como tendencia hacia) por los que el hombre se autodetermina o es determinado. Aquel impulso que haya su satisfacción en la autodeterminación de la "persona", es llamado por Schiller impulso formal (Formtrieb) mientras el que encuentra su satisfacción en ser determinado es llamado impulso sensible. (Sachtrieb)

Así, la autodeterminación, por la cual la "persona" permanece idéntica a sí misma todo el tiempo, es la tendencia hacia

la forma; esto es, aquéllo cuya representación racional es posible como subsistente por sí misma por una necesidad racional; por ejemplo, la ley moral, el conocimiento objetivo -como estructura del conocimiento-. A su vez, el devenir o el determinarse, es resultado de la tendencia humana hacia la vida, como aquéllo que existe bajo condiciones físicas.

J.K.- Pero tal y como me está mostrando estos aspectos, impulsos y objetos enunciados por Schiller, ambos aparecen como completamente independiente el uno del otro. Aunque se insista en que para su cabal comprensión deban ser enlazados.

M.L.- Precisamente por ello José, debemos entender bien que - si por un lado el hombre tiende hacia caminos distintos, éstos carecen de sentido si no es en su vinculación y satisfacción -mutua; lo que nos obliga racionalmente a buscar entre los instintos una mediación.

J.K.- De lo contrario, supongo, el hombre nunca sería cabalmente hombre, pues para serlo necesita satisfacer ambos instintos simultáneamente; sin embargo, el ser humano debe elegir - por uno de esos dos aspectos, truncándose, reduciendo su propia esencia humana a otra distinta. Pero cual podría ser el instrumento de mediación que propone Schiller para salvar al hombre de esta decisión.

M.L.- Permíteme una breve interrupción, mi pequeño Magister. Pero debo salir de la casa para ir a los toros. El cartel de hoy es excelente. Y quisiera aprovechar la ocasión para llevar a Schiller a los toros, si es que aceptas acompañarnos tú también.

J.K.- Me encantaría, aunque bien sé que sólo los Magistri y los alumnos avanzados pueden entrar a la fiesta. Pero si con -

nosotros va Schiller, mé basta para desearlo.

M.L.- Vámonos. Ahora responderé tu pregunta.

Schiller ve, en la idea del juego presente en el juicio - del gusto, mucho más -si es posible decirlo- que lo que vió - Kant. La actividad de las facultades, por sí mismas, cuando es desarrollada por juego, las armoniza y unifica internamente alrededor de un fin inherente a la actividad misma. El arte pues, sirve como detonador de una relación lúdica entre las facultades donde ninguna pretende subordinar a la otra a algún fin exterior, sino que ambas pueden actuar de acuerdo a sí mismas y encuentran satisfacción precisamente en ese actuar sin intención externa. Es to pudo sugerirle a Schiller, que bien podría existir un tercer impulso en el hombre -secundario si se quiere- que emana del supuesto de la unidad del hombre y que es llamado impulso de juego, (Speltrieb) cuya actividad no es otra que la de mediar entre las determinaciones y la persona, entre el impulso formal y el impulso de vida. ( 84 ).

J.K.- Pero, ¿qué entiende, exactamente, por impulso de juego? ¿cuál es su objeto? ¿cómo ha de entenderse que se sostiene en base al supuesto de la unidad del hombre? .

M.L.- El impulso de juego es considerado por Schiller como la tendencia humana a desligarse tanto de la coacción de la moral como de las fuerzas físicas a fin de atender a un sólo objeto: la forma viva, la belleza. Esto es posible ya que, de suponer la necesaria unidad del hombre, tenemos la obligación racional de pensar en un instinto que medie entre los instintos; por otra parte, tiene que ser el instinto de juego, pues Schiller entiende por el juego:

"Todo lo que ni objetiva ni subjetivamente es contingente, y, sin embargo, no coacciona ni al exterior ni al interior (...)  
( 85 ).

Lo que Schiller quiere dar a entender por juego, es que éste es todo acto, pensamiento o sensación que siendo necesario para el hombre, no tiene como fuente de esa necesidad ni las de terminaciones (subjetivas), ni a la persona (objetiva) y que por lo mismo, es una necesidad que, paradójicamente, no obliga ni a la naturaleza física ni a la persona, por ser de carácter estético -cuya universal aceptación; diría Kant, depende de su carácter subjetivo-; cuyo resultado es una voluntad única, libre, que actúa. En palabras de Aussoun, en FREUD Y NIETESCHE.

"El fin estético del instinto (Speltrieb) resulta ser su función de mostrar la posibilidad del móvil, como síntesis del determinismo sensible y de la libertad -moral" ( 86 ).

En ese sentido, el juego es un elemento liberador que manifiesta la unidad de los aspectos del hombre. Por ello, en las CARTAS A LA EDUCACION ESTETICA DE LOS HOMBRES, afirma Schiller:

"(...)El hombre solamente juega cuando, en el sentido completo de la palabra, es hombre y solamente es hombre cuando juega" (...) ( 87 ).

Pues lo unifica, lo reúne en todas sus partes para que la sensibilidad tenga forma y la forma, vida.

J.K.- Racionalmente, como concepto puro de humanidad, es posible estar de acuerdo con Schiller en la necesidad de un instinto de juego. Pero en términos del objeto; es decir, del hombre real, ¿hay alguna manifestación de ese instinto, un estado que tenga que ver con ese aspecto unificador del hombre? .

M.L.- Como el hombre real es un ser finito, la unidad que aparece en el examen del concepto puro de humanidad no puede ser contenida en él de la misma forma. Habría que pensar que el hombre va intentando aproximarse a ese concepto puro, como a una meta. De este modo el arte y la belleza producida por el hombre real, sólo expresa una mayor o menor cercanía del género humano, al concepto puro de belleza y, al concepto puro de humanidad. Los toros, de los que Schiller habla brevemente ( 88 ) señalan un momento de la historia de los hombres en busca de su perfección, como ocurre también con las luchas de osos de la época de Justiniano, o el fútbol en una era más reciente. Lo que de hecho se encuentra detrás de todo esto José, es una idea muy optimista de la humanidad de la que Schiller participa- y que Novalis en un fragmento enuncia claramente:

"La naturaleza no se puede explicar en la inmovilidad, se explica como un progreso hacia la moralidad". ( 89 ).

Lo que los juegos muestran cree Schiller-es ese progreso hacia la moralidad. El concepto puro de humanidad no sólo implica la unidad del hombre sino, en un sentido profundo, la posibilidad de realización de la moral en la naturaleza, donde la moral llegue a ser real, a emparejarse con nuestro querer individual y las condiciones de cada hombre. En este sentido Schiller piensa que el juego y el arte, son la meta a la que el hombre se dirige, como el fin mismo de la existencia o mejor, la posibilidad de vivirla cabalmente como hombres. Cosa que por -

cierto, sólo en un lugar como Castalia podríamos creer que es verdad.

J.K.- De todos modos Magister, me parece realmente difícil que tal y como se lo propone Schiller, el hombre. Yo por ejemplo llegué a actuar conforme al instinto de juego, tendiendo a realizar la moral, a liberarme de toda coacción, y no a actuar y destruir a sus semejantes.

M.L.- Al hacer el análisis trascendental, Schiller percibe que para poder establecer las condiciones para la unidad del concepto de humanidad y explicar el camino de realización de la moral, tanto como la posibilidad de conocer -que no abordaré por no tener ningún interés para nosotros -hace falta la instancia del impulso de juego que fundamente la afirmación de una voluntad sobre las coacciones. Esto haciendo una doble negación, la del impulso formal y el impulso sensible. Pero cuidado: esta nueva libertad de la voluntad, no es idéntica a aquella que se encuentra a la base del concepto de "persona", que se entiende como la cualidad de sustraerse a toda sensibilidad. Dice Schiller:

"(...) Por mucho que aquí se hable de libertad, no se entiende aquella que necesariamente le corresponde al hombre, considerada como inteligencia, (como la de la persona). Así (...) cuando el hombre sólo actúa (...) racionalmente, demuestra una libertad... de primera clase; al actuar racionalmente en los límites de la materia (...) demuestra su libertad de segundo orden. Se puede explicar esta última simplemente como la posibilidad material de la primera".

( 90 ).

Cuando la naturaleza ha generado por sus propios medios - la posibilidad de elegir, yo puedo ir entreverando la forma, como lo que debe ser, con lo que es. A modo de ejemplo puede citarse la galantería, que es un adorno a nuestro deseo. De esa forma, cuando actúo galantemente satisfago mi inclinación, pero moderándome y comportandome conforme al deber.

M.L.- A este nivel, José, ¿el estado estético puede explicarse sólo como una necesidad racional -como el instinto- o aparece en el hombre por su propia naturaleza, sin la necesidad de la intervención de ninguna otra cosa?.

J.K.-El análisis trascendental sólo muestra las condiciones de posibilidad de una unidad humana surgidas de una necesidad racional, pero Schiller también ha justificado que la naturaleza misma puede permitir lo que en principio es sólo una posibilidad: un estado estético. Más el desarrollo de éste, como el actuar libre, no es un proceso que se dé por sí sólo. La educación estética tiene como fin, precisamente, el desarrollo de esa inclinación por el juego. Enseña a explotar las relaciones lúdicas entre "estados" de modo múltiple: como actuar moral, artístico, político, gnoseológico etc...

M.L.- No me gustaría decirlo, pero en apariencia, hay aquí - una salida fácil por parte de Schiller.

J.K.- Yo iría mas allá y diría que no sólo es una salida fácil, sino que su planteamiento en última instancia no queda resuelto:

Yo le pido que observe lo siguiente: si bien el juego está en la concepción Schiller como mediador, no es ni anterior - ni simultáneo a los otros aspectos, sino que aparece debido a la enemistad que hace a éstos, excluyentes entre sí. El juego plantea una salida a los problemas que produce la antítesis de



na forma ¿cómo crees que en la vida finita el concepto de juego supere la antítesis del "estado sensible" y del "estado racional"? En el fondo, ¿cómo crees poder resolver tu indecisión en base al pensamiento de Schiller? .

J.K.- La forma de actuar salvaje que hace caso sólo de las necesidades corporales, es más que nada una manifestación de la existencia real de uno mismo. Pero si sobre eso, Schiller cree que la naturaleza se explica como un "ir hacia la moralidad", - es necesario que la naturaleza misma nos dé una oportunidad de sustraernos a ella y actuar moralmente. ¿No es así?.

M.L.- En efecto; y tal oportunidad es, según Schiller, el exceso y la abundancia que encontramos en la propia naturaleza.

J.K.- De donde se sigue que, si con la abundancia en la naturaleza, ésta nos da un espacio de libertad, el hombre puede tener la posibilidad de elegir entre vivir bajo el gobierno de lo sensible o bajo el gobierno de la razón.

M.L.- Pero como ya vimos, elegir es difícil.

J.K.- Ciertamente; pero si bien la naturaleza permite sustraerse a su coacción, al satisfacer nuestras necesidades sensibles; encuentra en nosotros una inclinación distinta a la sensible y formal; el instinto de juego, la inclinación al actuar lúdico, al arte...

M.L.- Y nos colocamos bajo el dominio del "estado estético".

J.K.- ¡Magnífico, un estado estético regido por un comportamiento que satisface simultáneamente lo real y lo racional, lo necesario y lo debido.

Cuando la naturaleza ha generado por sus propios medios la posibilidad de elegir, yo puedo ir entreverando la forma, como lo que debe ser, con lo que es. A modo de ejemplo puede citarse la galantería, que es un adorno a nuestro deseo. De esa forma, cuando actúo galantemente satisfago mi inclinación, pero moderándome y comportandome conforme al deber.

M.L.- A este nivel, José, ¿el estado estético puede explicarse sólo como una necesidad racional -como el instinto- o aparece en el hombre por su propia naturaleza, sin la necesidad de la intervención de ninguna otra cosa?

J.K.-El análisis trascendental sólo muestra las condiciones de posibilidad de una unidad humana surgidas de una necesidad racional, pero Schiller también ha justificado que la naturaleza misma puede permitir lo que en principio es sólo una posibilidad: un estado estético. Más el desarrollo de éste, como el actuar libre, no es un proceso que se dé por sí sólo. La educación estética tiene como fin, precisamente, el desarrollo de esa inclinación por el juego. Enseña a explotar las relaciones lúdicas entre "estados" de modo múltiple: como actuar moral, artístico, político, gnoseológico etc...

M.L.- No me gustaría decirlo, pero en apariencia, hay aquí una salida fácil por parte de Schiller.

J.K.- Yo iría mas allá y diría que no sólo es una salida fácil, sino que su planteamiento en última instancia no queda resuelto:

Yo le pido que observe lo siguiente: si bien el juego está en la concepción Schiller como mediador, no es ni anterior ni simultáneo a los otros aspectos, sino que aparece debido a la enemistad que hace a éstos, excluyentes entre sí. El juego plantea una salida a los problemas que produce la antítesis de

los aspectos, que llegan a todos los rincones de lo humano; en un primer momento entonces, parecería que todos los problemas fueran resultado de la ausencia de armonía interior del hombre, y que al ser posible una relación lúdica entre las tendencias humanas que las realizara armónicamente, se verían resueltos.

Pero el instinto de juego, que es por definición inherente a la actividad de los instintos, debe ser desarrollado con el auxilio de un elemento extrínseco: la educación estética.

Desde Kant, donde el juego aparece como la relación propiamente subjetiva de las facultades, éste representa la unidad de diversas tendencias humanas por su comunión en su sola actividad. En Schiller, la "relación subjetiva" se hace afirmación de la unidad del hombre, pero como principio de acción exterior. El problema estriba sin embargo, en que aunque se supone como una relación subjetiva inherente a la actividad - misma de los instintos, es necesario auxiliar a su desarrollo mediante la educación. En última instancia, el motivo por el cual el desarrollo de un "estado estético" requieré de un catalizador exterior, no es otro que el hecho de que Schiller - fijó de antemano, una meta a la cuál debe concluir el estado estético: hacer real el deber.

M.L.- Hemos de pensar según esto José, que al asumir Schiller la dimensión estética del hombre como una dimensión esencial y plantear con ella, junto con el análisis del juego, un giro a la comprensión del hombre y sus problemas; enriqueciéndolos: no puede sin embargo, asumir la tendencia al arte como múltiple, sino subordinarla a una única meta. No cree aún en el arte - como la actividad propiamente metafísica del hombre, plural; - tal título lo posee aun, la moral.

J.K.- En efecto, Magister. Si ante mí desesperante situa--

ción, que ahora de nuevo me corroe, recurriera yo a Schiller en busca de una respuesta, éste sólo me sugeriría un camino para que pueda llegar a querer lo que debo hacer, sin que - ello me cause conflicto alguno.

M.L.- Pero no en balde, Schiller ha afirmado que la relación subjetiva, armónica y unitaria del hombre es la de vincular lúdicamente sus diversos aspectos, para un actuar libre en la mismísima naturaleza física. Esta idea enfatiza de manera - importante que toda actividad tiene un aspecto estético que no puede desligarse del ético o del político o del pedagógico, pues no son más que distinciones problemáticas de un todo unitario: las acciones humanas.

J.L.- Sin duda, Magister. Pero es necesario ser más radical que Schiller. Ir más allá, multiplicando las metas del juego, tomándolo como principio. No como fruto de negaciones sino - como afirmación. Tomando al juego tal vez, como punto de partida y no a los aspectos (instintos) enemigos. Probablemente la clave está en el niño y su juego, eludido por Schiller, donde sin un teleologismo moral, las relaciones lúdicas sí conduzcan a un actuar unitario donde sean mis actos los que me - den identidad.

M.L.- Ahora que hemos llegado dígame si hay dos o tres boletos para los toros.

J.K.- Tres, José, Ahora tú también podrás entrar.



este juego es infinito

"Aquí estaba yo sentado, aguardando, aguardando, aguardando

( --- a nada,

Más allá del bien y del mal, disfrutando

Ya de la luz, ya de la sombra, siendo totalmente solo juego,

Totalmente mar, totalmente mediodía, totalmente tiempo -

( sin meta.

Entonces, de repente, lamigai, el que era uno se convirtió

( en dos --

Y Zaratustra pasó a mi lado.

Nietzsche.

Schiller nos deja la sospecha de que la actividad propia del existir, aquella que reúne todo cuanto somos y en la cual somos humanos plenamente, es la actividad estética cuya base es el juego; el lúdismo como vértice donde convergen los aspectos que conforman al hombre en su totalidad, como una fuerza creativa y transformadora. Una sospecha similar recorre tempranamente el pensamiento de Nietzsche y en su "prólogo a Richard Wagner" de EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA, donde al arengar con tra quienes contemplan el problema estético desligado de "la seriedad de la existencia", lo muestra claramente cuando dice:

"(...) Yo estoy convencido de que el arte es la tarea suprema y la actividad propiamente metafísica de esta vida (...)" ( 92 ).

El juego, pese a no estar presente en esta afirmación, la rodea, se funde con sus propias raíces. Jf, a la base de la posición de Nietzsche respecto al arte se encuentra el juego, cuyo significado en el contexto de tres de las obras de Nietzsche hemos de examinar aquí. Me refiero a LA VISION DIONISIACA DEL MUNDO; EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA y ASI HABLO ZARATUSTRA.

En estas, más que en ninguna otra, Nietzsche enlaza al juego con los puntos esenciales de su pensamiento y no de manera fortuita, puesto que estas tres obras guardan entre sí una relación íntima, fundamental; en ellas se hilvana el concepto que representa el aspecto creativo de la filosofía de Nietzsche; se trata, por supuesto, del concepto de lo dionisiaco.

LA VISION DIONISIACA DEL MUNDO es un escrito preparatorio a EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA, donde muy acentuadamente se examina el problema del arte a raíz de la idea de DIONISO. EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA por su parte, desarrollará propiamente el concepto de lo dionisiaco; que en ASI HABLO ZARATUS-TRA se convirtió en acción suprema. ( 93 ).

Es así que, aprovechando las relaciones que éstas obras guardan entre sí, como el papel que en ellas le da Nietzsche al juego: emprendéremos aquí un examen de las mismas siguiendo el orden en que fueron escritas en pos de una aproximación a lo lúdico. Una fiesta inmotivada de la que podamos decir: ESTE JUEGO ES INFINITO.



