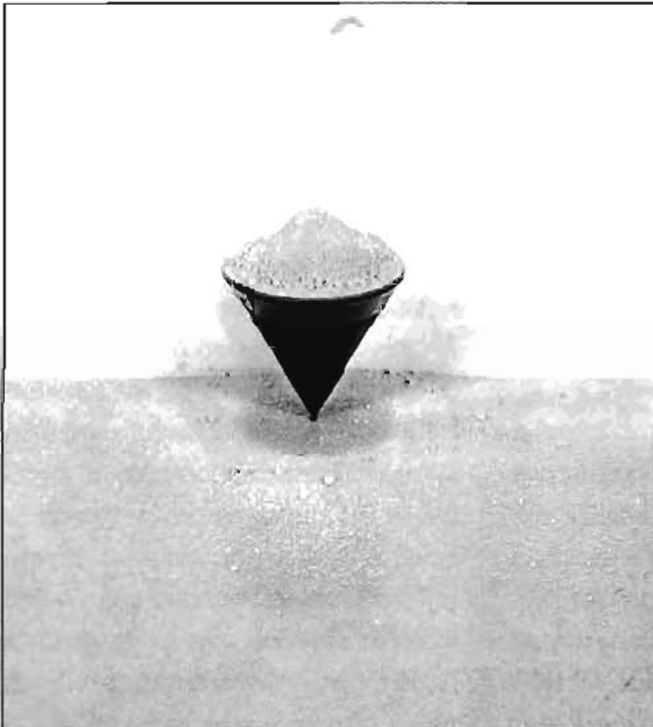


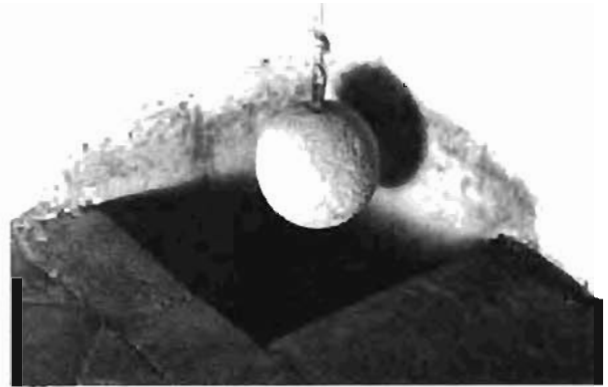
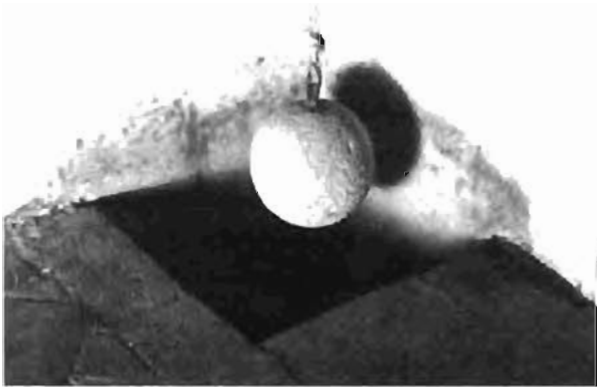
El juego del ser humano que todos conocemos desde dentro como una posibilidad realizada ya con frecuencia en nuestra existencia, es un fenómeno existencial de tipo enigmático. Huye de la importunidad del concepto racional hacia la ambigüedad de las máscaras.

Eugen Fink

JUEGO sin reglas

Marcelo Gauchal





Si el universo estuviese ordenado y actuara conforme a reglas precisas y necesarias podríamos pensar que juega un juego regido también por reglas de igual naturaleza. Estaríamos entonces ante un universo que juega al juego mismo del universo, con reglas establecidas *a priori* y conformado por una cantidad finita de elementos que en correspondencia con estas reglas podrían conformar la totalidad de los hechos posibles. Visto así, el universo se asemejaría al juego de ajedrez, en el que también el número de reglas y de piezas es finito; y si pudiésemos establecer o calcular el número de movimientos probables, tendríamos también la totalidad de jugadas posibles. Pero ésta sólo es una posibilidad de entender el juego, es decir, cuando éste adquiere una "existencia institucional". Estamos ante el juego con reglas exteriores al mismo. Pero podríamos también pensar en un espacio en el que el juego se desarrolla y es medido por el juego mismo desde dentro, y se delimita mucho más por el orden que determina el movimiento del juego que por aquello con lo que éste choca, esto es, por los límites del espacio libre impuestos desde fuera al movimiento.

