

## JUEGO Y FILOSOFÍA\*

En ocasiones se ha admirado, pero sobre todo menospreciado, a quienes, como los sofistas, osaron pregonar que jugaban con el pensamiento y el lenguaje, a quienes hicieron de la filosofía un juego. Casi siempre se prefirió la figura grave del sabio, lleno de prudencia, a la de estos personajes brillantes y ligeros. Pero, ¿será suficiente clasificar en grupos opuestos a los malabaristas de palabras y a los verdaderos escrutadores del pensamiento? ¿Basta acaso, con distinguir radicalmente la ligereza sin alcances de los juegos de apariencia, de la gravedad del encadenamiento de las causas profundas, para terminar así con la pregunta por el juego en filosofía? Ciertamente no. Tal vez para que la filosofía cumpla satisfactoriamente con la tarea de explicar qué es esta inconsistencia superficial, la nada particular del juego, no pueda liberarse de ella tan fácilmente. Tampoco es imposible que, intentando definir su objeto, encuentre un motivo para descubrir allí su imagen reflejada. Y entonces, quién sabe qué pacto, el más profundo y serio, tenga que cerrar con el más ligero juego. Pensemos en Sócrates definiéndose entre los sofistas!

Así pues, el juego puede tener al menos una doble relación con el pensamiento filosófico. En primer lugar, puede no ser más que un

---

\* Conferencia pronunciada en marzo de 1975 en el Instituto de Antropología Filosófica de la fundación Lucerna, dirigida por el Prof. D. Christoff.

*Revue de Métaphysique et de Morale*. Oct., 1979. Traducción de Lisimaco Parra Paris, Profesor de la Universidad Nacional de Colombia.

objeto inofensivo del pensamiento que moldeado a su manera y gusto, es examinado y definido, apaciguando así la sorpresa inicial suscitada por el objeto insólito. Luego se lo dejaría reposar, debidamente clasificado, familiar entre los objetos familiares, bien sea para utilizarlo como medio, haciéndolo trampolín para lanzarse hacia más altas realidades, o para sumergirse, atravesándolo, en las profundidades de misterios ocultos a los que su naturaleza permitiría el acceso abandonándolo, por fin, como a un instrumento usado. Sin embargo, también es posible que el pensamiento, apoderándose del juego, se descubra a sí mismo jugando con y en este espejo, de suerte que aprehenda la imposibilidad de desembarzarse de él y encuentre así su destino, allí donde tan solo creía jugar libremente.

Para saber a cuál de estos géneros conceptuales pertenece el juego, no es necesario decidir a priori si se desea hacerlo el fundamento del mundo, o si se prefiere dejarlo en su modesto lugar de actividad humana. Es preciso aprehenderlo allí donde se muestra, y la historia de nuestro pensamiento sobre el juego nos revelará si éste ha llegado a trastornarla, transformándola en una historia del juego del pensamiento. En una palabra, dejemos que sea la propia idea de juego, jugando con ella, la que nos muestre si dicha historia se ha invertido o no. Ahora bien, el fenómeno del juego se nos ofrece en primer lugar y de manera directa, en nuestras propias acciones y en las de los otros hombres. Podremos, entonces, reconocer inmediatamente lo que le pertenece de nuestras actividades y lo que le es ajeno, en esa su comprensión innata. Allí fijaremos el punto de partida de nuestra investigación.

A nadie parecería difícil enumerar los juegos para que un extraño capte lo que entendemos por ese término. Para que surja en él la idea que esa definición ejemplificadora desea despertar, no es necesario aventurarse hasta los límites difusos de dicho concepto. Es evidente que la definición mediante ejemplos se dirige a la comprensión que cada uno tiene ya del fenómeno, sin permitir una mejor captación de lo que es el juego. Sólo es útil, entonces, para lograr el acuerdo previo a la verdadera búsqueda. En consecuencia no nos detendremos a examinar la extensión empírica exacta de este concepto. Intentaremos, más bien, determinar las características esenciales de la idea "innata" o "común" del juego, para cristalizarla con miras a informar e iluminar el fenómeno original, y no simplemente a reproducirlo. Sólo después el análisis de casos marginales permitirá purificar nuestro concepto, haciéndolo brillar por sí mismo.