# una fiesta inmotivada

Un asombro es la fuente misma de EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA y está presente en un escrito preparatorio a ésta: LA VISION DIONISIACA DEL MUNDO. Se trata del asombro que despertan en Nietzsche los dioses griegos, su naturaleza, su origen:

"Los dioses griegos (...) no pueden ser concebidos, ciertamente como frutos de la indigencia y de la necesidad; tales seres no los ideó (...) el ánimo estremecido por la angustia: no para apartarse de la vida proyectó una fantasía genial sus imágenes en azul (...) ( 94 ).

Pero sobre el asombro prevalece una intuición: los dioses griegos constituyen un aliciente para la vida, en ellos "habla una religión de la vida" ( 95 ) que no rehuye la verdad misma - del existir: la locura de Herácles, la dolorosa lucha de Antígona. La sabiduría griega, la que proyectó en el Olimpo a esos seres que asombran a Nietzsche, se funda en el reconocimiento de que la vida es dolorosa:

"La filosofía del "pueblo" es la que el encadenado dios de los bosques revela a los mortales- lo mejor de todo es no existir, lo mejor, en segundo lugar, morir pronto. Esta misma filosofía es la que forma aquel mundo de dioses (...)" ( 96 ).

Esta "filosofía del pueblo" nos señala un saber ineludible: la incongruencia de la existencia. Su carácter azaroso y caprichoso que nos impone desdichas insufribles. Mas, ante esta revelación, Nietzsche observa que los dioses Apolo y Dioniso son complejas representaciones de tendencias humanas, car

gadas de sentido y cuya meta es invertir el pesimismo del "en-cadenado dios de los bosques" e inducirnos, precisamente, a vivir.

Apolo -dios del sueño y el arte figurativo- es visto como elemento del fenómeno del sueño: figuras que disfrazan los más dolorosos hechos de la existencia, para mostrárnoslos bajo formas bellas. Producto ésto de la inclinación de todo hombre a transfigurar el inhóspito acontecer de la existencia y remontar el dolor para seguir viviendo. Apolo es la proyección de todo lo que representa el sueño como fenómeno psicológico que hunde sus raíces en el anhelo de vivir y es, también, como un desdoblamiento de su naturaleza, una fuerza artística: el soñador - es, en todo sentido, un artista completo, como lo es, el poeta épico y el escultor.

Dioniso viene a perturbar la inmarcesibilidad de Apolo : es él quien exhalta la naturaleza dolorosa de la existencia, en volviéndola con su manto de indiferencia caprichosa. Destruye la "apariencia", "la individuación" que Apolo rédime con la bella figura. Dioniso es la embriaguez; tendencia humana que escapa del dolor rompiendo los límites de la existencia individual sólo para que al término del éxtasis, el sufrimiento sea aún - mayor. La naturaleza de Dioniso la forma un fenómeno "fisioló gico": Los instintos primaverales, el deseo sexual (no sólo la embriaguez inducida) que nos llena de gozo, dominándonos hasta que nos entregamos a su azaroso desenfreno. Es un saber, pues Dioniso enseña que dependemos de un Destino indiferente a nuestro deseo de vida. Revela "el terrible instinto de existir y, a la vez la incesante muerte de todo lo que comienza a existir." ( 97 ) Pero -como Apolo-Dioniso no es sólo un liberador cruel, es una fuerza artística: la de la música.

Al ver en Apolo y Dioniso elementos tanto psicológicos como fisiológicos, que se desdoblán en fuerzas artísticas persiguiendo la verdad y la belleza, Nietzsche -influido por el pensamiento de Schiller y en especial por su idea de "estado"- los muestra como conceptos multidimensionales. Conceptos que van más allá de la visión del mundo griego, para transformarse en tendencias de todo hombre. En este sentido, hemos de comprender al soñador, al escultor, al poeta épico -apolíneos; como a el embrigado, al músico y al poeta lírico -dionisíacos; como "tipos" que se desprenden del dominio de una de estas dos tendencias humanas como lo hacían el bárbaro y el salvaje en la concepción schilleriana.

Pero hasta aquí llega la similitud con Schiller pues, lejos de ser guías absolutos de los hombres, lo dionisíaco y lo apolíneo sólo pueden concebirse como juego; esto es, como agentes liberadores. En el sueño y en la embriaguez debemos ser espectadores de nosotros mismos; estar justo detrás de nosotros para no confundir "el juego con lo real" del sueño, con la realidad misma. Ni confundir tampoco, "el juego de la naturaleza con lo real" -que produce la embriaguez- con la realidad misma. ( 98 ) No es huir y dejarse gobernar por un instinto: la belleza y el saber son juegos que liberan del dolor de la existencia impulsándonos a vivir, pero no pueden modificarla, alterar su indiferencia por lo que nos ocurre. No pueden ocupar, en suma, el lugar de la verdadera existencia. Como juego es como lo dionisíaco y lo apolíneo pueden invertir la "filosofía del pueblo" y fortalecer nuestro anhelo de vivir.

Apolo y Dioniso en su complejidad de belleza y saber, -sueño y embriaguez, escultura y música, son dos caminos distintos de redimir la existencia, y son más aún caminos contrarios:

el apolíneo trata de ocultar en la belleza lo que el dionisiaco se empeña en delatar. Su presencia simultánea en el hombre es - causa de discordia, de amenaza y escisión: hiere su simultaneidad. Pero no son irreconciliables. Tanto lo dionisiaco como lo apolíneo tienen en común su forma lúdica que se despliega en - otros juegos, así:

"El arte del escultor es el juego con el sueño (...) y "el acto creador del artista dionisiaco es el juego con la embriaguez. (...) ( 99 ).

La posibilidad de lo trágico, tanto de la tragedia misma como del espíritu trágico -cama a la que llega el pueblo griego redimiendo la "filosofía del pueblo"; estriba, justamente, en lo que de común tienen lo apolíneo y lo dionisiaco; a saber: el juego. La forma que yace tras ellos y en todos sus desdoblamientos.

De este modo, el juego aparece en la VISION DIONISIACA - DEL MUNDO como clave, un elemento puesto en el centro mismo del pensamiento temprano de Nietzsche.

Antes de abordar de lleno el significado de el juego en LA VISION DIONISIACA DEL MUNDO, es necesario que coloquemos un margen a nuestra investigación: mucho se ha dicho de que Spinoza, Kant, Schopenhauer, Hegel y Wagner, son las principales - influencias del pensamiento nietzscheano. Sin embargo, ya que nuestro interés se centra en el concepto de juego acentuaremos aquí la influencia que Schiller en particular y el romanticis-

mo en general, imprimieron en el primer Nietzsche y que ha sido frecuentemente ignorada por los estudiosos; sin intentar - con ello, menoscabar el peso ejercido por los pensadores enunciados primeramente, pero sí con la idea de atribuirle la que debe ser su justa importancia.

Al iniciar Nietzsche sus estudios sobre el mundo griego es muy probable que tuviera en mente los análisis e ideas de Schiller, sobre todo en torno a la vinculación entre arte y existencia, que se exponen de manera más o menos sistemática en las CARTAS PARA LA EDUCACION ESTETICA DEL HOMBRE. Por ello no es imposible que al formular Nietzsche su interpretación de la cultura ática, los conceptos de lo apolíneo y lo dionisiaco fueran concebidos en estrecha semejanza con los llamados "estados" propuestos por Schiller. ( 100 ) Ciertamente, Nietzsche respeta la "forma" conceptual del concepto "estado", no así su significado preciso pues, agudamente, parte de un punto de vista completamente distinto:

Schiller elabora su problemática en torno a la lucha de dos fuerzas -deber, querer-, como entre dos realidades -deber ser, ser- que a la larga carecen de sentido individualmente, ya que su valor depende de su concordancia en la universalidad del arte. Es cierto que el problema estético en Schiller ya aparece como el problema propio de la existencia, pero, tristemente sólo de segundo grado; la meta final continúa siendo, pese a todo, el deber ser. En Nietzsche las cosas son distintas: la existencia humana en lo "aparente", lo "fenoménico" en sentido kantiano, tiene un valor que le es propio: el dolor y el sufrimiento, por lo que ha de encontrar formas de aceptar esta rea-

lidad terrible. Y es ahí, en el modo de poder aceptar el dolor donde aparece la lucha, el desgarramiento. Pero también es ahí donde, en un sentido de primerísimo grado, el problema estético es el problema propio de la existencia, la posibilidad de que aún se anhele vivir. De este modo, lo que en Schiller es la satisfacción de dos fuerzas en lucha para llevar la naturaleza a la moral, el arte en Nietzsche es la posibilidad misma de querer existir, de hacer vivible la vida.

Pero pese a esta diferencia de fondo, Schiller y Nietzsche concuerdan en dos puntos esenciales: la condición desgarrada del hombre -que proviene directamente de Kant- y la necesidad de trascenderla a través del arte. En ambos, el desgarramiento es fruto de una contradicción de fuerzas: materia y forma (Schiller), bella apariencia, uno original (Nietzsche) que debe ser disuelto a través de un mecanismo, el cual permite, en el caso de Schiller, lo humano (la condición de armonía entre las fuerzas) y por el otro, la tolerancia del sufrimiento de la existencia (Nietzsche). Ese mecanismo del que hablamos -y que en ambos casos da lugar al arte- es el JUEGO.

Pero si bien a nivel formal existen importantes similitudes entre Nietzsche y Schiller; éstas se acentúan en la concepción misma de lo que es juego. Es decir, para ambos, el juego es una relación de fuerzas (o tendencias humanas) que "crea" una tercera fuerza que disuelve el desgarramiento producido -por la contradicción de las dos primeras. (101) En ese sentido cuando Schiller afirma que juego es aquello que, "ni objetiva ni subjetivamente no coacciona al interior ni al exterior", está pensando en que el juego es libertad y, aún más, libertad estrictamente práctica en la medida en que no coacciona permitiendo, en cambio, la manifestación de una voluntad libre. Sin

embargo, cuando Nietzsche retoma en su elaboración de los conceptos de lo apolíneo y lo dionisíaco al juego como posibilidad de aceptación, se ha planteado la inoperancia de la antropología de Schiller. Esto no impide a Nietzsche ver en la idea de juego un elemento novedoso e inquietante, que merece ser - repensado en otro contexto: el del pesimismo frente a la existencia.

En LA VISION DIONISIACA DEL MUNDO, encontramos la idea de juego enclavada en la formación del sueño y la embriaguez; y más tarde en la producción del arte y la tragedia. Para Nietzsche el sueño -el juego con la realidad- se produce cuando un individuo yo, tú que me lees, los habitantes de la colonia - Obrera, revisten la realidad- aún la más dolorosa- bajo figuras bellas, enmascarando lo que de doloroso y terrible hay en ella. La bella apariencia no debe ser asumida -por el que - sueña- como lo único real, precisamente porque el sueño es un reino intermedio entre lo fenoménico y la bella apariencia pura; que no pretende otra cosa que hace tolerable la vida sin -rehuir la realidad y constituirse como una fuerza estética; es decir "creadora" de un mundo intermedio: el onírico, y un valor: la belleza.

En el caso de la embriaguez, es la naturaleza la que juega con la apariencia rompiendo los límites y la diferenciación que la caracterizan. Al hacerlo, la naturaleza que juega, produce un nuevo mundo que no es ni la "unidad originaria" ni la apariencia, sino la embriaguez; es decir, el gozo de romper los límites y entregarnos al desenfreno de existir; pero como espectadores al mismo tiempo de nuestro desenfreno. Sólo en la - medida en que no permanecemos completamente en uno u otro mundo - originario, aparente- la embriaguez es también una fuerza estética y un saber, el del "encadenado de los bosques".

El arte del escultor, como el arte del músico son resultado de lo apolíneo y lo dionisiaco como fuerzas estéticas. Son juegos con esas fuerzas. Así, el escultor sueña. Rodin - sueña la figura de la Catedral, luego éste sueño se hace tangible y su realidad no es ni el sueño ni la apariencia. Se trata de un objeto fenoménico, sí, pero en el que está la figura onírica, la belleza. Hablamos de un mundo intermedio estrictamente en relación al arte, en el sentido de que realizan en el mundo lo que lo dionisiaco y lo apolíneo producían como un fenómeno individual, creando propiamente una realidad bella y un saber, en que aceptamos la existencia.

Es difícil precisar hasta donde las relaciones lúdicas entre la realidad y la bella apariencia, como entre naturaleza y realidad, etc... persiguen una síntesis dialéctica en sentido hegeliano. Nietzsche no busca en realidad la desaparición de las fuerzas contrarias, sino una concordancia entre éstas que permita la aceptación de una, mediante la realización material de la otra. El juego cumple, más que con la mecánica dialéctica, con la idea de Nietzsche de comprender el proceso creativo con un construir en la afirmación de todo en cuanto somos. El desgarramiento no tiene por qué desaparecer, deber ser conservado para la aceptación. En este sentido, aunque aún no con la claridad que el "santo decir sí", tiene en ASI HABLO ZARATUS-TRA; la contradicción de los caminos para aceptar el dolor, lo dionisiaco y lo apolíneo, no tiene al menos en LA VISION..., el sentido de "disolverse" en la tragedia, sino de confluir creativamente en ella para acuciar el deseo de vivir, pese a como es la vida.

La tragedia y el espíritu trágico son, precisamente, la - confluencia del desgarramiento Apolo-Dioniso. Lo que la trage



día anhela no es ya la bella apariencia ni el saber de la embriaguez: la tragedia quiere la verdad del dolor, la afirmación del dolor; gozar el dolor.

La tragedia es, así, un juego; el juego del artista apolíneo con la embriaguez dionisiaca. El juego de las dos fuerzas estéticas, en su multiplicidad artística, moral, verdadera; que rebasan lo griego de LA VISION DIONISIACA DEL MUNDO para presentarnos a la tragedia, como señala Giorgio Colli, "como un instrumento de liberación" (102).

En efecto, la tragedia no es en exclusiva un fenómeno artístico, un juego dado en el arte y circunscrita al mundo griego. Debemos entenderla como un ansia de verdad y, más profundas, como un ansia de vida, un sentimiento de salud. (103) La tragedia como juego tiende a gozar y aceptar el desenfreno dionisiaco a través de mostrarlo bajo una bella apariencia. El artista dionisiaco no puede velar la fuerza de Dioniso, es un exaltado, la pura explosión de los "instintos primaverales". En este sentido, el juego trágico es el del artista apolíneo que frente a la manifestación exuberante de la fuerza dionisiaca, la cubre bajo un velo de belleza, haciéndola visible y, más aún, hermosa. Y el juego trágico -como los otros- consiste en crear de dos fuerzas una tercera: el saber que no es el arrebatado doloroso, sino la apariencia de ese arrebato.

"(...) Tenemos, pues, en ellos un mundo intermedio entre la belleza y la verdad: en ese mundo es posible una unificación de Dioniso y Apolo. Ese mundo se revela en un juego con la embriaguez, no es un quedar en gullido completamente por la misma. En el actor teatral reconocemos nosotros al hombre

dionisiaco representado (gespielt). El actor teatral intenta alcanzar el modelo del - hombre dionisiaco en el estremecimiento de la sublimidad, o también en el estremecimiento de la carcajada: va más allá de la belleza, y sin embargo no busca la verdad. - Permanece oscilando entre ambas. No aspira a la bella apariencia, pero sí a la aparición, no aspira a la verdad, pero sí a la verosimilitud. (El símbolo, signo de la - verdad). (...) Mediante el juego con la embriaguez, tanto el actor teatral mismo como el coro de espectadores que le rodeaba debían quedar descargados, por así decirlo, de la embriaguez. (...) ( 104 ).

La tragedia es, así, la forma de alcanzar el saber dionisiaco descargándose de él. Asumir el dolor, afirmándolo. Por ello es más que mero "arte", es un agente liberador que puede afirmar lo terrible de la existencia y proyectar, sobre todo los valores, uno: el deseo de seguir viviendo. De este modo, la tragedia es una creación en la que se agolpan el "saber de la vida", la belleza, el deseo de existir tras "reconocer" lo nuestro más íntimo y terrible: lo dionisiaco como bello y gozoso.

"Como indica Giorgio Colli en su INTRODUCCION A NIETZSCHE".

"El juego es decir, la actividad del artista (autor) unifica por tanto ambos instintos"-  
(...) ( 105 ) el dionisiaco y el apolíneo.

El juego ocupa en LA VISION DIONISIACA DEL MUNDO un lu

gar central: es la posibilidad tanto de la tragedia, como del sueño y la embriaguez; la escultura y la música, pero sobre todo, la vida. Aparece como una actividad profundamente metafísica, "creadora" de "mundos intermedios" más allá de la experiencia. En este sentido Nietzsche recoge en gran parte el pensamiento de Schiller, sobre todo en cuanto a la función transformadora y creadora del juego. Pero al no condicionar esta función a una meta, coloca el juego un principio como "generador", como posibilidad de la vida. El juego adquiere por ello, una pluralidad de dimensiones como productor de fuerzas estéticas; a saber: psicológicas, fisiológicas, artísticas, morales, de salud, liberadores, siempre pendientes a partir de las escisiones, señalándonos el sendero donde convergen, por que son creadoras.

Sin perder de perspectiva que la VISION DIONISIACA DEL MUNDO es una obra escrita con mucha libertad y muy tempranamente, y que, por lo mismo, no es pieza decisiva en la obra de Nietzsche, sí lo es en cambio para la comprensión del NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA donde Nietzsche obviará, o simplemente velará gran parte de esta primera concepción de la tragedia -en función de ciertas intenciones académicas- que no podemos dejar nosotros de notar, puesto que en última instancia apuntan a producir lo que más tarde será ASI HABLO ZARATUSTRA.

Nietzsche modifica en muchos aspectos su concepción de la tragedia de la redacción de LA VISION DIONISIACA DEL MUNDO al de EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA. Las diferencias que en mayor o menor medida expresan cierta cautela de parte de Nietzsche,

también podrían verse como variaciones de su pensamiento provocadas por una reflexión más detenida. No quisiera ahora entrar a discutir éste tópicó; sin embargo, éste tema, poco tratado - por quienes han analizado el pensamiento nietzscheano - quizá por lo titánico de la obra de éste- puede implicar o de hecho lo -- hace, una visión contrastante con la que se sostiene, por lo general, acerca del NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA. En buena medida - porque si bien las tesis fundamentales de el NACIMIENTO... están germinándose en la VISION DIONISIACA DEL MUNDO, la idea - de Juego -que en ésta ocupa un lugar central- prácticamente desaparece en el NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA trayendo importantes - consecuencias.