El proyecto de conocimiento en Occidente hizo adoptar al sujeto cognoscente la misma actitud que la del jugador ante el tablero de ajedrez. Amparado en la razón comenzó a jugar con un sistema de reglas preestablecidas que le permitieron sostener y sostenerse en un proyecto de conocimiento cuyos resultados no sólo debían serle útiles, sino también alcanzar la suficiente capacidad para modificar "realidades".

La filosofía, tal como el mismo Platón llamó a este nuevo género literario, formuló los lineamientos para que este proyecto de la razón se permitiera el ambicioso propósito de la

aprehensión del universo; y lo que se ha coincidido en llamar el paso del mitos al logos, de la oscuridad a la luz, marcó el inicio de una larga trayectoria en la historia del pensamiento occidental que fue descartando paso a paso la fuerte carga religiosa y mítica que caracterizaba a este primer momento del pensamiento helénico, llamado por Giorgio Colli en su libro *El nacimiento de la filosofía* "periodo de la sabiduría".

El repentino alejamiento de esta primera mirada originaria, propia del momento inicial del pensamiento filosófico occidental, desemboca en una nueva idea de logos, de diálogo, de comprensión; permitió a la filosofía adquirir la condición de disciplina teórica e inauguró lo que bien podríamos llamar el discurso del saber. Este corte produjo un severo distanciamiento de la primera idea de dialéctica, de diálogo, que en algún momento había permitido establecer una relación y también adoptar una actitud diferente hacia lo que los griegos denominaban *physis*. Frente a la naturaleza predominaba una actitud de observación más que de comprensión o propósito de aprehensión; observación marcada por una fuerte carga de admiración y sorpresa, por una sutil expresión de asombro. Por ello resulta difícil aceptar, como consecuencia necesaria, que de esta primera actitud de asombro se pretenda deducir que de una posición de caos se llegue a otra de orden, de logicidad o de normalidad. Comienza a justificarse como un estado de normalidad lo que aparecía como misterioso y complejo. Este universo que, ante la mirada anonadada del hombre, aparecía cargado de enigmas y contrariedades se convierte de pronto en cosmos, donde se supone que los fenómenos en él acaecidos responden a una serie de pautas coincidentes con una idea de normalidad y orden.



Pero si aceptáramos que “el cosmos es todo lo que es o lo que fue o lo que será alguna vez”, y que nosotros ocupamos un lugar en él, que de ninguna manera puede ser el único lugar, y que “no llega a ser ni un lugar normal”, puesto que “el único lugar normal es el espacio vacío, frío y universal, la noche perpetua del espacio intergaláctico, un lugar tan extraño y misterioso”, resultaría difícil pensar en la posibilidad de su total comprensión. Podríamos llegar a pensar entonces que no somos otra cosa más que pequeñas criaturas; una, entre tantas otras posibilidades emergentes, que despertamos a la existencia tal como el aliento tibio que los dioses exhalaban, y cuyo resultado azaroso y nunca acabado, producto de su juego, no fue algo más que este acontecer que llamamos universo. En *Los signos en rotación* Octavio Paz dice que “los dioses son, por esencia, jugadores. Que al jugar crean. El mundo es el juego cruel de los dioses. Puesto que en todas las mitologías el mundo es una creación, *un acto gratuito*”.²

Al decir dioses estamos tratando de ponerle nombre al complejo juego impersonal en el que los fenómenos y hechos del cosmos configuran perfiles cuyos contornos no marcan en forma alguna un todo absoluto y estático. Los observamos tan sólo como diferentes momentos de un permanente movimiento en el que los hechos se hacen y deshacen *ad infinitum*, amparados por una absoluta gratuidad. Nuestra sorpresa y admiración será siempre una constante ante estos fenómenos. Asumo lo que Dostoievski pone en voz de Iván Karamazov cuando expresa que “aunque pueda no creer en el orden del universo, sin embargo me fascinan las pegajosas hojitas cuando brotan en la primavera”, pero sería convenien-

te señalar que esta admiración y sorpresa no traspasa los límites a los que el simple hecho de observar invita.