Se podría objetar, no obstante, que este recorte de la realidad en elementos fijos, traiciona la continuidad esencial de los fenómenos.

¿Acaso no se mezclan éstos siempre, en sus extremos, insensiblemente, fundiéndose los unos con los otros, escapando siempre a los límites fijos que intentamos imponerles? ¿No nos arriesgamos, simplemente, a dejarnos llevar así por juegos de lenguaje inadecuados a la "realidad" que queremos estudiar? Porque, ¿acaso sólo puede existir un concepto de juego? ¿La verdadera imparcialidad descriptiva no exigiría que veamos tan solo semejanzas familiares allí donde deseamos definir una esencia? Pero, ¿y si esta perfecta fluidez no fuese otra cosa que el aspecto que presenta a la pura descripción la pura inercia de los fenómenos cuando aún no han entrado en el juego de la filosofía y sus sistemas conceptuales? Entonces considerarlos fuera de su esencia, eso sí que sería realmente quimérico! Naturalmente que también sería falso creer que es preciso permanecer en la indistinción primitiva para penetrar en la sutileza de los matices. Los pintores más fanáticos del "sfumato" lo saben y ponen en su paleta colores bien determinados y homogéneos, y no sabrían qué hacer con una pasta mezclada de matices indistintos. De igual manera el filósofo no puede pronunciarse contra el uso de conceptos definidos, aunque debe escoger el tipo de realce que desea obtener, así como el pintor pone en su paleta ciertos colores u otros, según el efecto que desee producir.

En lo concerniente a la idea de juego, se trata para nosotros de saber en qué sentido y en función de qué problema deseamos determinarla. Ciertamente no es indiferente que veamos sólo la función sociológica, cultural, económica o etnológica del juego, o bien que nos interese en su relación con la filosofía. La diferencia consiste en que para el sociólogo, el historiador y los demás científicos, los distintos conceptos no deben servir más que para dibujar el esquema de una máquina particular de nuestro universo, con el fin de mostrar su funcionamiento, mientras que el filósofo quiere conocer el sentido de todas estas máquinas, o lo que es el mundo en el que ellas funcionan. El juego atañe entonces a la filosofía, sobre todo en tanto es un modo de actividad en el que tal vez se revela el sentido de todo acto. No debemos por tanto contradecir nuestra exigencia de aprehender el juego donde se da, es decir en la experiencia y la comprensión inmediata que de él tenemos, si es verdad que el sentido sólo surge de la tensión de lo singular y de lo universal mediante la cual se caracteriza, justamente, según Schiller, el instinto lúdico.

Partamos, entonces, de una definición de juego, extraída de la observación de los juegos corrientes particulares. Tales son, por ejemplo, las definiciones de Huizinga y de Caillois. En *Jeux et les Hommes*, Caillois propone seis características esenciales de la actividad lúdica: es *libre*, y en consecuencia irreconciliable con la coacción; *separada* de la realidad común, es decir, limitada a un espacio y a un tiempo cerrados convencionales; *incierta*, lo que implica la intervención del azar o