Lo dionisíaco y lo apolíneo, que en la VISION DIONISIACA DEL MUNDO eran explicados mediante el juego, han perdido al - llegar al NACIMIENTO... su naturaleza lúdica. Nietzsche los de fine ahora como procesos psíquicos y fisiológicos, sin mayor re ferencia en cuanto a cómo se producen, así:

"(...) Esos dos instintos (dionisíaco y apolíneo), tan diferentes marchan uno al lado de otro casi siempre en abierta discordia entre sí y - excitándose mutuamente a dar a luz frutos nuevos y cada vez más vigorosos, para perpetuar en - ellos la lucha de aquella antítesis, sobre la cual sólo en apariencia tiende un puente común la palabra "arte"; hasta que, finalmente, por - un milagroso acto metafísico de la "voluntad" - helénica, se muestran apeados entre sí, y en - ese apareamiento acaban engendrando la obra de arte a la vez dionisíaca y apolínea de la trage dia ática." (106)

Este largo párrafo nos permite destacar cómo la forma lúdica ha cedido su lugar a una cuestión de "milagroso acto metafísico" y a la sola palabra "arte". Pero lo mismo ha ocurrido con el sueño y la embriaguez; se han hecho sólo "tendencias" -- humanas hacia el arte, pero sin ser juegos. A cambio Nietzsche acentúa en la apolíneo el aspecto de modo de "valorar el mundo":

"(...) Si bien es muy cierto que de las dos mitades de la vida, la mitad de la vigilia y la mitad del sueño, la primera nos parece mucho -- más privilegiada, importante (...) la única vida; yo afirmaré sin embargo, (...) que el sueño (...) valora de manera cabalmente opuesta -- aquel fondo misterioso de nuestro ser del cual somos apariencia (...)" (107)

A través del sueño ya no aspiramos a la aceptación de la apariencia, sino a valorar de distinto modo la vida de como lo hacemos en la vigilia. No es una liberación sino un nuevo juez de la apariencia.

En este sentido, la embriaguez es también otro modo de valorar la apariencia, "su fondo misterioso". El artista apolíneo como el dionisiaco, son ahora una expresión de dos formas contrarias de valorar el mundo o, para mayor exactitud, de justificarlo. Es aquí, en esta reformulación de lo apolíneo y lo dionisiaco, donde Nietzsche se aproxima más a la forma de los "estados" y los "tipos" de Schiller, pues el juego ha cedido su lugar al "valorar". No se trata ya de "relaciones" entre tendencias humanas ni entre fuerzas, donde el interés se centra precisamente en la relación entre el hombre y el mundo. En cambio, ahora profundiza Nietzsche en el fenómeno de los valores, de una moral

en el arte griego.

Al sustituir en lo apolíneo y en lo dionisiaco la dinámica que les proporcionaba su forma lúdica, por considerarlas ahora "formas de valorar" el fondo misterioso de nuestro ser, Nietzsche parece obedecer a un afán por evitar las complicaciones que el fenómeno lúdico de la creación podía ocasionar.

Considerar que Apolo y Dioniso representan sobre todo valoraciones de la existencia, reduce la riqueza con que se -manifestaban -fuerzas plurales de creación- en la VISION DIONISIACA ...; y agudiza, en cambio, la contradicción entre ambos. Y al extremo de que su fusión en la tragedia no es ya un "proceso" sino un "milagroso acto metafísico". De este modo lo dionisiaco y lo apolíneo son tomados en el NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA desde el punto de vista de la axiología, que enlaza -además- una ontología. El músico, como el escultor; el poeta épico como el poeta lírico; son ahora "tipos", modos de ser y valer, según la "visión apolínea" o la "visión dionisiaca". Esta reformulación sin referencia al "proceso creativo" de Apolo y Dioniso, conlleva una aporía; "tipos" y "valores" se implican sin que exista una "anterioridad" o "simultaneidad" que explique cuál es la naturaleza de sus relaciones y cuál la de lo dionisiaco y lo apolíneo: ¿Un valorar o un modo de ser? .

No intentamos aquí, abordar éste problema; más bien, intentamos comprender que lo apolíneo y lo dionisiaco son asumidos como un supuesto, con la función posterior de "revelar" lo dionisiaco más allá del mundo griego, como una complejísima -actitud ante el mundo, la "tradición" filosófica, artística, moral y -de nueva cuenta- la vida misma.

La tragedia es explicada ahora en el Nacimiento de la tragedia, pero haciendo incapié en su sentido dionisiaco; dice Nietzsche:

"El drama es, por tanto, la manifestación apolínea sensible de conocimientos y efectos dionisiacos (...)" ( 108 ).

Apolo es visto aquí sólo como el "catalizador" que hace perceptible lo dionisiaco -limitando su función al reino del arte- ( 109 ); en tanto que Dioniso es expuesto como el saber, el contenido propiamente dicho de la tragedia. Más aún, la misma tragedia, como puede verse al enfrentar lo trágico a una nueva antítesis apeándose aquí a una concepción dialéctica más próxima a Hegel.

"(...) También Eurípide era, en cierto sentido, solamente una máscara; la divinidad que hablaba por su boca no era Dioniso ni tampoco Apolo, sino un demón que acababa de nacer, - llamado Sócrates. Esta es la nueva antítesis: lo dionisiaco y lo socrático (...)" ( 110 ).

La contradicción Apolo y Dioniso se ha diluido en una visión trágica de la vida con el nacimiento de la tragedia ática; pero ha sido más bien Apolo quien se ha fusionado con Dioniso que, en la perspectiva de Nietzsche, se perfila para transformarse en el "conocimiento" y "verdad" del trasfondo doloroso de la existencia. La marginación del concepto de lo apolíneo al reino del arte con la intención de resaltar la visión del mundo dionisiaco, como "ser y valer" que excede el análisis de la cultura helena para hacerse bandera del pensamiento filosó-

fico de Nietzsche. Así está expuesto en ECCE HOMO:

"Se ha entendido:

Dioniso vs el crucificado". ( 111 ).

Es Dioniso quién sale fortalecido de su vinculación con Apolo en la tragedia; ha alcanzado el nivel de poder "revelar" su saber, su verdad de cara al socratismo -nuevo "estado", modo de ser y de valer- es decir:

"(...) nos será lícito ahora aproximarnos a la esencia del "socratismo estético", cuya ley su prema dice mas o menos así:

Todo tiene que ser intelegible para ser bello;

lo cual es el principio paralelo al socrático

"Sólo el sapiente es virtuoso" (...) " ( 112 ).

Nietzsche se refiere en este pasaje de EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA a la estética de Eurípides, pero ligado a una "concepción" moral que es la socrática. Eurípides es así, una "forma" de ser socrática y Sócrates mismo, un modo de ser y valer:

"(...) Mientras que en todos los hombres productivos el instinto es precisamente la fuerza creadora y afirmativa, y la conciencia adopta una actitud crítica y disuasiva: en Sócrates el instinto se convierte en crítico, la conciencia en un creador (...) ( 113 ).

"Para demostrar que también Sócrates le corresponde la dignidad de semejante posición de guía bastará con ver en él, el "tipo de una forma de existencia" nunca oída antes de él, el tipo de "hombre teórico". (...) ( 114 ).

Y aun más adelante dice:



"(...) Si la tragedia antigua fue sacada de sus rieles por el instinto dialéctico orientado al saber y al optimismo de la ciencia, habría que inferir de este hecho una lucha eterna entre la consideración teórica y la consideración trágica del mundo; y sólo después de que el espíritu de la ciencia sea - conducido hasta su límite, y de que su pretensión de validez universal esté aniquilada por la demostración de esos límites, sería lícito abrigar esperanzas de un renacimiento de la tragedia (...) En esta confrontación yo entiendo por espíritu de la ciencia aquella creencia, aparecida por vez primera en la persona de Sócrates, en la posibilidad de sondear la naturaleza y en la - universal virtud curativa del saber". ( 115 ).

Todos estos pasajes -que refieren a la ciencia como una - tradición "universal" que parte de la persona de Sócrates, para encontrarse nuevamente cuestionada por Nietzsche, al confrontarla con lo dionisíaco- vuelven a hacernos evidente por qué se hace incapié en "modos de valer" y de "ser" , que lleva finalmente al enfrentamiento de lo socrático y lo dionisíaco como un enfrentarse de dos sistemas de apreciación de la existencia que trascienden el mundo griego y se manifiesta como dos "modos de pensar" generales: el "hombre teórico" -que nos recuerda al bárbaro de Schiller y el "hombre trágico", más claramente dionisíaco y similar al "hombre lúdico" u artista de Schiller - .

Ante esta nueva contradicción -Sócrates- Dioniso- que no

se intuye en la VISION DIONISIACA DEL MUNDO; Nietzsche se ve obligado a forjar un nuevo concepto de lo dionisíaco; lo elabora a partir del "milagroso acto metafísico" que da origen a la tragedia y que revela el saber dionisíaco, gracias a la participación de lo apolíneo. Este nuevo concepto de Dioniso -que denominaremos "Dioniso trágico", para distinguirlo del Dioniso, dios de la embriaguez- retomará su sentido de "fuerza liberadora", de espíritu anhelante de vida y su naturaleza lúdica; con la que más tarde, llegará a, ASIHABLO ZARATUSTRA.

Tras la formulación onto-axiológica de Apolo y Dioniso, del NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA, subsiste el problema de "como hacer vivible la vida" tras la revelación del "encadenado de los bosques". El dioniso trágico y el socratismo son quienes se enfrentan a la revelación de la verdad de la existencia de dos modos distintos. Y Nietzsche debe volver a atribuir a lo dionisíaco, un sentido lúdico para hacerlo valer más allá de la intención crítica, con que en principio es interpretado en el NACIMIENTO... La influencia de Hegel en el pensamiento de Nietzsche se ve de nuevo rebasada en este último punto: Dioniso trágico tiene una vida propia, compleja, que asimila la carga "creativa" que se había intuido en el espíritu trágico en la VISION DIONISIACA DEL MUNDO, constituyéndose en una fuerza afirmadora de la vida que supera incluso, la misma visión socrática de la existencia no mediante una nueva síntesis, sino mediante su aceptación.

El "primer Dioniso" del NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA, no es una fuerza propiamente artística -estética- sino sólo la exaltación de los instintos, que no alcanzan a constituirse en un saber: se trata solamente de mostrar lo doloroso y horrible de la existencia. Pero al reunirse con Apolo y -literalmente- conjugar

lo consigo mismo, dionisio impregna de nueva cuenta de su sentido lúdico y se convierte en afirmación:

Afirmación que significa el trocar el saber dionisíaco del dolor y sufrimiento de la existencia, en un gozar ese dolor, ser alegre pese a saber el sufrimiento. El concepto de que la afirmación dionisíaca "metamorfosea" lo hórrido del existir en el - placer de alguien, utilizado por Deleuze en NIETZSCHE Y LA FILOSOFIA, puede ser revelador: Lo dionisíaco trágico no oculta ni disuelve el dolor, el sufrimiento ni la escisión humana: le da una forma placentera, más allá de su forma original, viste, disfraza la existencia, pero para ser vista. Y así, al integrar la "afirmación" al concepto de lo dionisíaco trágico, éste puede - sobrevivir a la antítesis con Sócrates.

Sin embargo, Nietzsche aún no fundamenta este Dioniso trágico sobre la premisa del juego; se refiere a él como a un instinto schilleriano que da lugar a un "estado", a una forma de "ser-valer": la inocencia..

Para poder ser "afirmación", es necesario que Dioniso sea inocente; es decir, que no "piense" la existencia bajo el esquema de Bien y Mal. De tal modo la multiplicidad de la existencia, sus innumerables aspectos, son entendidos como frutos "espontáneos", sin intención alguna, de un juego. Es decir, ha de comprenderse el existir bajo una perspectiva estética, como el resultado de la confluencia de fuerzas que encuentran su "meta" y "realización" en su sola actividad; un actuar inocente, donde el dolor y el sufrimiento no son producto del mal y sí - en cambio - una forma posible de nuestro gozo.

El juego acecha detrás de ese mirar inocente... Pregun-  
témonos, como la hace Goethe:

" ¿Acaso habrá sido un privilegio de los antiguos el que entre ellos lo más patético era sólo un juego estético, mientras que, entre nosotros, la verdad natural tiene - que cooperar para producir tal obra ? "

(116)

Y contestémosnos que detrás de ese "vivir valorando" la existencia como inocente se encuentra una comprensión de la existencia como "juego", un juego desbordante:

"(...) Es justo el mito trágico el que ha de convencernos de que incluso lo feo y disarmónico son un juego artístico que la voluntad juega consigo misma, en la eterna plenitud de su placer. (...) de modo parecido a como la fuerza formadora del mundo es comparada - por Heráclito el oscuro a un niño que, jugando, coloca piedras acá y allá y construye montes de arena y luego los derriba" (117)

En el párrafo arriba citado -uno de los últimos del NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA- el juego adquiere la enorme importancia de ser una premisa ontológica para la interpretación dionisiaca de la existencial. Lo que existe es producto de un juego, "es" a partir de un juego. La "voluntad" -término heredado por Nietzsche - del pensamiento de Schopenhauer y llamado también lo "nouménico", el "uno original"- aparece como una relación de fuerzas que actúan en la naturaleza, produciendo lo que nosotros vemos, lo "fenoménico" y que, en última instancia, es sólo "un juego" consigo misma. Al decir "juega", Nietzsche no piensa en un "jugar" como

distanciamiento, un "jugar con"; sino en un juego como "actitud y como actividad". La "actitud" de la voluntad frente a lo que produce y la actividad; es decir, la forma en que lo produce -de donde es reveladora la referencia a Heráclito-. La voluntad tiene así la "actitud" de inocencia del niño que juega a construir y destruir sus montes de arena, por el puro hecho de hacerlo, con esa única meta. La existencia, resultado de ese "juego" de la voluntad, es por ello inocente en su dolor y sufrimiento. Acaece más allá del Bien y del Mal, en un acontecer - que es juego, en una "actividad" que es juego. Una existencia que es -finalmente- y debe saberse, juego.

Para que el dolor pueda trocarse en gozo, es necesario saber y comprender que la existencia es inocente. Pero ésta inocencia debe nacer del hecho mismo de que para la voluntad, la -- existencia es juego y se genera en un juego. Por ello, el "tipo" dionisiaco, el artista, vive la vida y sólo puede tolerar vivir la, si la afirma; es decir, si la comprende como un juego estético: creativo, múltiple, plural, inocente, gozoso y alegre.

Un juego estético es el mundo. Sólo así puede expresarse un modo de existir que quiere seguir viviendo, que ama la vida. Y es estético porque -asimilando la herencia de Schiller- Nietzsche quiere expresar una "actitud" frente a la voluntad, frente a la existencia. Estético porque es creación de gozo a partir del dolor; metamorfosis que sin negar la vida, actúa, construye más vida; sí, toda la producción moral del mundo griego, - la creación artística y política devienen del juego estético - del "Espíritu dionisiaco". Es el "multiplicador de existencias" -Dioniso- el que va más allá de la realidad dolorosa recubriéndola, como un pase mágico, de un mayor anhelo de vivir.

Desde el momento en que el complejo término de lo dionisíaco alcanza la tragedia y recupera su "forma" lúdica, su afirmación de la voluntad en el NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA, trasciende el mundo griego y da un salto a la filosofía, a la argumentación eterna. Nietzsche deja en este momento el terreno del análisis de la cultura ática, para adentrarse en una reflexión sobre el hombre que ha de conducirnos a fijar el concepto de lo dionisíaco dentro de un marco netamente filosófico.

En Kant o desde Kant- la idea del juego aparece como condición de posibilidad del "juicio estético". Sólo como juego, las facultades pueden relacionarse armónicamente haciendo posible - tanto la "universalidad" del juicio estético, como el arte mismo. Se adivina en esta afirmación, que las relaciones subjetivas de las facultades pueden ser propias de todo hombre, cuando son estéticas; es decir, desprovistas de una finalidad fuera de su propia actividad, de su relación. Sin decirlo, Kant soltaba una prenda para replantear el problema de la escisión del hombre. En su idea del "sentimiento de la salud" -estrechamente vinculada - con Nietzsche- el mismo concepto de juego es visto por Kant como el culpable de una "acuerdo subjetivo" de todos los elementos de nuestro organismo y "sentido" por nosotros como "saludable". Va - más allá del puro problema de la relación de las facultades, para sugerir una "unidad corporal" del organismo todo.

Schiller recoge estos aspectos del pensamiento de Kant y - afirma que jugando, "vivir regido por un estado estético" en plena unidad de sus aspectos "razón" y "cuerpo", conduce a la "naturalidad" hacia la moralidad"; alcanzando una meta, pero, al mismo tiempo, colocando a uno de los aspectos escindidos del hombre como la meta a la cual arribar sin que, realmente, pueda comprenderse esto cómo alcanzar la unidad del hombre.

Sin duda alguna Nietzsche trabaja a partir de estos dos planteamientos aunado -sin poder asegurarlo históricamente- con una visión que las pedagogías, en especial la de Rousseau, habían propuesto a cerca del niño. En ellas, el niño es un ser que observa al mundo más allá de las categorías "Bien y Mal", asimilando mediante el juego las manifestaciones más dolorosas de la existencia. El niño goza el existir, su propio actuar en el mundo su relación con él aunque esto lo haga sufrir. Pasa por encima del dolor y construye, proyecta su mundo. En este sentido no es extraño entender por qué para Nietzsche:

"(...) Los griegos son, como dicen los sacerdotes egipcios, los eternos niños, y también en el arte trágico son sólo unos niños que no saben qué sublime juguete ha nacido (...)"

(118)

Nietzsche conduce el concepto de "niño" más allá de los límites temporales de la infancia, asumiéndolo como "un modo de vivir y valer". En la medida en que siendo niños -como soñando o embriagados- las fuerzas, los instintos de nuestro cuerpo son también fuerzas "estéticas" inocentes, creadoras de "mundos intermedios". No sólo la voluntad es un niño y no sólo la existencia es inocente; también lo son los hombres cuando afirman la pluralidad del dolor creando, en una aventura metafísica.

Examinados bajo esta perspectiva, el juego y el niño, son asuntos en el NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA para reformular los problemas señalados por Kant y Schiller dentro de una visión muy distinta, una visión "alegre", "danzarina" del hombre y que ve en el arte y la creación estética en general, los fundamentos de una "actividad metafísica" propia del hombre enormemente rica.