La filosofía en Occidente ha persistido en su largo intento por el “qué” comprensivo de las cosas; en el “cómo” descriptivo, pero no ha optado nunca por la aceptación de un diálogo con el universo a través de un simple “que” completivo –que las cosas sean–, que nos hubiera hecho confundir con la naturaleza, aceptar que ellas sólo aparezcan en el acontecer. ¿Por qué no permitimos entonces, dentro de este enigmático juego que es la existencia, reemplazar el juego de la aprehensión, el de conocer y el de transformar, por el de simplemente estar, el de jugar a estar? Un estar sin reglas ni condiciones que indefectiblemente nos conduzcan a un fin. Un estar que nos ubique en ese espacio-juego del universo donde en realidad nada sirve para algo, ni tampoco vamos hacia parte alguna; estar y movernos en esa región de los actos inútiles. La existencia del juego, de este juego, corrobora constantemente y en el sentido más alto, el carácter supratológico de nuestra situación en el cosmos. Esa región de los espacios intangibles e inaprehensibles, terreno fangoso donde el sujeto queda sumido, hace que éste se pierda en un juego sin más objetivos y pretensiones que los de jugar a estar.

Una vez excluidos del espacio de lo útil, fuera del terreno de la intencionalidad, es difícil creer que el acontecer pueda, en los términos en que el proyecto de la racionalidad lo plantea, servir para algo, así como “lo sagrado no sirve para nada, el amor y el placer no sirven para nada, ¡lo imaginario no sirve para nada!”³

Esta captura sólo fue posible porque el lenguaje supo poner límites a nuestro decir y pensar, porque convertido en

instrumento mediador entre el sujeto y el mundo intentó comprender a la naturaleza suponiendo que ésta también estaba regida por leyes lógicas que él mismo reprodujo en su sintaxis. Tal vez sea este lenguaje el instrumento con mayor carga de intencionalidad que supo predisponer a los sujetos hacia una actitud de conocimiento y aprehensión del universo. Sin embargo, este aparente único camino no puede impedir que nos instalemos en ese espacio vacío, carente de intencionalidad, donde dejaríamos de ser únicamente sujetos de conocimiento, obligados al juego del conocer, y perdernos en un infinito juego que nos jugará a nosotros mismos. Nos convertiríamos así en pequeños granos de arena errantes en los vaivenes del inmenso desierto sin más pretensiones que el de dejarnos jugar. También el sistema lingüístico dejaría de ser sólo instrumento del conocer para permitirnos violar el límite de lo decible conceptualmente, llevándonos con otra posibilidad por los senderos del impredecible universo. Son los senderos del campo de los que nos habla el viejo Heidegger al decir que:

cuando el hombre no está en el orden del buen consejo del camino del campo, trata en vano de ordenar el globo terráqueo con sus planes.

Amenaza el peligro que los hombres de hoy permanezcan sordos a su lenguaje. [...] El buen consejo del sendero del campo despierta un sentido que ama lo libre y que trasciende, en el lugar adecuado, la turbia melancolía hacia una última serenidad. [...] El consejo alentador del sendero del campo es ahora muy claro. ¿Habla el alma? ¿Habla el mundo? ¿Habla Dios?⁴

Sabemos que ya no habla el sujeto cognoscente desde el discurso del saber, habla el acontecer mismo del mundo que simplemente es, sin necesidad de métodos o instrumentos mediatizantes que nos conduzcan teleológicamente. Por ello podemos decir que a pesar del proyecto racional de conocimiento ni el universo, ni el lenguaje, pueden ser manejados intencionalmente por lo sujetos. Se hace necesario entonces distinguir el juego mismo del comportamiento y la intencionalidad de los jugadores. A partir de esta distinción ya no interesa en absoluto el quién del lenguaje, el quién del conocimiento, ni el quién del juego; interesa el juego mismo, el juego sin reglas que nos sume en su juego. "El juego sólo cumple el objetivo que le es propio cuando el jugador se abandona del todo al juego."⁵ El juego del cosmos que nos envuelve en sus infinitos e inaprehensibles movimientos hace que nosotros, confundidos con la naturaleza sigamos jugando.