En el ENSAYO AUTOCRITICO que precede a la tercera edición del NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA; Nietzsche mismo resalta, como intenciones críticas de su obra, tanto un enfrentamiento con el cristianismo -adivinado en la figura de Sócrates-; como una revaluación del conocimiento, en el enfrentamiento saber teórico-saber dionisiaco. Estas afirmaciones explican que se explote la mayoría de las veces al NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA como el germen de toda la obra crítica de Nietzsche, limitando así su valor. Al pretender analizar la idea del juego -esencial en este texto como en la VISION... he procurado no ignorar el aspecto crítico tan importante en la doctrina de Nietzsche. Sin embargo, -la idea del juego -tal y como la hemos expuesto hasta aquí'- tiene a mostrarnos lo dionisiaco como un "concepto" que posee un sentido no limitado a la crítica; un sentido que podríamos denominar "danzarín", orientado a la generación de un modo de vivir distinto, creativo y que se desgrana en una múltiple forma de "conocer", "crecer", "hacer", "valorar", "amar" propios.

En este sentido destacan en Nietzsche dos elementos: la intención crítica de su pensamiento -desarrollada en la mayoría de sus textos pero sólo comprensible si tenemos a la vista el segundo de sus elementos: el pensar danzante, el afán creativo de la obra de Nietzsche.

En la "arena de combate" que es el NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA, Nietzsche descubre en lo dionisiaco y en su formulación final -lúdica- el principio de una revolución en el pensamiento: -el alio alegre de una filosofía que se "reconoce" como creadora, que se reviste con la belleza de un lenguaje más rico, en un "tiempo", una danza que define y construye: espacios, tiempos, la música, el acompañamiento, la pareja.



La danza de Dioniso, su faz crítica aún aparecen en el - NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA envueltos en la belleza del mundo griego, como si quisieran permanecer ajenos a nosotros. Pero la danza -la alegría del movimiento- de Dioniso no puede permanecer - siempre ahí, distante; ella comienza a movernos los pies, a palmar un ritmo, a estallar en un juego que mira más lejos: ASÍ - HABLO ZARATUSTRA.

# este juego es infinito

Porque hacer filosofía es un acto de amor, plural.

Porque no es suficiente con comprender y saber y estar con vencidos.

Porque la verdad es mujer y debemos perseguir y anhelar la seducción.

Porque nuestro deseo es engendrar...

ASI HABLO ZARATUSTRA es una fiesta que desborda el texto - multiplicándose; siendo un juego estético. Una forma de relacionarse con el mundo donde se vive la existencia afirmando el dolor y el sufrimiento; comprendiendo que aún lo más horrible es -- inocente y que es necesario crear para querer seguir viviendo. Sí, un juego estético que transforma el incierto y trágico destino de existir en un gozo, una alegría. La "altura" en la que fue concebido ASI HABLO ZARATUSTRA es la del crear. Por ello, - cuando intentamos abarcar la pluralidad de sus aspectos, no nos basta el deseo ni todo el cuerpo para sentirlos. Lo que en el NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA era una hallazgo (Dioniso, representación de una fuerza transfiguradora del dolor, creadora de un -- "mundo intermedio": la tragedia) es ahora un poder creador, asumido y puesto en acción por Nietzsche. Tal es la danza que baila ASI HABLO ZARATUSTRA: una danza desbordante que se hace guerrero y amante. que destruye todo para, más tarde, edificar nuevos espacios para su danza. Crea ritmos de frente a la disonancia del dolor y el sufrimiento. No es sólo un texto ni sólo canto, ni música ni arquitectura ni guerra ni amor, muerte, tragedia, seducción o abismo. Es el "acontecer" que es manantial. - ASI HABLO ZARATUSTRA es un acto creativo que se desgrana y florece. Nietzsche dice, respecto a esta obra en ECCE HOMO:

"(...) Mi concepto de lo dionísíaco se volvió aquí (en A.H.Z.) acción suprema.(...)" (119)

Lo dionisiaco no será ya, pues, un concepto, una referencia a cierta manera de relacionarse con el mundo y vivir la vida. Ahora va más allá y lo dionisiaco es "acción", la relación misma con la existencia y que va gestándose, incesantemente; -danzando a todo lo largo de ASI HABLO ZARATUSTRA. No vamos a enfrentarnos con un texto y sus palabras, sino que enfrentaremos una fuerza polimorfa, que va gestando cada acontecimiento, cada reflexión, cada personaje...

En su abundancia creadora, la "suprema acción dionisiaca" se desdobra en un personaje, en un sujeto que la asume y la transmite. Zaratustra como protagonista está ya implícito en la proyección de la visión dionisiaca. Es un "tipo", el "tipo" de quién vive la vida como un juego estético; el transformador, el afirmador de la vida, el anhelante de vida. Dice Nietzsche respecto a él en ECCE HOMO:

"(...) Sobre todo Zaratustra mismo en cuanto tipo: más exactamente éste me asaltó. (...)"  
(120 ).

Lo asaltó, precisamente porque en la génesis de un pensar dionisiaco, en la posibilidad de pensarlo, se encuentra el que alguien lo viva, que pueda vivir al borde del abismo. Una máscara de Dioniso que revele su confrontación con el dolor de la existencia, con el sufrimiento y sea, a pesar de lo horrible, un amante de la vida y gestador de vida. Así enuncia Nietzsche el "ethos" de Zaratustra en ECCE HOMO:

"(...) Como aquel que posee la visión más dura, más terrible de la realidad, aquel que ha pensado el "pensamiento mas abismal" no encuentra en sí, a pesar de todo, ninguna objeción

contra el existir y ni siquiera contra el eter  
no retorno de éste -antes bien- una razón más  
para ser él mismo el sí eterno dicho de todas  
las cosas. (...)" ( 121 ).

Zaratustra es -como desdoblamiento de Dioniso- la afir-  
mación de la existencia. No se amedrenta frente al saber más -  
abismal -que antes fuera el saber del encadenado de los bosques-  
pues él es quién posee la mirada más despojada, inocente, fren-  
te al existir. Es afirmando el dolor -el retorno eterno de éste-  
que Zaratustra es capaz de crear; de superarse a sí mismo en-  
gendrando, fecundando la vida que ha de ser deseada y vivida.  
Pero como quién afirma la existencia, creándo medios para vivir  
la, Zaratustra es un destructor, una negación. La más feroz y  
la más violenta de las negaciones. Como lo plantea Nietzsche -  
en ECCE HOMO:

(...) -El problema psicológico del "tipo" de  
Zaratustra consiste en cómo aquel que niega -  
con palabras, que niega con hechos, en un gra-  
do inaudito, todo lo afirmado hasta ahora, pue-  
de ser, a pesar de ello, la antítesis del es-  
píritu de la negación. (...)" ( 122 ).

La negación que afirma o la afirmación que niega: Un se  
guir adelante que no se concibe como una síntesis, ni la supera-  
ción de antítesis: una negación que se produce en el "hacer",  
en aceptar la existencia como la revela el saber dionisiaco y  
vivir pese a saberlo: destruir con esta actitud todos aquellos  
modos de vivir que creen negar el dolor y el sufrimiento. Tal  
es el sentido de la creación, la afirmación que niega y que se  
afirma a sí misma. La virulencia de Zaratustra es creadora: -  
niega a los negadores de la vida afirmando la existencia; y -

afirmando su propio decir sí a la vida, "al crear" al desear vivir más. Esta es la doble faz del "tipo" Zaratustra, su ambición creadora y su poder destructor. Por eso el "tipo" Zaratustra es, precisamente, Zaratustra. Un ser histórico, un hombre... De -  
ECCE HOMO:

"(...) No se me ha preguntado, pero se debería haberme preguntado qué significa, cabalmente en mi boca, en boca del primer immoralista el nombre Zaratustra; (...) Zaratustra -el sacerdote persa- fue el primero en advertir que la auténtica rueda que hace moverse a las cosas es la lucha del bien y el mal. -La transposición- de la moral a lo metafísico, como fuerza, causa, fin en sí, es obra suya. Mas esa pregunta sería, ya, en el fondo, la respuesta. Zaratustra creó ese error (...), la moral; en consecuencia, también él tiene que ser el primero en reconocerlo. (...)" (123 ).

Como creador y negador de su creación, como quién no quiere agotar la existencia para continuar creando, abriendo brechas por donde aproximarse de nuevo a la vida; así Zaratustra, luego de haber impreso al bien y el mal, en la fuente misma del mundo; quiere construir algo más allá y ha vuelto la cara a su creación con la mirada fría, juzgando las consecuencias de su iniciativa. No las niega, las reconoce y de su "error", de la dinámica de darse cuenta, en un instante, comienza a crear negando todo lo "afirmado desde el día en que Zaratustra traspuso la moral a la metafísica" hasta ahora. Y afirma su afirmación, haciendo del error una fuente al querer volver a crear... Zaratustra es así, el profeta de la vieja y de la nueva era; profeta de la moral y de la inmoralidad; Dioniso:

"(...) -Y cómo desciende Zaratustra y dice a cada uno lo más benigno- ¡Cómo él mismo coge con manos delicadas a sus contradictores, los sacerdotes, y sufre con ellos a causa de ellos; -Aquí el hombre- está superado en todo momento (...)" ( 124 ).

Es Zaratustra un bailarín incansable, el eterno retorno, el super-hombre, la transvaloración de todos los valores son el germinar múltiple de la suprema acción dionisiaca, de ese doblamiento del Dioniso trágico en un acontecer. Zaratustra es el profeta de Dioniso, el que ahora anuncia la posibilidad de actuar jugando. Deleuze ha visto bien la figura de Zaratustra. Dice en su Nietzsche y la Filosofía:

"(...) Zaratustra no es Dioniso, sino tan sólo su profeta. Existen dos maneras de expresar esta subordinación. (...) Zaratustra permanece en el "no" (...) Es la destrucción de todos los valores establecidos (...) Más en verdad Zaratustra no permanece en el "no" (...) participa plenamente de la afirmación dionisiaca, ya es la idea de esta afirmación, la idea de Dioniso. (...)" ( 125 ).

Como profeta de Dioniso, Zaratustra niega al afirmar; niega al construir el camino que conduce a lo dionisiaco, no como un ir rectamente hacia una meta -destruyendo los valores que no sirven, sino viviendo de entrada en la afirmación incluso de esos valores. El concepto mismo de Dioniso -que en primera instancia aparece como un fenómeno del mundo griego- se despliega a través de su profeta, crece en él. Cuando decimos que ASÍ HABLÓ ZARATUSTRA es la "suprema acción dionisiaca"; hemos de entender

que la idea de Dioniso-trágico, ésta se ha desplegado en "acción"; y Zaratustra mismo, que participa, forma, cree, anhela esa "suprema acción dionisiaca"; la conduce hacia "otro" Dioniso; una multiplicidad nacida del desdoblamiento. Zaratustra habla desde la "altura" de la "creación" que, como tal, se gesta a su vez en todo cuanto crea...

Como "tipo", máscara, héroe, profeta, vate dionisiaco, Zaratustra danza abriéndose a todas las "dimensiones". Habla más allá de sí mismo; hace más allá de sí mismo. Desde la soledad, luego de aguardar largo tiempo, Zaratustra se transforma y su transformación es imagen del desdoblamiento de Dioniso (126) ' ASI HABLO ZARATUSTRA comienza -propiamente- con la narración que Zaratustra hace de sus transformaciones. En De las Tres Transformaciones:

"Tres transformaciones del espíritu os menciono: cómo el espíritu se convierte en camello, y el camello en león y el león, por fin, en Niño". ( 127 ).

Este discurso inicial de ASI HABLO ZARATUSTRA ha sido de los más ampliamente interpretados; constituye, sin lugar a dudas, una clave no sólo interpretativa, sino engendradora de esta obra. Deleuze afirma respecto a De las Tres Transformaciones, que ante todo se trata de una simbología, tanto del pensamiento de Nietzsche -como evolución de éste desde el NACIMIENTO ... hasta ASI HABLO ... -como de los cambios que sufrió en carne propia Nietzsche mismo. Y en efecto, podríamos considerar a Nietzsche como un "tipo" dionisiaco, un despliegue más de Dioniso. En este sentido, sería válido ver la obra, la vida de Nietzsche; a Zaratustra y Dioniso como un sólo organismo polimorfo y multiforme. El trabajo de Klossowski en NIETZSCHE Y EL CIRCULO VICIOSO, parte de considerar el enlace vida obras -pen

samiento-, como principio de interpretación de la filosofía de Nietzsche ( 128 ). Sin embargo, es difícil entender cómo la multiplicidad de lo dionisiaco y el pensamiento Nietzscheano, puedan tolerar una simplificación así, sin revelarse, sin mostrar - otras vías. Zaratustra y -si se quiere- Nietzsche mismo, son "tipos", "formas" en que se manifiesta Dioniso; pero Dioniso no es sólo Zaratustra, ni sólo Nietzsche, y De las Tres Transformaciones tampoco es solamente una referencia a su comunión.

Por su parte, Eugen Fink afirma que De las Tres Transformaciones "más que el proceso mental recorrido por Nietzsche", es el paso del hombre "alienado" a la libertad. Un símbolo del tránsito hacia una meta, en la cual el hombre puede acceder a la creación de valores y proyectarlos sobre el mundo. En una palabra; Ser libre.

El camello, el león y el niño, en ambas interpretaciones, se entienden como etapas sucesivas y lo son, pero sólo hasta - cierto punto. El camello es -sin duda alguna- el que carga - confiando en ellos, los valores "establecidos", la tradición; los valores que ha generado el colocar la moral en la metafísica. Ello es lo que debe ser cargado y por eso el camello repetidamente se pregunta si lo que debe cargar, lo más pesado de todo, es aquello que nos atormenta:

"(...) ¿Humillarse para hacer daño a la propia soberbia? ¿hacer brillar la propia tontería para burlarse de la propia sabiduría? (...) - Sufrir hambre en el alma por amor a la verdad (...) En una palabra, eso tan pesado que debe cargar el camello es "el tú debes" . (...)

( 129 ) .



Es éste el primer rasgo de Zaratustra; ser camello, cargar con los "valores" que su propia creación -la transposición de la moral a la metafísica- ha producido. Zaratustra sostiene sobre sus hombros la pesada carga de los "valores" y doblegándose bajo su peso, percibe su error humillado por su creación. Correrá así, dañado en su soberbia, a la soledad del desierto; a la más inhóspita, dura, insufrible de las regiones de la tierra y ahí -como se lee en el Prólogo a ASI HABLO ZARATUSTRA:

"(...) al fin su corazón se transformó (...)" (130).

Bajo el peso de su equivocación, Zaratustra debe ahora negar su creación. Es aún el camello más ha de desdoblarse en león:

"(...) ¿para qué se precisa que haya un león en el espíritu? ¿por qué no basta la bestia de carga, que renuncia a todo y es respetuosa? - Crear valores nuevos --tampoco el león es capaz de hacerlo: más crearse libertad para un nuevo crearse sí es capaz de hacerlo el poder del león. (...)" (131).

El camello ciertamente, representa valores antitéticos a los del león: es manso y servil. Somete su existencia al peso de los valores establecidos. Los venera. El león, en cambio es la fuerza, la capacidad de destrucción. Es el animal que crea su espacio a zarpazos, liberándose de toda servidumbre. Pero Zaratustra es "polifacético" y muestra la necesidad de asumir al león y al camello simultáneamente. No son peldaños por los que se ascienda, sino planos yuxtapuestos desde los cuales puede crearse por encima de nosotros mismos. Es necesario afrontar primero lo que se "es", para que el zarpazo desgarrador del león llegue al fondo, lo destruya de veras. Zaratustra creador de la

moral y camello, respetuoso y servil de ella--Zaratustra aniquilador de esa moral y león, irrespetuoso, fiero- pero Zaratustra él mismo; él, que se trasciende multiplicándose en busca de su -  
ocaso...

Este proceso de herirse a sí mismo en lo más hondo, negando con hechos y con palabras, todo lo afirmado hasta ahora; sólo puede hacerse desde el reconocimiento de lo que se es, a través de la autenticidad. Es decir, de saber la cercanía de nuestro --  
ocaso, la aceptación de lo más horrible para ser creador desde ahí desde el conocimiento más abismal. Zaratustra como león es sólo un destructor de los valores que no permiten aún mirarse uno mismo tal como es; él mismo ha de saber que al afirmar la existencia como juego, al hacer de ella una "afirmación" rotunda, múltiple, irá rompiendo con los impedimentos para ser auténtico. León ó camello, Zaratustra prepara el terreno para su propio ocaso, -  
afrontar el horror de morir, y, a pesar de ello, haber creado -  
más vida:

"Bien; El león ha llegado, mis hijos están  
cerca, Zaratustra está ya maduro, mi hora  
ha llegado (...)" (132)

Con esta enigmática frase, la afirmación de su propia destrucción, finaliza ASI HABLO ZARATUSTRA y Zaratustra mismo. Pero algo está por llegar: son los hijos de Zaratustra, lo que él ha engendrado aún al saberse "condenado" a desaparecer y, ¡son niños!:

"Inocencia es el niño y olvido, un nuevo comienzo, un juego, una rueda que se mueve a -  
sí misma, un primer movimiento, un santo de

cir sí.

Sí, hermanos míos, para el juego del crear se precisa un santo decir sí: el espíritu quiere ahora su voluntad, el retirado del mundo conquista su mundo." ( 133)

Como profeta, los niños -hijos de Zaratustra- son la profecía. Ellos son el rasgo creador de Zaratustra, su "construcción" última al afirmar el "pensamiento más abismal". Y..... es el niño, que ya formaba parte de la explicación de lo dionisiaco en el NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA quién vuelve ahora; transformación última y nuevo desdoblamiento de Dioniso, de la creación dionisiaca.

Es el niño -un juego- el destello final de la "acción dionisiaca, al que nosotros queremos aquí dirigimos. Es esta última transformación la que nos lleva al juego y en la medida en -- que se ha ido estructurando la complejísima "naturaleza" de Zaratustra, en pos de este sentido lúdico de lo dionisiaco; el destruir que engendra, la negación que afirma, se transforma en un decir "sí", más puro; aquel que, en la soledad más absoluta, la soledad que crea, puede revelar el enigma dionisiaco... su cercanía con "Ariadna".

Alcanzar esta última transformación y descubrir la manera en que el juego forma parte de ella, no es posible si dejamos de lado lo que el león va destruyendo. Hemos de atisbar parte del proceso negador que lleva hasta el "santo sí" del niño; buscar - los dobles el ritmo que Zaratustra impone para construir...

En el NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA, la "actitud" dionisiaca-había sido descrita como un relacionarse con el mundo en un --

"juego estético: un construir y destruir inocente, desprovisto de toda intención, Bien o Mal y que ha de trocarse en gozo, generando belleza y con ella, valores para edificar el mundo en el mundo, y perecer y renacer -aniquilado- en otro mundo, nuevamente -belleza, nuevamente creación.

Este juego estético enraizado en el mundo griego, aún y - cuando ahora se agiganta y se hace acción suprema, debe enfrentar incluso aquello que lo niega sin comprenderlo siquiera. Así lo hace la pluralidad de Zaratustra. Es él quién desciende a sufrir con sus propios enemigos todo el dolor que ellos han producido. El mismo ha sido presa del error, a cargado -Camello al fin- con todo el peso de los "valores" que aún los hombres ensalzan en sus discursos. El es -Zaratustra hombre quien les diera el juguete de la moral, la fuerza de Bien y Mal. Y es que en la posibilidad misma de la creación, en la multiplicidad del juego, también caben el error y la trampa. Y es necesario saber jugar con el error, cargarlo y decir... sigamos jugando.

Tanto los intérpretes como los detractores de Nietzsche, parecen identificar como "el enemigo" de Zaratustra, al cristianismo. La frase con que concluye. ECCE HOMO parece ser fulminante al respecto:

"¿Se me ha comprendido? Dioniso contra el crucificado..." (134)

Y sin embargo, la complejidad de Zaratustra y la idea misma de juego estético en que se engendra, no nos dejan creer que las trampas que nacen de la "moral" sean sólo cristianismo; no es posible comprender al cristianismo, como una sólo y única doctrina surgida linealmente de Zaratustra, se trata de una "infini

dad" de doctrinas que llegan a la enemistad e incluso a perseguirse entre sí, hasta la guerra. La interpretación de Deleuze respecto al "cristianismo" del que habla Nietzsche, considera que "cristianismo" es una "tipo", un "ontos" de un valorar específico. Pero esto es inaceptable para ASI HABLO ZARATUSTRA -aunque válido quizás para otros textos de Nietzsche. De las continuas referencias, citas, paralelismo, similitudes con el nuevo testamento y alusiones a pensadores cristianos y judaicos, en ASI HABLO ZARATUSTRA, no se infiere por sí sólo que se hable siempre del cristianismo como enemigo, y que éste sea una doctrina única o "tipo". El enemigo de Zaratustra como él mismo, es una multiplicidad de actitudes, de pensamientos encarnados en distintos personajes-tipo: el espíritu de la pesadez, el enano de Zaratustra, los doctos, los -transmundanos, los despreciadores del cuerpo, los sacerdotes, predicadores de la igualdad, los castos.

La acción dionisiaca -fuerza de Zaratustra- tiene ante sí ya no sólo a la existencia, en su dolor y sufrimiento. Ha de - - afrontar la "moral" establecida; es decir, todo lo pasado. En este sentido tiene ante sí los valores y las actitudes que él mismo propició y éstos como el existir, también serán vistos como juegos, creaciones inocentes, que es necesario afirmar para negarlas. De este modo es que hay juegos falsos, juegos que no son dionisiacos, pero que son vistos así desde la "altura" dionisiaca.

Sócrates mismo -aquel que planteó un primer "juego falso"- que oponía a la existencia dolorosa la posibilidad de dejar de - serlo de raíz por medio del conocimiento -el hombre teórico-, se multiplicará en ASI HABLO ZARATUSTRA: en Del immaculado conocimiento, Zaratustra afirma:

"En otro tiempo imaginé ver jugar el alma de

un dios en vuestros juegos, hombres de puro conocimiento; ¡En otro tiempo me imaginé que no había mejor arte que vuestras artes".

( 135 ).

Y son los juegos de los "hombres de puro conocimiento" juegos falsos, que no pueden poseer el "jugar de un dios", el jugar del niño Dioniso, inocente:

"Y el conocimiento immaculado de todas las cosas sea para mí el no querer nada de las cosas.  
(...)

¡Oh sensibles hipócritas, lascivos! A vosotros os falta la inocencia en el deseo: ¡Y por eso - ahora calumniáis el desear!

¡En verdad, no como creadores, engendradores, - gozosos de devenir amáis vosotros la tierra!  
(...)

¡Pero ahora a vuestro castrado bizquear quieren - llamar "contemplación" ¡Y lo que se deja palpar con los ojos cobardes debe ser bautizado con el nombre de "bello"! ( 136 ).

Los "hombres de puro conocimiento" juegan, pero juegan falsa- mente, llamando a las cosas con nombres que no les corresponden y ellos creen que juegan verdaderamente y es un juego pero...

"También saben jugar con dados falsos, y los he encontrado jugando con tanto ardor que al hacerlo sudaban." ( 137 )

El juego, así, es referido también a aquéllos que son enemi-

gos del "juego dionisiaco". Refiriéndose a aquellas actitudes y valoraciones que el Zaratustra-camello ha de cargar y que deben ser batidos por el león. Y aunque juegos, han de ser negados porque son juegos falsos que encubren nuestra autenticidad y no alcanzan el crear, a pasar sobre ellos mismos.

Jugar con dados falsos -Oh Heráclito- es negar el devenir, predecir el juego, anticiparse, regularlo, hacerlo siempre el mismo como si el azar, la indiferencia de la "Moirá" que lo camente hace y deshace todo lo que existe, inocente, pudiera - ser "expulsada" del juego -puesta fuera de nuestro juego- y aún así jugar. Hacer trampas significa sustraerse de las profundidades que revela el saber dionisiaco.

Los que "juegan" sin jugar realmente. Los que quieren que el juego se mantenga siempre igual, lejos de todo azar, ellos son enemigos de Zaratustra. Más a pesar de eso, Zaratustra mismo debe bajar con ellos, afirmar sus juegos, redimirlos y jugar de nuevo.

Así puede entenderse la pesada carga del camello y la actitud misma de éste al cargarla. Como si Zaratustra-camello fuera reconociendo sobre su lomo uno a uno a sus enemigos, afirmando que ahí están, falsamente llamando bello a lo desprovisto de azar para, de pronto, desenmascararlos:

"Más aquí Zaratustra no pudo contenerse por más tiempo, tomó su bastón y golpeó con todas sus fuerzas al que se lamentaba. "Detente!, le gritaba con risa llena de rabia. ¡Detente, comediante! ¡Falsario! ¡Mentiroso de raíz! ¡Yo te conozco bien! (...)"  
"Basta, dijo el viejo levantándose de un sal

to del suelo, no me golpees más, oh Zaratu-  
tra; ¡Esto yo lo hacía tan sólo por -  
juego! (...)

(Responde Zaratustra)

-Pero tú -tienes que engañar- (...)

Y así acabas de acicalar ante mi tu menti-  
ra al decir "¡esto yo lo hacía tan sólo -  
por juego!- También había seriedad en  
ello. (...)

Yo te comprendo bien: te has convertido -  
en el encantador de todos, para ti no te  
queda ya ni una mentira ni una astucia, -  
-¡Tú mismo estás- para ti desencantado!"

( 138 ).

Así delata Zaratustra al mago. Aún el juego es en este -  
último una mentira; un juego que carece de la alegría del que crea.  
Y no es sólo la fácil oposición de seriedad y juego. La seriedad  
de la mentira del mago está preñada del sudor de los que "juegan -  
falsamente". Es el vacío que no habita un dios. El Mago no mien-  
te por juego, lo hace porque tiene que mentir, pues para él está -  
vedado el camino al juego auténtico. Como los doctos o los inmacu-  
lados de puro conocimiento, quiere sustraerse al azar. Mas para el  
que verdaderamente crea y quien verdaderamente juega, el mentir del  
mago debe ser sólo un juego al que tarde o temprano invadirá el -  
azar, que tendrá que morir presa de su "falsedad" que no podrá du-  
rar eternamente. También los juegos de los falsarios, están suje-  
tos al "juego del existir".

El mago, los contempladores y los doctos -entre muchos-  
han asumido diversas estrategias para negar el horror y el azar de  
la existencia. Sustrayéndose o queriendo sustraerse a lo que de-  
termina el existir: el sufrimiento, producto de la "voluntad que -



juega consigo misma". Se han creído capacitados para modificar el juego de la voluntad, negando su propia existencia, dañando su egoísmo. Pero en su vano intento, estos hombres encuentran su propia destrucción: meros espejos del existir. En De los Tres Males:

"(...) Mas tanto la pseudosabiduría, como todos los sacerdotes, y los cansados del mundo, y aquéllos cuya alma es de la especie de las mujeres y de los ciervos oh, cómo su juego ha jugado desde siempre partidas al egoísmo; Y cabalmente debía ser virtud y llamarse virtud esto; el que se jugasen malas partidas al egoísmo. (...)" ( 140 ).

En última instancia, jugar partidas al egoísmo es jugarle una mala partida a la "vida misma". Así juegan contra sí mismos los enemigos de Zaratustra. Juegan negándose a sí mismos hasta que en esa negación llegan a ser "auténticos". Hombres que reconocen su deseo de perecer, de llevar su negación hasta las últimas consecuencias. Por ello dice el mago:

"¡Oh Zaratustra, estoy cansado, siento náuseas de mis artes, yo no soy grande ¡por qué fingir; pero tu sabes bien que -¡Yo he buscado la grandeza; . Yo he querido representar el papel de un gran hombre, y persuadí a muchos de que lo era: más esa mentira era superior a mis fuerzas. Contra ella me destrozo.  
Oh, Zaratustra, todo es mentira en mí, mas yo - estoy destrozado -ese estar yo destrozado -

es "auténtico" (140).

Mentir y aun mentir cuando se dice que se miente por juego, justamente termina por revelarle al mago su "autenticidad". Desenmascarado, el mago no tiene más remedio que reconocer las trampas de su juego. La náusea que lo invade, la superioridad de la mentira a sus fuerzas lo obliga a no mentir, diciendo que miente auténticamente. Mas Zaratustra no lo desprecia ni lo compadece: ama la desgracia del mago. Sólo entonces, amándolo, puede afirmarlo; pues así habla Zaratustra:

"Yo amo a quien se avergüenza cuando el dado al caer le da suerte, y entonces se pregunta: ¿acaso soy yo un jugador que hace trampas? -pues quiere perecer". (...) (141 ).

Como el mago, aquellos que juegan juegos falsos, que no reconocen en sí mismos el dolor y el sufrimiento del existir, no logran soportar por mucho tiempo las mentiras con que ocultan lo que en realidad son, su autenticidad. El peso de su mentira caerá sobre ellos; no podrán huir eternamente y se encontrarán de pronto consigo mismos; con todo lo que son. Se les revelará lo que con tanto cuidado han escondido y aparecerá el hombre auténtico: los que quieren su ocaso, puesto que éste es su último destino.

Al develarse el hombre auténtico y mostrársele a sí mismo la "necesidad de su mentira", éste puede jugar realmente. Comprende la existencia como un juego estético y para él, lo horrible y terrible de vivir es ahora inocente; aun su misma "necesidad de mentir" es también un juego, una forma inocente de ocultarse a sí mismo sus debilidades o miedos; ni un Bien ni un Mal, sino lo que es... parte de lo que se es.

Con lo que acabamos de afirmar, podemos decir que estamos de acuerdo hasta cierto punto, pero sólo hasta cierto punto, con la interpretación de Deleuze respecto al problema de la "moral" en Nietzsche. Para Deleuze el origen de la moral son las "fuerzas reactivas". La moral es así un producto de la voluntad de poder- y cuya función es la de negar la fuente de dolor y el sufrimiento: el cuerpo tiende a "dominar" desde la servidumbre al culpar a nuestra propia naturaleza del martirio que significa existir; así, la moral va plasmándose en "tipos" - desde el sacerdote hasta el nihilista, en un proceso de negación de nuestro deseo, hasta que queramos nada. En apariencia, Deleuze introduce el concepto de "voluntad" y de "fuerzas reactivas", a partir del sentido que tiene "voluntad" como "voluntad de poder" en la GENEALOGIA DE LA MORAL y la VOLUNTAD DE PODER, reduciendo el pensamiento de Nietzsche a un discurso unitario. Coincidimos, no obstante, con la idea de - que tanto los "juegos falsos" -que Deleuze generaliza en "la moral"- como el "juego dionisíaco", tienen su base en la existencia, son productos del existir. Pero no creemos que el problema de la "moral" en Nietzsche -y menos aun en el caso concreto de ASI HABLO ZARATUSTRA- pueda tener un sentido unívoco, y un "desarrollo" lineal a partir de las "fuerzas reactivas" como pretende Deleuze. Nosotros apenas nos hemos detenido a caracterizar - el "juego falso", que es la principal preocupación de Deleuze en NIETZSCHE Y LA FILOSOFIA por que nos interesa el "juego" en un sentido afirmativo. Pero, ya que asumimos dentro de la "pluralidad" de lo dionisíaco una "multiplicidad" de rostros en Zaratustra, nos hemos referido también al aspecto de lo "negado" a fin, claro está, de entender el valor de la "afirmación". Todo lo "negado" así, será aquello que se ha afirmado hasta ahora y que desea "excluir" la existencia real: el dolor. Pero ésto que ha sido afirmado -y negado ahora por Zaratustra- es fruto también

de la existencia. Emana de la misma fuente en que bebe Zaratus-  
tra y para negarlo deveras tiene que comprenderlo como un juego  
inocente cuyo fin último es un ocaso. Sólo afirmando como "juego  
estético", al "juego falso", éste puede ser superado llevandolo  
hasta sus últimas consecuencias, develando lo que tras de él hay  
de auténtico y, sobre ésta "afirmación" una nueva afirmación que  
geste, engendre un nuevo mundo;

Así habla Zaratustra:

"Tímidos, avergonzados, torpes, como un tigre -  
al que le ha salido mal el salto: así, hombres  
superiores, os he visto a menudo furtivamente  
a un lado. Os había salido mal una jugada.  
Pero vosotros, jugadores de dados, ¡que impor-  
ta eso ¡no habéis aprendido a jugar y a hacer  
burlas como se debe! ¿no estamos siempre sen-  
tado a una gran mesa de burlas y de juegos ?  
Y aunque se os hayan malogrado cosas, ¿es que  
por ello vosotros mismos -os habéis malogrado?  
Y aunque vosotros mismos os hayáis malogrado,  
¿se malogró por ello -el hombre? Y si el hom-  
bre se malogró: ¡Bien! ¡Adelante!" (142 ).

No sabemos jugar. No sabemos burlarnos de nuestro juego  
ni de nosotros mismos y pasar sobre ellos y sobre nosotros. Za-  
ratustra no quiere ser sólo un contendiente demoledor, no preten-  
de aniquilar solamente; quiere en realidad que al revelarse la  
"autenticidad" detras del "juego falso", se entienda que se vive  
un juego, que estamos sentados a una mesa de juegos y burlas, y  
que es necesario seguir jugando.

No debe importar el que hayamos mentido y que la men-  
tura cayera por su propio peso, exhibiendo nuestras flaquezas; to

davía podemos aprender a jugar y a crear. Hay que pasar por encima de nosotros mismos, querer nuestro ocaso para dejar el campo abierto para un nuevo juego...

Sólamente cuando la fiereza del león ha desgarrado la mentira del mago mostrando cómo se malogró su falso juego; cómo, frente al zarpazo, se ha mostrado "auténtico". Entonces, Zaratustra Camello-León puede esperar su ocaso, morir satisfecho de su obra: dejar despejado el camino para lo que ha de sobreenir...

la tercera transformación:

"En otro tiempo el espíritu "amó el tú debes" como su cosa más santa: ahora tiene que encontrar ilusión y capricho incluso en lo más santo, de modo que robe el quedar libre de su amor: para ese robo se precisa el león. Pero decídme, hermanos míos, ¿qué es capaz de hacer el niño que ni siquiera el león ha podido hacerlo? ¿por qué el león rapaz tiene que convertirse todavía en niño? (...)  
Sí, hermanos míos, para el juego del crear se precisa un santo decir sí. (...) ( 143 ).

La tercera transformación -como las anteriores- se yuxtapone: el complejo "ethos" de Zaratustra no estaría completo y carecería de fuerza definitiva sin la llegada de esta última transformación. Para que Zaratustra Negador sea la antítesis del espíritu de la negación, debe proyectar un "sí rotundo", un sí creador que avance amándose a sí mismo sobre la tierra yerma que habita el león. Que construya ahí, sobre lo que en la tierra ha encontrado su fin, y a pesar de saber que todo lo que comienza a existir comienza a su vez su ocaso, una diversidad de mundos nuevos, de palabras nuevas. Sólo de este

modo, la acción dionisiaca será suprema.

El camello y el león no son suficientes para crear: el primero no puede alcanzar nunca la creación porque lo vence la carga que debe sostener y a la que ha entregado su vida. El león, con su fiereza indómita, tiene sólo una misión: llevar a su ocaso todo lo afirmado hasta ahora, desenmascarar, desgarrar, hasta descubrir lo que de "auténtico", lo que de "juego" encuentra que hay en la moral. Pero no puede más. Sólo sabe destruir. Es el niño el único que puede completar el "ethos" dionisiaco: con su afirmar puro y santo, puede ir más allá del león. Tiene ante sí la posibilidad de una "obra", pues al hacer mira hacia adelante, sólo quiere y contempla su creación, sus juegos:

"Habla la hora más silenciosa a Zaratustra:

"¿No sabes quién es el más necesario de todos? El que manda grandes cosas.

Realizar grandes cosas es difícil: pero más difícil es mandarlas.

Esto es lo más imperdonable en tí: tienes poder, y no quieres dominar"

( Responde Zaratustra):

Y yo respondí: "Me falta la voz del león para mandar"

Entonces algo me habló de nuevo como un susurro: "Las palabras más silenciosas son las que traen la tempestad. Pensamientos que caminan con pies de paloma dirigen el mundo"

Oh Zaratustra, debes caminar como una sombra de lo que tiene que venir: así mandarás y, mandando, precederás a otros"

Y yo respondí: "Me avergüenzo".

Entonces algo me habló de nuevo sin voz:  
"tienes que hacerte todavía niño y no te  
ner vergüenza.

El orgullo de la juventud está todavía -  
sobre ti, tarde te has hecho joven pero  
el que quiere convertirse en niño tiene  
que superar incluso la juventud".