Cuando decimos que el universo podría ser el resultado nunca acabado del juego creador de los dioses, de ninguna manera estamos pensando que esta creación es producto de leyes necesarias exteriores al acontecer mismo. Hablamos del universo como una obra de arte donde el quién de la generación desaparece en la densa bruma que envuelve y disipa la supuesta separación entre lo jugado y los jugadores, es decir, entre la obra y el artista. Así como no existe un quién particular generador del universo, tampoco lo hay en la obra de arte, ésta se hace y continúa haciéndose sin cesar como un instante o espacio más de las mil plataformas del eterno juego. No hay un quién del cosmos, es el *ergon* que nunca deja de ser *energeia*, productividad constante del jugar del juego.



El juego que constituye el núcleo de toda creación y de todo lo imaginario no representa ningún concepto y el placer que provoca no es resultado de ningún sometimiento, de ninguna finalidad. El juego del arte o el juego de lo imaginario no poseen ninguna realidad objetiva.⁹

Es el juego del que hablaba Heráclito, aquel que permite se construyan castillos de arena; y decimos bien "se" porque es de manera impersonal como los fenómenos del mundo acontecen. "El ero (*Aion*) es un niño que juega y desplaza los dados; de un niño es el reino."⁷ Heidegger se pregunta en el *Principio de razón*: "¿Por qué juega el niño al que Heráclito atribuye el juego del mundo? Juega porque juega. El 'porque' desaparece del juego. El juego no tiene 'por qué'. Juega mientras juega." No hay un quién sujeto que los construya y mucho menos que los pueda comprender a partir de modelos preconcebidos. Es el juego mismo de la inocencia, el que está más allá de toda intencionalidad. Los castillos de arena se hacen y deshacen, el universo se configura y desfigura, así como las obras de arte que nunca se acaban. Las que pueden trascender el límite de la lógica posible y los marcos del entendimiento, en las que sólo prevalece el puro placer por el juego. Lo mismo que la naturaleza, el arte también es un juego, siempre renovado, sin objetivo ni intención, sin esfuerzo, mero hecho gratuito, que no puede ni podrá ser explicado por otra cosa más que por sí mismo.

Son manos de prestidigitadores que al moverse acompañadas de pinceles, espátulas, martillos y cinceles conforman sin reglas, armonizan sin partituras, generan sin teorías. Son manos de dioses que no son el quién-absoluto-verdad sino

mero juego azaroso que juega en el espacio vacío y frío de la noche perpetua y misteriosa.

Podríamos repetir con Heidegger que

El mundo es en tanto que juega este juego. Esto quiere decir: el juego del mundo no puede ser explicado por otra cosa ni aprehendido en su fondo a partir de otra cosa.

O mejor, ni siquiera explicado y aprehendido, sino simplemente aceptado y asumido en su ser. Ni el "qué" ni el "cómo" son los fundamentos de esta aceptación, sólo el "que", aceptado en su arbitraria y compleja conformación. Este "que" como realidad o, quizás, como sueño, eterno sueño, del que el poeta pudo decir que es el Tiempo el que lo ha soñado, porque así como ha soñado a este universo también "ha soñado el mar y la lágrima. Ha soñado el cristal. Ha soñado que alguien lo sueña".⁸

Notas

¹ Sagan, C., *Cosmos*, Editorial Planeta, Barcelona, 1983, p. 5.

² Paz, O., *Los signos en rotación*, Alianza, Madrid, 1983, p. 22.

³ Duvignaud, J., *El juego del juego*, FCE, México, p. 31.

⁴ Heidegger, M., "El sendero del campo", *Espacios* No. 4, CIF-ICUAP, pp. 47-48.

⁵ Gadamer, H., *Verdad y método*, Editorial Sígueme, Madrid, 1978, p. 114

⁶ Duvignaud, J., *op. cit.*, p. 62.

⁷ Mondolfo, R., *Heráclito. Textos y problemas de su interpretación*, Siglo XXI Editores, México, 1983, Fragmento 52, p. 37

⁸ Borges, J. L., *Los conjurados*, Alianza, México, 1986, p. 45.