Y yo reflexioné durante largo tiempo, y  
temblaba. Pero acabé por decir lo que -  
había dicho al comienzo: "No quiero".

Entonces oí risas a mi alrededor. ¡Ay,  
cómo esas risas me desgarraron las en-  
trañas y me hundieron el corazón !

Y por última vez me habló: "¡Oh Zaratús-  
tra, tus frutos están maduros, pero tú  
no estás maduro para tus frutos!". ( 144 ).

Los griegos ya fueron niños frente a la tragedia, pero Za-  
ratustra no pretende un "repliegue". No quiere ser niño sólo -  
para ser griego. Aquéllo ha quedado atrás. Si miró a los grie-  
gos fue tan sólo para comprender que ser niño es más que una -  
edad, es ser creador. Esa es una enseñanza del NACIMIENTO DE  
LA TRAGEDIA pero ello ya no basta, ahora hay que engendrar...

La figura del niño -que ya hemos comenzado a examinar-  
está presente en obras anteriores de Nietzsche con una carga muy  
fuerte: por un lado remite a Heráclito y, por otra, recoge algu-  
nas de las ideas pedagógicas que evalúan, precisamente, la idea  
de niño. Ahora, Nietzsche condensa en la idea de niño, en el  
carácter del niño, un complejo sistema para encarar la existen-  
cia inocente, sin valorar el dolor, entendiendo el capricho del  
azar como comprende el niño mismo su propio capricho. ¿Hasta -

dónde hay una influencia de Rousseau en Nietzsche? es difícil de responder. Lo cierto es que la doctrina pedagógica del Ginebrino asume una idea del niño que tiene rasgos muy similares a la idea que Nietzsche. Pero el Niño interesa a Nietzsche desde el punto de vista en que éste representa una forma "auténtica" de relacionarse con el mundo, un "Ethos" que desde la pureza, construye. El niño así, sale fuera de la "infancia", del término temporal, y se asume como una actitud. Por eso los griegos eran niños; una mirada trágica, una mirada pura.

Zaratustra -siglos después del mundo griego- quiere hacer germinar el "ser niño". Comprender al niño como un "creador", un engendrador. El león ha de tener hijos, quiere hijos que desde la inocencia sean capaces de crear. El niño es engendrado y será engendrador. Nacerá de nuestro ocaso y creará. Proyectará un mundo sobre el vacío dejado. Es en suma, el acto creador que crea y, como la existencia misma crea y destruye in diferente; el niño sólo anhela crear -y con ello o en ello, -destruir- sabiendo que no hay mal en eso.

Como camello-león Zaratustra es profeta, un creador que anticipa con su mirar "más allá", nuevas creaciones. Con la tercera transformación, todo el cargar y destruir de Zaratustra adquieren un único sentido: engendrar. Eso son los hijos del niño Zaratustra. Engendrar engendrades. Y en ello está -implícito el ocaso de Zaratustra: jugar a crear creadores, es el juego de crear quienes vendrán con su creación a destruir la nuestra, a levantar nuevos muros. Una pluralidad creadora -tal es un aspecto del existir dionisiaco que anticipa Zaratustra- una suerte de engendrar en cada uno de nuestros actos; existir como niños, inaugurándolo todo a nuestro paso, siendo única fuente, gestadora de fuentes, la Danza...



Así habla Zaratuſtra:

"Yo quiero que tu victoria y tu libertad  
anhelen un hijo (...)

Un cuerpo más elevado debes crear, un -  
primer movimiento, una rueda que gire  
por sí misma, -un creador debes crear".

( 145 ).

Estas últimas palabras de Zaratuſtra, expresadas en su  
discurso De los hijos y el matrimonio, donde el "hijo" es de-  
finido con las mismas palabras que al niño ( 146 ), pueden ser-  
virnos para comprender -en parte- la enigmática frase con que  
Nietzsche describe la relación Dioniso-Ariadna en ECCE HOMO ,  
a propósito de ASI HABLO ZARATUſTRA; como la "relación" que -  
engendra engendradores. La creación que se afirma a sí misma:

"(...) ¡quién sabe, excepto yo, qué es -  
Ariadna; (...)

E inmediatamente después:

"(...) De todos estos enigmas nadie tuvo  
hasta ahora la solución, dudo que alguien  
viera siquiera nunca enigmas. -Zaratus-  
tra define en una ocasión su tarea -es  
también la mía- con tal rigor que no po  
demoſ equivocarnos sobre el sentido: dice  
sí hasta llegar a la justificación, hasta  
llegar incluso a la redención de todo lo  
pasado". (147 ).

Esta es la tarea del niño Zaratuſtra. Lo que reúne a  
Dioniso con Ariadna; ...

mo, reconciliarse con todo lo que hemos sido, y actuar...

El niño es también, -y por eso- olvido. Cada partida es para el niño algo totalmente nuevo. El ha de olvidar. No tiene porque querer jugar para "ganar", ni querer que ahora esa partida "tenga mejor suerte". En sus actos ha de revelar se la autenticidad, su inocencia. El crear no puede detenerse y bien al contrario, ha de retornar al punto de partida. La inocencia es, así, olvido. El que crea no puede tener delante de sí nada más que su querer ir más allá de sí mismo, hacerse más grato a sí mismo. No hay pues otra posibilidad que olvidar: ser inocente y olvidar para jugar. Así lo hace el niño, así puede buscarse ir siempre más allá.

A este punto es difícil desentrañar todo el significado que el olvido y la inocencia tienen en el niño y el creador. A un tiempo se aproximan inocencia y olvido hasta ser casi lo mismo; otras parecen aludir a aspectos distintos, características disímbolas que ha de poseer el que quiere crear. El niño visto como creador, es entendido como un primer movimiento, -para que no haya un "antes", sólo "después". En la tarea de crear un mundo nuevo, no puede haber un pasado que fragmente nuestro nuevo mundo, que lo llame de otro modo. El olvido y la inocencia, colaboran a "reunir en unidad" el acto creativo y hacerlo una "afirmación" de lo que somos, del existir, del desear seguir viviendo:

" Inocencia es el niño y olvido, un juego,  
un primer movimiento".

Pero el niño en la inocencia y el olvido -es una rueda que se mueve a sí misma. Y ¿no es esto, acaso, lo que ha de gestar la inocencia y el olvido? un primer movimiento es crea

dor ¿no lo será también el que a sí mismo se mueva?

Engendrar, crear, es un moverse a sí mismo como el manantial que es río, y ser manantial y ser, también, río. Un movimiento primero que es también un moverse por sí mismo, dónde giraran las cosas que hemos creado. En la acción misma de crear valores, modos de vivir y ver, leer, amar, se genera un mundo que va propiciando uno tras otro, nuevos movimientos; es la rueda dónde el primer impulso se repite, incansable, continuo. Crear y después, nada hará falta para que ella misma -la creación- siga su propio camino, moviéndose a sí misma:

"Inocencia es el niño y olvido, un nuevo comienzo, un juego, una rueda que se mueve por sí misma, un primer movimiento, un santo decir, sí". ( 151 ).

El creador es creador de "juegos". El niño al crear establece condiciones nuevas -nuevas reglas, nuevos valores, nuevos ojos y palabras- y de ese primer movimiento, el mundo es otro mundo. Un juego, es eso lo que realiza el creador en la inocencia y el olvido: esa es su obra. Jugar es una acción que desborda la acción, que engendra su propio ramaje hasta hacerse frondoso. Un alzarse encima de sí mismo, lanzando estrellas, lanzando cohetes; haciendo girar al revés la tierra, reconciliarse y danzar, danzar incansablemente, levantando muros, ciudades y luego, otra vez... querer más; lanzarse hacia arriba...

Este mirar lúdico no es una meta. -Schiller- ni es tampoco un entenderse de las facultades diversas -Kant-. Es la revelación de un "ethos", con su complejo significado de naturaleza y moral, de reunirse con uno mismo y aprender de nosotros, del dolor -como lo hacemos en los sueños- y ser "una -

"Inocencia es el niño (...) un juego".

El creador, quién engendra creadores: niños que son a la vez inocencia y juego. Un juego inocente que sabe jugar. Como inocencia y como juego, lo "uno original", la "voluntad; eran sustrato de la Visión dionisiaca del mundo en el NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA. Pero más allá del confín de lo trágico, Zaratus-tra sabe que jugar inocentemente es reconocer la existencia tal como es, dejando atrás los "falsos juegos" los que pretendían -sustraer al hombre de los avatares del existir, y crear sobre ellos valores nuevos, lugares nuevos. La inocencia es eso: la posibilidad de ir más allá de todo lo "afirmado hasta ahora"; la posibilidad de crear nuevos valores. No es -un relativismo moral. Por eso hay que crear valores pluralmente, desde la -autenticidad. Eso es inocencia: conocerse auténticamente. Aceptar -sin más- lo que uno mismo es.

Por ello el mago se torna amable a Zaratus-tra. Por eso Zaratus-tra es león: en pos de la inocencia. El niño nace de -esa autenticidad; él reconoce -sin valorar- la existencia; y puede ser creador precisamente, porque es inocente, no hay obs-táculo en el dolor y el sufrimiento del existir para seguir vi-viendo, pues la existencia es "inocente" y tenemos que crear para hacerla grata, sin ocultar a nuestros ojos su autenticidad:

"¿Dónde hay inocencia? Ahí donde hay vo-luntad de engendrar. Y el que quiere crear por encima de sí mismo, -ese tie-ne la voluntad más pura". ( 148 ).

Lo que en el NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA aparecía como so-lución al problema de la escisión del hombre. Aparece ahora -

en ASI HABLO ZARATUSTRA como la "superación del hombre"; es decir, por un lado su "reconciliación consigo mismo" a través de la "autenticidad" y su "mejorarse", "sobrepasarse" a través de la creación. En esto estriba un sentido del problema del concepto de la "gran salud" de Zaratustra: en la reconciliación con uno mismo. En la justificación y redención de todo lo pasado, de todo lo hecho. Y para eso, se requiere la inocencia. De la redención:

"Todo "fue" es un fragmento, un enigma, un espantoso azar, hasta que la voluntad creadora añade: "pero yo lo quise así".

( 149 ).

De las tablas nuevas y viejas:

"Pensar y reunir en unidad lo que en el - nombre es fragmento y enigma y horrendo azar.

Como poeta, adivinador de enigmas y redentor del azar les he enseñado a trabajar creadoramente en el porvenir y a redimir creadoramente todo lo que fue".

( 150 ).

No es el alma contra el cuerpo ni el deber contra el querer, las categorías que oponiéndose entre sí causan la escisión; en esas oposiciones es necesario reconocer un juego para saber que no son ellas la fuente del problema, pues ellas suponen jugar con dados falsos; definir de antemano la tirada. Hay, en cambio que iniciar la partida en el azar, como corresponde a - los creadores: en un verdadero gesto metafísico reunir todo, razón, deber, cuerpo, deseo y exponerlo a cada instante sin miedo, inocentemente, sin juzgarlo. Sólo ponerlo y afirmarse a sí mis

...inmotivada".

Crear finalmente, es engendrar creadores. Levantar el mundo como el niño: en el Discurso sobre las mujeres viejas y jóvenes, (más allá de la visión que sobre la mujer tiene Nietzsche, y que aquí no nos interesa) Nietzsche aborda este rasgo del creador: como creador de creadores...

"(...) En el hombre auténtico se esconde un niño: este quiere jugar". ( 152 ).

Y este juego que no es otro que el engendrar, lo pone ante la mujer:

"(...) por ello quiero a la mujer (el hombre) como el más peligroso de los juguetes".  
( 153 ).

Ya en De los hijos y del matrimonio, Zarathustra nos enseñaba la "procreación" como el "símbolo" supremo de creación. Es en ésta donde todos los elementos que componen al hombre intervienen para engendrar un creador: un niño. Hablamos así, no sólo de la imaginación, la razón, el placer, sino de todo el organismo involucrado en un sólo acto, sin fragmentarse. Se trata de crear a partir de todo el hombre, por ello el hombre quiere jugar con la mujer: pues la más alta de todas las creaciones es un nuevo hombre; un niño que encierre la posibilidad de superarnos a nosotros mismos, al crear su propio mundo. Toda creación es así, para Nietzsche, un superarnos a nosotros mismos, pasar encima de lo logrado y malogrado; y embellecerlo.

Ariadna y Dioniso, Dioniso y Ariadna son la cúspide de -

la creación, representación de la actitud engendfadora que crea creadores; del anhelo de pasar por arriba de nosotros, poniendo en marcha nuevos juegos; teniendo un hijo que represente -- nuestra reconciliación con nosotros, con lo que hemos sido, lo que somos; al señalar que queremos más vida, que vivir es un gozo.

- Si decimos que el juego significa en Nietzsche una actitud hacia la vida, estaríamos diciendo muy poco. Zaratustra muestra una multiplicidad de formas de vivir.

Jugar es la inconmesurable posibilidad de vivir. De nacer y empezar de nuevo, cada vez que ha de repetirse la tragedia de llevar en nosotros el ocaso. Jugar es levantarse del horror una y otra vez, riéndose de él, gozando de él: creando un creador!- Juego...

"Si alguna vez reí con la risa del rayo creador, al que gruñendo, pero obediente, sigue el prolongado trueno de la acción:

Si alguna vez jugué a los dados con los dioses sobre la divina mesa de la tierra, de tal manera que la tierra tembló y se resquebrajó y arrojó resoplando ríos de fuego:

Pues una mesa de dioses es la tierra, - que tiembla con nuevas palabras creadoras y con divinas tiradas de dados"

( 154 ).

Zaratustra deja entreabierta la puerta para quienes han aprendido a engendrar y jugar... modificando la tierra desde

sus cimientos. Quienes saben jugar embellecen cuanto rodea al existir, inventan nuevos espacios para amar, y reconciliarse. Dan un salto; ellos también hacen temblar la tierra desde la plenitud de su crear; se conocen sin miedo, inocentemente y - van dando a luz con un dolor gozoso:

Ante nosotros esta el reto de asomarnos a nuestra autenticidad para que broten ríos de fuego que cambien el rostro del mundo. Esta abierta la puerta para que nos asomemos al abismo y dancemos:

"(...) Si hermanos míos, para el juego del crear se precisa un santo decir sí: el espíritu quiere ahora su voluntad, el retirado del mundo conquista ahora su mundo.

( 155 ).

Y es ante "mundo" que nos detenemos alzando la vista sobre este trabajo y nos quedamos sin palabras para ir más allá y jugar:

"(...) Mira, no hay arriba ni abajo; ¡lánzate de acá para allá, hacia adelante, - hacia atrás, tú, ligero ! ¡canta! ¡no sigas hablando!" (...)

ESTE JUEGO ES INFINITO.



# conclusión

ma non tropo

Nada es tan difícil como terminar, pues uno quisiera seguir dándole vueltas a las cosas; deteniéndose en cada idea inconforme consigo mismo, y retocarlas por horas, hasta no hallar más que la perfección. Es esto lo que ahora me ocurre a mí: estoy pensando palabra por palabra, interminablemente, sin decidirme a escribir ninguna. Pero es necesario dar el último paso sin sentir miedo por lo que se ha hecho, ya que al fin y al cabo, es uno mismo quien lo ha querido hacer así. Por eso me pongo a jugar aquí de nuevo, metamorfoseando mis sentimientos en esta conclusión, para que esta tesis, la investigación que le dió origen y mi propio pensamiento, sean un ocultamiento transparente de mi existencia. Ceder la voz a un "otro" y asignarme a mí el papel de recopilador: involucrar mi nombre como otro nombre; a mis padres y hermanos; mi mujer y mis amigos; en una máscara con que gozo lo mucho que me cuesta crear, exponerme ante ustedes, ser leído, sobrellevando la soledad... no ha sido más que un hacer juego, un asumir las ideas expresadas de manera teórica; en la forma de expresarlas, haciendo de la forma una parte más del argumento. Transformarme, querer más allá de lo que soy a través de la filosofía y, a la vez, encontrar en la filosofía un camino que llega hasta mí; senderos que se cruzan donde he querido construir esta tesis: el juego.

Detrás del examen de Bally, Piaget, Huiringa y Bataille, en busca de justificar el juego como tema filosófico, subyace la idea de que el juego no es la acción propiamente dicha; es decir, la manifestación exterior del "acto de Jugar", sino la singularidad de cómo es realizada esa acción, el carácter con que es llevada a cabo; idea que nos permite, así mismo, comprender que todo hacer humano puede ser lúdico. En este sentido, el concepto de juego como asimilación en Piaget, es mucho más cercano a la idea de juego que suponíamos en la introducción, que los concep-

tos de Bally, Huizinga o Bataille. Sobre todo porque estos últimos no se comprometen a un análisis del juego más allá de la superficie, eludiendo así, una revaloración del concepto de hombre, necesaria tras reconocer lo lúdico en elementos esenciales de su existencia. Ni aún Bataille logra traspasar la superficie, al relacionar el juego con el mal, no hace más que cambiar de "lado" al juego y justificar su presencia, en el mundo sin que por ello se le acepte o asuma plenamente como elemento humano. El juego como una forma singular de actuar, nos revela la vinculación estrecha de todos los aspectos humanos entre sí por encima de valoraciones y justificaciones, en un afán de aceptación de uno mismo; de investigarse a sí mismo reconociéndose ahí, en lo que va abriéndose paso por el juego. Así lo encontramos en primera instancia en las LEYES de Platón.

Al enunciar el juego como el actuar placentero, no vicioso, pues su valor no es otro que el gozo de una acción, Platón comprende que el juego es algo más que las tiradas de dados o las carreras, y que se puede jugar al trabajo, al rito, al aprendizaje a través de la música, ya que jugar es la acción que vale por el deleite como el justo resultado de un hacer provechoso. La virtud tiene así para Platón una forma placentera y no exclusivamente dolorosa o limitante, dado que a través del juego el gozo es aceptado como un sentimiento humano esencial, que no tiene porque ser concebido solamente como malo o despreciable. Mediante el análisis del juego, Platón reconoce un sentido placentero en las acciones humanas, inclusive las más sagradas; y que implica un gozo vivo, aquí en el mundo, del hacer humano, dignificando nuestro deseo de gozar la existencia.

Otra cosa distinta afirma Aristóteles -y con él se quiso poner un ejemplo de aquellas corrientes del pensamiento que le

temen al juego- pues para Aristóteles, el juego tiene un carácter puramente funcional, sin otro valor que el de la recuperación energética que implica, además, la imposibilidad de considerar gratificante el aprender, el trabajar o el actuar virtuosamente. Aristóteles jerarquiza los aspectos del hombre, suponiendo una escisión que hace algunos de esos aspectos dependientes o inferiores de los otros y que- en última instancia, denigran al hombre: no hay ahí posibilidades de gozar la existencia en el mundo, sólo en el ocio de la racionalidad, en la negación y escisión de ciertos aspectos del hombre.

Este contraste entre Platón y Aristóteles, nuevamente nos muestra las fuertes implicaciones que trae consigo el valorar al juego como un elemento esencial al hombre. Se trata, en lo fundamental, de un reencuentro con el ser humano en su totalidad, sin desdeñar o denigrar alguno de sus aspectos, aproximándose a la complejidad real de la existencia humana.

Dentro de este marco podemos colocar las intenciones de Locke y Rousseau, al abordar el problema pedagógico. Al planteamiento crucial de ambos, el considerar al niño como niño y no como un adulto pequeño, subyace el deseo de reencontrar otro aspecto humano en su justa dimensión: la infancia. Pero a este reencuentro va unido el contemplar el juego infantil lleno de sentido; y valorar en el juego no sólo el placer -como lo hiciera Platón- sino la actitud del niño cuando juega. De este modo, Locke y Rousseau, subrayan en el juego el carácter voluntario, desprovisto de valoraciones morales, y su profunda relación con el "ser niño". Así, aceptar al niño como niño es aceptar que juega sin intenciones ocultas, porque es de éste modo como él mismo se relaciona con aquello que le rodea. Y precisamente, en la reconciliación con la esfera del juego y de la infancia, es

donde se sientan las bases para comprender los valores propios de la niñez sin subordinarlos a la adultez.

El juego va ayudándonos a reencontrar al hombre y a intentar que se reconcilie en él -en nosotros-, aceptando la presencia no sólo del juego sino del deseo de placer y el peso decisivo de la infancia. Pero ésto no basta para tener una justa -- apreciación de lo que el hombre es. El sentido con que Kant fue incorporado a la presente tesis, fue el de dar a ésta un giro - que nos condujera a otros niveles del ser humano. En Kant se parte de una escisión en el ámbito de las facultades del hombre que trata de ser salvada mediante una tercera facultad, la del juicio, y cuyo rasgo distintivo es la naturaleza lúdica de sus relaciones. El juego es el modo en que, a través del juicio es tético, se relacionan las facultades al interior del sujeto, - propiciando la universalidad de un juicio subjetivo. El acuerdo de la subjetividad y la universalidad a través del llamado - "libre juego de las facultades", no oculta la escisión entre - éstas, pero establece un ámbito en que se le da una salida. El juego entonces, es el carácter de las relaciones que armonizan las facultades, reconociendo sus aproximaciones y vínculos. Sin embargo, más allá de este reconocimiento, el sentido lúdico de las relaciones subjetivas, permite aceptar a Kant la naturaleza animal de todo placer humano sin que ello encierre ningún mal; y el nexo profundo entre el organismo y las facultades en el - hombre, que obliga a reformular la idea del hombre a partir de las proximidades de todos sus aspectos.

Kant, no obstante, prefiere no adentrarse a través de las implicaciones que subyacen a su teoría estética. Plantea solamente el reencuentro con los vínculos entre las diversas esferas que componen al ser humano, que sugieren la necesidad de iniciar

una búsqueda que trate, precisamente, de partir de una idea del hombre más compleja y más cercana a la realidad.

La búsqueda por encontrar esa dimensión real de la idea del hombre, y redimensionar los problemas filosóficos, es asumida por Schiller a partir de los planteamientos kantianos al incorporar el aspecto estético y creativo a la médula de lo humano. Con Schiller se radicaliza lo que en otros contextos hemos destacado sobre el juego: Schiller lo coloca como punto donde confluyen las esferas humanas. Al asumir al juego como "instinto", "tendencia hacia", Schiller le atribuye un poder transformador moral, estético, político y gnoseológico; pues el juego es un reconciliador de la escindida naturaleza humana. Es en el juego como totalidad, encuentro y vínculo de todo lo que es el hombre, donde éste adquiere una efectiva capacidad de transformación del hombre en particular y de la naturaleza en general, hacia una realización de la moral en la naturaleza y donde Schiller parece asumir una posición teleológica.

Pero el juego schilleriano, su lugar, importancia y sentido; no quedan atrapados por la posición teleológica de Schiller. Implican una ruptura fulminante con todo intento de simplificación del concepto de hombre y una incorporación definitiva de la dimensión estética a dicho concepto. En este sentido, Nietzsche no puede negar la influencia schilleriana durante la elaboración de EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA. El concepto de instinto, la estructura de las ideas de Apolo y Dioniso, así como el colocar al arte y el aspecto creativo del hombre, como elementos fundamentales para la existencia humana, son algunos de los ecos que el romanticismo en general y Schiller en particular, dejan en esta obra temprana de Nietzsche. Este, sin embargo, rompe con el sentido que moral y conocimiento tenían como los valuartes esencia-

les de la existencia y, en cambio, asume el arte como la actividad propiamente metafísica de la existencia hasta hacerlo la posibilidad misma de un existir auténtico.

Nietzsche no se limita a recoger las opiniones de sus antecesores sin más, les imprime un giro y un cambio detonante: Entre los griegos, y a través de una filosofía de la vida que reconoce el dolor y el sufrimiento de la existencia, se proyectan dos imágenes que simbolizan canales de transfiguración del existir sin desconocer la naturaleza misma de la vida; formas de aprender a enmascarar el dolor, para no perderlo de vista y, pese a ello, gozar y anhelar más vida. La idea de Dioniso -al que llamamos Dioniso trágico- es el símbolo de una forma de afrontar la existencia que es a la vez, bella y verdadera; comprende ésta, que la naturaleza produce inocentemente, en un juego consigo misma, y que, para asumir ese saber terrible, es necesario comprender nuestra existencia y el mundo, como un juego estético; un juego de creaciones que embellece lo que somos sin desconocer el sufrimiento de vivir.

Nietzsche no plantea un retorno a los griegos, asume el largo acontecer que separa nuestra época del mundo griego y en ASI HABLO ZARATUSTRA, el hombre no sólo debe afrontar la existencia dolorosa, sino que debe reconciliarse consigo mismo, al enfrentarse con las múltiples formas que ha creado para huir y negar el sufrimiento del existir. Es ahí donde debe procurarse el reencuentro con la imagen de lo dionisiaco; donde, aceptando que se juega falsamente sin enfrentar las debilidades, la necesidad de huir y ocultar el aspecto doloroso de vivir, ha de reconciliarse el hombre con él mismo. Sólo en la autenticidad puede aprenderse a jugar: crear mundos y hombres cada vez a pesar de la existencia dolorosa. Aprender a crear para anhelar -

la vida con su caudal de sufrimientos y gozar incluso la más cruel, hasta desear la vida para otros, nuestros hijos.

El juego cobra en Nietzsche un sentido que abarca varias dimensiones del hombre. Nos remite tanto a la actitud de la naturaleza al crear, como a nuestro modo de enfrentarnos a esa creación y a nosotros mismos. Jugar es así: una actitud frente a la vida que aparece en todo cuanto somos, en el modo en que creamos desde nuestra autenticidad y nos reconciamos con nosotros, bajos, ruines, sucios; para proyectar, desde ahí, lo más terrible: la belleza.

Me reconcilio ahora aquí conmigo mismo, aceptando todo cuanto en esta tesis ha sido dicho, y el tiempo que se ha llevado hacerla, las palabras elegidas, la forma y los errores que pudiera haber. Pues han sido transformaciones de lo que soy: un modo de enfrentarme a mi mismo, gustándome, gozándome, para abrir un camino para seguir creando, para querer seguir vivo. Para llegar ahora al fin ...

En un mundo donde lo que ha salido de la voluntad humana se ha ido independizándose, hasta que pareciera no tener nada que ver con el hombre; y ante el hecho de que ahora, eso mismo que ha producido el ser humano, se vuelve contra él, obligándolo a purificarse, desapareciendo, el juego nos conduce a reconsiderar lo hecho, a retornar al hombre con una mirada inocente... y si hay que destruir, destruir... y crear de nueva cuenta el universo desde el polen hasta el cosmos infinitamente.

Esto es la muerte

y es, luz.

# notas

- 1.- Esta entrevista fue difundida en inglés. La traducción así como su transcripción las vertí del original. Debo agradecer a la familia Nuñez, a Genaro, Maga y Mario, por facilitarme el material de la entrevista; y, en especial, a César Nuñez, quién la grabó de la transmisión original. (N del E).
- 2.- LA BUSQUEDA DE DIOS ESCONDIDIO es un juego basado en el problema del conocimiento en Nicolás de Cusa, cuya autoría comparten Ernesto Priani y Diego García del Gállego, El tablero de este juego es la portada de la presente obra. (N del E).
- 3.- UNA FIESTA INMOTIVADA Y ESTE JUEGO ES INFINITO componen el cuarto capítulo de la presente recopilación. Dicho texto fue editado originalmente en 1992. (N del E)
- 4.- Por desgracia, la tesis profesional de Priani se extravió. Acerca de ésto, léase el "antecedente" al primer capítulo (N del E).
- 5.- Las dos conferencias que forman la serie aquí mencionada, se encuentran reunidas en el presente trabajo en el capítulo segundo bajo el título de ¿ESTUDIAS o TRABAJAS?. (N del E).
- 6.- El diálogo, recuperado casi en su totalidad, lo hemos recogido bajo el título de SCHILLER VA A LOS TOROS, en el tercer capítulo de la presente recopilación. (N del E).
- 7.- Algunos de los primeros textos consultados por Priani para su tesis fueron: LOS TOROS de José María Cosío. LO QUE DEBE SABER DE FUT BOL de W.M. Jakson. EL QUE PIERDE



GANA de Graham Green y EL JUEGO DE PELOTA AZTECA de Schaffer et. al. entre otros (N del E).

8.- Las principales fuentes de Bally al respecto son: EL JUEGO DE LOS ANIMALES de K. Groos, que data de 1899 y WES EN UND SIN DES SPIELS de Buytendijk. De 1933. (N del E).

9.- Bally, G. EL JUEGO COMO SIMBOLO DE LIBERTAD p 49, 50 - (N del A).

10.- Según Bally:

"(...) debemos tener siempre a la vista que no son objetos hacia los que se dirige (el acto instintivo); así pues, no debemos considerar la presa (...) como meta, sino que ésta la constituye el acto instintivo. (...)"

Bally, G. Op Cit, p 31. (N del A)

11.- Cf. Ibidem pp 53 a 59 (N del A)

12.- Cf. Ibidem pp 69 a 79 (N del A)

13.- Cf. Ibidem pp 97 a 102 (N del A)

14.- Cf. Ibidem pp 103 a 104 (N del A)

15.- Cf. Piaget, J. LA FORMACION DEL SIMBOLO EN EL NIÑO. p 8. (N del A)

16.- En torno a "asimilación" y "acomodación" Cf. Piaget, J. Op Cit. pp 123 ss. (N del A)

17.- La etapa sensomotora comprende de los primeros meses hasta el año. El primer juego simbólico se desarrolla, se-

gún Piaget, de los dos a los cuatro años, a partir de los cuales y hasta los siete años, se introducen los juegos - comunitarios. Esta jerarquización no impide la reaparición de algunos de los primeros juegos en etapas superiores.

Piaget, J. Op. Cit. p 199. (N del A)

18.- Ibidem p 168. (N del A)

19.- Cf. Ibidem. pp 232 ss. (N del A)

Para ampliar más lo relativo a la formación del símbolo - inconsciente y a los juegos de liquidación y compensación, agregamos aquí un fragmento del diario de Ernesto Priani fechado el 9 de marzo de 1986:

"Piaget discute en la FORMACION DEL SIMBOLO EN EL NIÑO la tesis de Freud sostenida en MAS ALLA DEL PRINCIPIO DEL PLACER (pp 14 al 17) de que los juegos de compensación - son la realización de un deseo inconsciente (parecido al caso del sueño) y que conduce a Freud a asociar la reiteración de actos dolorosos con una satisfacción del instinto de muerte. Piaget no está de acuerdo con esta argumentación freudiana, y especifica que los juegos infantiles no son en exclusiva de "compensación", existiendo los de liquidación; y que tanto unos como otros no hacen referencia a un elemento inconsciente preestablecido (instinto - de muerte), sino que es en ellos, en que no hay una clara diferencia entre consciente e inconsciente, donde se elabora tanto la base del símbolo comunitario, como el simbolismo inconsciente. "(N del E)".

20.- Cf. Piaget, J. Op Cit. pp 221 ss. (N del A)

- 21.- Huizinga, Johan. HOMO LUDENS p 19. (N del A)
- 22.- Huizinga, J. Op. Cit. p 26. (N del A)
- 23.- Ibidem. p 20. (N del A)
- 24.- Eugen Finck en el OASIS DE LA FELICIDAD aborda precisamente el problema ontológico del juego. A continuación, una anotación del diario de Ernesto Priani al respecto - (fin fecha):

"Según Finck, el sentido interno del juego consiste en los hechos, situaciones y cosas jugadas, que posee un cierto acomodo dentro del juego; y que se organizan de tal modo que se encaminan hacia un fin interno al juego que los dota de significado. El sentido externo, en cambio, es el que Finck hace extensivo como "comunidad lúdica": los jugadores, seres reales, y los espectadores, que se estructuran a partir de las reglas del juego. Así, cobra un significado para los que están fuera de él, como jugadores que salen de la cancha o los que observan. Esta dualidad del juego servirá por otra parte a Huizinga, para afirmar al juego como propulsor de la sociedad.

Del juego visto como "representación": "(...) Todos los momentos estructurales hasta ahora tocados se reúnen en el concepto fundamental de "mundo lúdico". Cada jugador es una producción mágica en un mundo lúdico (...) El mundo lúdico es una dimensión imaginaria (...) que tiene un problema sumamente difícil de resolver: se juega realmente, pero creando el propio reino del juego que no es real en el mismo sentido anterior. Es decir ocupa un espacio

y un tiempo del mundo real, (...) pero que sin embargo, de sarrolla en una dimensión imaginaria. La dimensión imagi naria del juego, lo no real, es entendido por Finck como "apariencia, algo real que encierra en sí un momento de - irrealidad. (...) el reflejo del álamo es como reflejo (sic), es decir, como un fenómeno luminoso determinado, - una cosa real y abarca en sí el álamo reflejando irreal". Cf. Finck, E. EL OASIS DE LA FELICIDAD pp 26 ss.(N del E)

- 25.- Cf. Verdú, V. MITOS, RITOS Y SIMBOLOS DEL FUTBOL. p 117 (N del E)
- 26.- Huizinga, J. Op. Cit. p 27. (N del A)
- 27.- Dauvignaud, J. EL JUEGO DEL JUEGO. p 40. (N del A)
- 28.- Huizinga, J. Op. Cit. p 16. (N del A)
- 29.- Ibidem. p 53. (N del A) Respecto a Platón Cf. el segundo capítulo de la presente recopilación. (N del E).
- 30.- Al respecto Cf. Huizinga, J. Op. Cit. pp 63 ss.
- 31.- Ibidem. pp 143 ss. (N del E)
- 32.- Ibidem. pp 109 ss. (N del E)
- 33.- Esto puede constatarse plenamente en HOMO LUDENS. Sin embargo, en EL OTOÑO DE LA EDAD MEDIA Huizinga analiza con sumo esmero el arte de la caballería y el amor cortés como formas lúdicas. (N del E)

- 34.- Huizinga, J. HOMO LUDENS. p 8.
- 35.- No hay que perder de vista que la tesis expuesta debe mucho a las ideas expresadas por el Marquez de Sade.
- 36.- Esta primera conferencia fue dictada en la sala Manuel M. ponce del Palacio de las Bellas Artes, en la Ciudad de México, el 14 de Noviembre de 1989 bajo el título de: Platón y Aristóteles: una confrontación en torno al juego. Más tarde fue publicada en el suplemento Tiempo de Ocio - del periódico Ovaciones.  
El texto que aquí presentamos corresponde al original mecanográfico, confrontado con la grabación original de la conferencia, gracias a la amabilidad de Cuauhtémoc Medina y Claudia Friani. (N del E).
- 37.- Cf.-Gomez Robledo, PLATON: LOS SEIS GRANDES TEMAS DE SU FILOSOFIA  
Antonio. pp 590 ss. (N del A)
- 38.- Platón, LEYES 634 e. (N del A)
- 39.- Platón, LEYES 645 e. (N del A)
- 40.- Platón, Op. Cit. 668 b. "Lo llamo también un juego": Para la referencia griega: Παιδιά  
Cf. Huizinga, Johan HOMO LUDENS p 190.  
(N del A)
- 41.- Platón, Op. Cit. 664 a. (N del A)
- 42.- Idem. (N del A)
- 43.- Ibidem. 654 b. (N del A)

- 44.- La música como elemento educativo y lúdico se encuentra ex tensamente tratado en las LEYES. El arte como actividad pedagógico-legislativa, moral y estética, es un tema funda mental que tiene puntos en común con nuestro problema. Des graciadamente, la riqueza y la importancia del valor del arte en Platón debe ser tratado aparte. (N del A)
- 45.- Platón. Op. Cit. 803 d. a 805 b. (N del A)
- 46.- Idem. (N del A)
- 47.- Ibidem. 805 b. (N del A)
- 48.- Según el accmodo tradicional de la política, el libro VII y VIII constituyen el desarrollo del problema de la educa ción y datan de la misma época. Investigaciones postero res han propuesto modificaciones a dicho orden. Aquí, - Friani sigue el acomodo tradicional. (N del E)
- 49.- Aristóteles. Política. 1338 a. (N del A)
- 50.- En la -ÉTICA NICOMAQUEA- 1122 a, aparece una tercera cla se de placer y una segunda clase de juego: la del juego - de azar. Condenado plenamente por Aristóteles. (N del A)
- 51.- Aristóteles. POLITICA. 1339 a. (N del A)
- 52.- Huizinga, Johan. HOMO LUDENS. p 190. (N del A)
- 53.- Cf.- Platón Op. Cit. 605 a-666 d. (N del A)
- 54.- La segunda de las conferencias, dictada en la Sala Manuel

M. Ponce del Palacio de las Bellas Artes, en la Ciudad de México el 15 de Noviembre de 1989, bajo el título de: Locke y Rousseau: Juego, infancia y voluntad.

No fue publicada anteriormente. Esta versión se basa en el original mecanográfico, sin notas del autor, que obra en poder de la Arq. Joséfa Saisó, a quién agradezco la posibilidad de reproducirla así como el interés puesto en la realización de la presente obra. Muy especialmente, agradezco los abundantes datos aportados verbalmente, en torno a la vida de quién fuera su hijo. (N del E)

- 55.- Cf. Locke, John. ENSAYO SOBRE EL ENTENDIMIENTO HUMANO  
pp 81 a 83. y  
Locke, John. ALGUNOS PENSAMIENTOS SOBRE EDUCACION,  
(Priani utiliza una selección de este texto bajo el título de: ON EDUCATION.  
p 32 y 44)
- 56.- Locke, John. ON EDUCATION. p 45. (N del E)
- 57.- Locke, John. ON EDUCATION. p 27. (N del E)
- 58.- Locke, John. Op. Cit. p 28. (N del E)
- 59.- Idem. (N del E)
- 60.- Ibidem. p 20. (N del E)
- 61.- Ibidem. p 110. (N del E)
- 62.- Ibidem. p 94. (N del E)

63.- "Acerca de la reputación, sólo quisiera remarcar una cosa más: que ella no es la verdad principal y la medida de la virtud. (Para ello es deber del conocimiento humano (...)). Sin embargo, la reputación es algo cercano a - ello: el testimonio y aplauso de la razón de los demás, ha sido un consentimiento común, a las acciones buenas y virtuosas hacia los otros. Es la guía propia y estímulo de los niños mientras ellos crezcan y puedan juzgar por sí mismos, y descubrir cual es su deber por su propia razón".

Locke, John. On Education. P. 130 (N del E)

64.- Cf. Locke, John ENSAYO SOBRE EL GOBIERNO CIVIL. p 41. La dirección política de los pensamientos sobre educación es la formación de hacendados y terratenientes, tolerantes y democráticos. (N del E)

66.- Rousseau, J.J. EMILIO. p 1. (N del E)

67.- Rousseau, J.J. EMILIO. p 8. (N del E)

68.- Rousseau, J.J. Op. Cit. p154 (N del E)

69.- Ibidem. p 176. (N del E)

70.- Por "imperativo natural" entiende Priani el concepto rousseauniano de que el niño debe adquirir los hábitos, como si la naturaleza en sí misma así lo estableciera. (N del E).



71.- Respecto al concepto de "territorio" en Kant:

"Los conceptos, en cuanto se relacionana con objetos, y sin considerar si un conocimiento de los mismos es o no posible, tiene su campo, que se determina solamente según la relación que guarda con nuestra facultad de conocer en general. La parte de ese campo en la cual un conocimiento es posible para nosotros es un territorio (territorium) - para esos conceptos (...)"

Kant, Immanuel. CRITICA DEL JUICIO. p 72. (N del E)

72.- Kant, Immanuel. CRITICA DEL JUICIO. p269. (N del A)

73.- Kant, Immanuel. Op. Cit. pp 80 ss. (N del A)

74.- Ibidem. p 90. (N del A)

75.- Ibidem. p204. (N del A)

76.- Ibidem. p117. (N del A)

77.- Marcuse, Herbert. EROS Y CIVILIZACION. pp 182 ss.

"Para Kant, la dimensión estética es el medio dentro del que se encuentran los sentidos y el intelecto (...) Más aún, la dimensión estética es también el medio en que - se encuentran la naturaleza y la libertad. Esta doble mediación es necesaria al agudo conflicto (...) entre las facultades bajas y altas del hombre. (...) aparece así como un intento de reconciliar las dos esferas de la existencia humana. (...)"

Marcuse, Herbert. Op. Cit. p 189. (N del A)

78.- Kant, Immanuel. Op. Cit. p 109. (N del A)

- 79.- Ibidem. p 119. (N del A)
- 80.- Ibidem. p 238. (N del A)
- 81.- Ibidem. p 240. (N del A)
- 82.- Ibidem. p 242. (N del A)

"Se puede, pues, en mi opinión, conceder a Epicuro que todo placer, aunque sea ocasionado por conceptos que despiertan ideas estéticas, es animal es decir, es sen sación corporal. (...)"

- 83.- Kant, Immanuel. EL PODER DE LAS FACULTADES AFECTIVAS. p22.  
(N del A)
- 84.- Cf. Aussoun, FREUD Y NIETZSCHE. p 98. (N del A)  
Paul-Laurent.
- 85.- Schiller, J.C.F. CARTAS SOBRE LA EDUCACION ESTETICA DEL HOMBRE. p 90. (N del A)
- 86.- Aussoun, Op. Cit. p 99. (N del A)  
Paul-Laurent.
- 87.- Schiller, J.C.F. Op.Cit. pp 92 y 93. (N del A)
- 88.- Ibidem. p 92.

"Si para no salir del mundo moderno se compararán entre sí las carreras en Londres, las corridas de toros en Ma drid (...)" (N del A)

- 89.- Novalis. FRAGMENTOS. p 72. (N del A)
- 90.- Schiller, J.C.F. Op. Cit. p 112. (N del A)
- 91.- Esta "introducción" a Una fiesta inmotivada y Este juego es infinito, no apareció publicada junto con el texto por haber sido pensada para una obra más larga que debía tener un capítulo anterior que versara sobre Schiller. Hemos tomado el texto de los papeles que Ernesto Priani dejó a su padre, el Arq. José Antonio Priani, a quién le agradecemos su estímulo para sentarse a discutir con nosotros y explicar sus ideas. (N del E)
- 92.- Nietzsche, EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA. p 39. (N del A)  
Federico
- 93.- Nietzsche, ECCE HOMO. p 101. (N del A)  
Federico.
- 94.- Nietzsche, LA VISION DIONISIACA DEL MUNDO. en el EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA. p 237. (N del A)  
Federico
- 95.- Ibid. (N del A)
- 96.- Ibid. (N del A) y  
Cf. Schiller. Op. Cit. p 135. (N del A)  
J.C.F.
- 97.- Nietzsche, LA VISION DIONISIACA DEL MUNDO en EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA. p 232. (N del A)  
Federico.
- 98.- Ibidem. p 234. (N del A)

- 99.- Ibidem. p 231. (N del A)
- 100.- Cf.- Esta misma recopilación infra p 95. (N del E)  
 Con mayor rigor debemos decir que lo apolíneo y lo dionisíaco son "instintos" (trieb) en un sentido muy próximo al utilizado por Schiller. Aquí, sin embargo, se les asemeja a "estados" desde el punto de vista que dominan o pueden dominar una existencia, tal y como se entiende al hablar del artista apolíneo y el dionisíaco. (N del E)
- 101.- Cf.- Esta misma recopilación infra p 97 (N del E)
- 102.- Colli, Giorgio. INTRODUCCION A NIETZSCHE.p 21. (N del A)
- 103.- El sentimiento de salud al que una y otra vez vuelve - Nietzsche en toda su obra, parte de la idea de que mediante la tragedia, uno queda confrontado con lo más íntimo de sí mismo: el dolor, el sufrimiento y queda a la vez descargado, haciéndose un bienestar en el "autoconocimiento". (N del E)
- 104.- Nietzsche, LA VISION DIONISIACA DEL MUNDO en EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA p 245. (N del A)  
 Federico
- 105.- Colli, Giorgio. Op. Cit. p 29. (N del A)
- 106.- Nietzsche, EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA p 40. (N del A)  
 Federico
- 107.- Nietzsche, EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA p 48. (N del A)  
 Federico.
- 108.- Ibidem. p 85. (N del A)

- 109.- Cf. Colli, Giorgio. Op. Cit. p 29. (N del A)
- 110.- Nietzsche, Federico. EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA p 109.  
(N del A)
- 111.- Nietzsche, Federico. ECCE HOMO p 132. (N del A)
- 112.- Nietzsche, Federico. EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA p 109.  
(N del A)
- 113.- Nietzsche, Federico. EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA p 111.  
(N del A)
- 114.- Ibidem. p 117. (N del A)
- 115.- Ibidem. p 126. (N del A)
- 116.- Goethe, Citado por Nietzsche en EL NACIMIEN-  
TO DE LA TRAGEDIA p 176. (N del A)
- 117.- Nietzsche, Federico. EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA p 140  
(N del A)
- 118.- Ibidem. p 147. (N del A)
- 119.- Nietzsche, Federico. ECCE HOMO. p 101. (N del A)
- 120.- Nietzsche, Federico. ECCE HOMO. p 95. (N del A)
- 121.- Ibidem. p 103. (N del A)
- 122.- Ibidem. p 102 y 103 (N del A)

- 123.- Ibidem. p 125. (N del A)
- 124.- Ibidem. p 102 (N del A)
- 125.- Deleuze,Gilles. . SPINOZA,KANT y NIETZSCHE p 79. (N del A)
- 126.- Cf.-Nietzsche. ASI HABLO ZARATUSTRA. "prólogo" pp31 a 46.  
(N del A)
- 127.- Nietzsche,Federico ASI HABLO ZARATUSTRA. p 49. (N del A)
- 128.- Klossowski,Pierre NIETZSCHE Y EL CRICULO VICIOSO pp 9ss.  
(N del A)
- 129.- Nietzsche,Federico ASI HABLO ZARATUSTRA. p 49. (N del A)
- 130.- Ibidem. p 31. (N del A)
- 131.- Ibidem. p 50. (N del A)
- 132.- Ibidem. p 433. (N del A)
- 133.- Ibidem. p 51. (N del A)
- 134.- Nietzsche,Federico. ECCE HOMO p 125. (N del A)
- 135.- Nietzsche,Federico. ASI HABLO ZARATUSTRA p 183. (N del A)
- 136.- Ibidem. p 182. (N del A)
- 137.- Ibidem. p 186. (N del A)
- 138.- Ibidem. p 342 y 343. (N del A)

- 139.- Ibidem. p 267. (N del A)
- 140.- Ibidem. p 349. (N del A)
- 141.- Ibidem. p 230. (N del A)
- 142.- Ibidem. p 390. (N del A)
- 143.- Ibidem. p 51. (N del A)
- 144.- Ibidem. p 214,215. (N del A)
- 145.- Ibidem. p 111. (N del A)
- 146.- Cf.-Infra p 144.
- 147.- Nietzsche, Federico ECCE HOMO. p 105. (N del A)
- 148.- Nietzsche, Federico. ASI HABLO ZARATUSTRA
- 149.- Ibidem. p 206. (N del A)
- 150.- Ibidem. p 276. (N del A)
- 151.- Ibidem. p 51. (N del A)
- 152.- Ibidem. p 106 (N del A)
- 153.- Ibidem. p 106. (N del A)
- 154.- Ibidem. p 315 y 316 (N del A)
- 155.- Ibidem. p 51. (N del A)

# bibliografía

- Aristóteles. OBRAS. 2a. ed. Ed. Aguilar, Madrid, 1967. Trad. F. de P. Sama ranch.
- POLITICA. 5ta. ed. Ed. Laterza, Bari 1971. Trad. al italiano Carlo Augusto Viano.
- ETICA NICOMAQUEA. 2a. ed. Ed. U.N.A.M. México - 1983. Trad. Antonio Gomez Robledo.
- Aussoun, Paul- FREUD Y NIETZSCHE. Ed. F.C.E. México 1986. Trad. - Laurent. Oscar Barahona y Uxon Doyhamboure.
- Bally, Gustav. EL JUEGO COMO SIMBOLO DE LIBERTAD. Ed. F.C.E. México - 1980. Trad. Jasmin Reuter.
- Bataille, George. EL VERDADERO BARBA AZUL. 2a. ed. Ed. Tusquets Barcelona 1983. Traducción Carlos Manzano y Prólogo de Mario Vargas Llosa.
- Colli, Giorgio. INTRODUCCION A NIETZSCHE. Ed. Folios Ediciones, México 1983. Trad. Romeo Medina.
- EL NACIMIENTO DE LA FILOSOFIA. 3 ed. Ed. Tusquets 1983. Trad. Carlos Manzano.
- Cosío, José María. LOS TOROS. Ed. Espasa-Calpe. España.
- Deleuze, Gilles. NIETZSCHE Y LA FILOSOFIA. Ed. Anagrama, Barcelona 1971. - Trad. Carmen Artal.
- SPINOZA, KANT Y NIETZSCHE. Ed. Labor, Barcelona - 1974.
- Finck, Eugen. EL OASIS DE LA FELICIDAD. Centro de Estudios Filo-



sóficos, U.N.A.M. México 1966. Trad. Elsa Cecilia Frost.

-----  
LA FILOSOFIA DE NIETZSCHE. 3a ed. Ed. Alianza - Editorial Madrid 1980. Trad. Andres Sánchez Pascual.

Freud, Sigmund. MAS ALLA DEL PRINCIPIO DEL PLACER. Ed. Amorortu - Buenos Aires 1979. Trad. José Luis Echeverry.

Green, Graham. EL QUE PIERDE GANA. 2a. ed. Ed. Sur, Buenos Aires 1979. Trad. Victoria Ocampo.

Huizinga, Johan. HOMO LUDENS. Ed. Alianza Editorial, Madrid 1984. Trad. Eugenio Imaz.

-----  
EL OTONO DE LA EDAD MEDIA. 4a. ed. Ed. Alianza - Editorial, Madrid 1982. Trad. José Gaos.

Jackson, W.M. LO QUE DEBE SABER DE FUT BOL. Ed. W.M. Jackson México 1973.

Kant, Immanuel. CRITICA DEL JUICIO. 3a. ed. Ed. Austral, México 1985. Trad. Manuel García Morente.

-----  
EL PODER DE LAS FACULTADES AFECTIVAS. 2a. ed. Ed. Aguilar, Buenos Aires 1974. Trad. Vicente Romano Garcia.

Klossowski, Pierre. NIETZSCHE Y EL CIRCULO VICIOSO. Ed. Seix Barral, Barcelona 1973.

- Locke, John. ENSAYO SOBRE EL ENTENDIMIENTO HUMANO. Ed. Nacional, Madrid 1980. Trad. J. Rabade.
- ENSAYO SOBRE EL GOBIERNO CIVIL. Ed. Aguilar, México 1983. Trad. Armando Lázaro Ros.
- ON EDUCATION. 2a. ed. Teschers College Press, New York 1971.
- Marcuse, Herbert. EROS Y CIVILIZACION. Ed. Joaquín Mortiz, México 1965. Trad. Juan García Ponce.
- Nietzsche, Friedrich. EL NACIMIENTO DE LA TRAGEDIA. 4a. ed. Ed. Alianza Editorial, Madrid 1979. Trad. Andrés Sánchez Pascual.
- ASI HABLO ZARATUSTRA. 8a. ed. Ed. Alianza Editorial, Madrid 1980. Trad. Andrés Sánchez Pascual.
- ECCE HOMO. 6a.ed. Ed. Alianza Editorial, Madrid - 1980. Trad. Andrés Sánchez Pascual.
- Novalis, F.W.H. FRAGMENTOS. Ed. Juan Pablos, México 1984. Trad. Lorenza Fernández del Valle.
- Piaget, Jean. LA FORMACION DEL SIMBOLO EN EL NIÑO. Ed. F.C.E. - México 1961. Trad. José Gutierrez.
- Platón. OBRAS COMPLETAS. 2a. ed. Ed. Aguilar, Madrid 1972. Trad. María Araujo.
- OPERE COMPLETE 7a. ed. Ed. Laterza, Bari 1971.

Trad. al Italiano. Atilio Zadro.

----- LA REPUBLICA. Ed. U.N.A.M. México 1983.

Rousseau, J.J. EMILIO. Ed. U.N.A.M. México 1975.

Scheffler,  
et al. EL JUEGO DE PELOTA PREHISPANICO. Ed. Premia Méxi  
co 1985.

Schiller, J.C.F. CARTAS A LA EDUCACION ESTETICA DEL HOMBRE. Ed. -  
Aguilar, Buenos Aires 1981. Trad. Vicente Romero.

Vredg, Vicente. MITOS, RITOS Y SIMBOLOS DEL FUT BOL. Ed. Alianza  
Editorial, Madrid 1982.

# agradecimientos

Esta tesis no hubiera sido posible sin la definitiva colaboración de las personas que se mencionan a continuación; de este modo, deseo expresar mi gratitud a:

Alejandro Estivil, por su inquietud por leer mi tesis, así como por la cuidadosa corrección de los originales y sus muy atinados comentarios.

à Alejandro Portilla, por su paciencia con mi desorden y su colaboración desinteresada en la elaboración de los dibujos interiores, la portada y la edición de esta tesis.

al Dr. Carlos Biro y a Carlos Biro; a ambos, por el señalarme la ruta para descubrirme y quererme.

a Carlos Cortés y Victor García, gracias a los cuales fue posible mi sobrevivencia económica durante el desarrollo de la tesis.

a Raúl Alanís, Juan Bonilla y Juanito Bonilla, que me atormentaron placenteramente, para salir adelante.

a Jualfan Carbonel y Jesús Tarriva su existencia en el mundo.

a Laura Benítez, Juan Garzón, Juliana González, Carlos Pereyra, José Antonio Ramos, José Antonio Robles; que me formaron filosóficamente y conocieron mis juegos.

a Adrían García Saisó y Francisco Saisó, su interés e impertinencias en torno a mi trabajo.

a mi Tía Maruca y mi Tfo Vicente,

Al Dr. Andrés Calcaneo quién se confabuló conmigo para que esta tesis al fin viera la luz.

Así como a todos los que de manera ficticia, pero muy realmente, reunieron mis escritos y han sido nombrados a lo largo de la tesis.

Y muy, pero muy especialmente.....

a Domingo Vela Oltra

quién me enseñó cuan terriblemente bella puede ser la vida.

## ILUSTRACIONES

Portada: Dibujo, Diego García del Gállego. Tablero para el juego La Búsqueda de dios Escondido. Diseño de la portada : Javier Galindo.

- 1.- José Guadalupe Posada, Calavera para Antonio Venegas Arroyo, Tomado de - Antonio Rodríguez, POSADA, Ed. Domés.
- 2.- Mario Nuñez Guerra. S/T.
- 3.- José Antonio Priani. S/T.
- 4.- Mario Nuñez Guerra. S/T.

El autor quisiera agradecer a los citados arriba, por las aportaciones que mas de uno, hicieron involuntariamente.

Gracias.