de la invención: *improductiva*, o dicho de otra manera, no aporta nada a la vida real de los jugadores; y *normada* o *ficticia* según sea o no imitada. Por interesante que sea la tentativa de enumerar así las características que permiten una descripción general de los juegos, preferimos, no obstante, una definición más concentrada que nos permita derivar del concepto sus diferentes propiedades sin dispersarlas. Adoptaremos, entonces, la siguiente definición: el juego consiste en una *acción normada autónoma*. Esta definición tiene la ventaja de comprender todas las características certeramente enumeradas por Caillois, sin conservar, sin embargo, la rigidez que, por exigencias demasiado particulares, imponen al concepto de juego. De esta manera, que el juego deba ser libre y separado, es algo que se deriva de su autonomía, la cual impide que éste pueda depender de causas externas a él. Decimos expresamente que debe ser normado, agregando que siempre es acción, es decir, que implica la producción de acontecimientos que dependen de sus reglas. En cuanto a la improductividad del juego, ésta no se sitúa en el mismo nivel de las características precedentes, sino que es más bien una consecuencia contingente de la autonomía de la regla del juego. Que el juego pueda, finalmente, ser o no productivo en otra esfera, importa poco en la suya propia. Que el cazador aficionado mate elefantes, mientras el pescador sólo escoge truchas, o que el niño que colecciona guijarros no deje subsistir ningún valor más allá de su juego, es algo indiferente para los juegos en sí mismos y no permite jerarquizarlos. El juego no es entonces necesariamente improductivo, pero sí esencialmente indiferente a la producción de valores que interesan a quien se sale del dominio regido por su propia regla, pues su autonomía excluye toda sumisión a un imperativo externo al juego. En cuanto a la incertidumbre, ésta no es más que una característica accidental de la actividad lúdica. Puedo, en efecto, divertirme separando y clasificando objetos por enésima vez, sin que el hecho de que yo sepa anticipadamente el resultado de mi acción, disminuya en algo su atractivo; aún más, puedo jugar a proceder cada vez de la misma manera. Respecto al hecho de que el juego pueda implicar ficción, lejos de contradecir la existencia de la regla, no constituye más que un caso particular. Para los niños que juegan a montar a caballo, el uno sobre el otro, no es indiferente, por ejemplo, que hayan decidido que dicho caballo corre en cuatro patas o que permanece parado para pasear a su jinete. . . . Igualmente, la atmósfera de misterio que Huizinga liga generalmente al juego, no es más que una consecuencia accidental de la autonomía de sus reglas, cuyo conocimiento, no siendo un bien común de la humanidad, separa inevitablemente a los iniciados de los otros hombres.

Para justificar una definición, evidentemente no basta mostrar que comprende de manera suficiente el conjunto de la idea que debe determinar (cosa que suponemos idealmente cumplida en la nuestra); ade-

más, es preciso probar que permite distinguir de manera precisa el concepto definido de sus conceptos vecinos, de suerte tal que los límites de uno permitan asimismo definir los de los otros. Comencemos, pues, por mostrar cómo el juego se delimita frente a eso que experimentamos como su máximo contrario: lo *serio*. Así estamos acostumbrados a llamar a lo que se opone al juego, al relacionarlo con la pareja de contrarios ligereza-gravedad, simbolizando el primero la actividad lúdica y el segundo la conciencia de lo serio de la vida. Por cierto, esta oposición parece no ser absoluta, pues por ejemplo, un aspecto serio no es necesariamente ajeno a la figura de los jugadores. Pero en verdad, la gravedad no llega a hacerse consistente en el jugador y debe contentarse con modificar su "aire" de manera que si, una vez salido del juego, puede volver a ver el "aire serio" con que jugaba, el contraste con la realidad lo hace reír. Lo verdaderamente serio, la verdadera gravedad lastran, en efecto, a la acción a la que se ligan con un gran peso, insoportable para las reglas consentidas y limitadas del juego, por lo demás todo lo complejas y refinadas que puedan ser. A la autonomía de las reglas del juego, lo serio siempre opone la heteronomía de sus leyes, que dependen de metas e ideales que trascienden su acción, ligadas como están a la realidad entera, a las leyes de la naturaleza y del destino en su infinita indefinición. El juego es ligero porque se juega en una esfera limitada en la que todo le pertenece, mientras que lo serio es grave porque en sus faenas pesa todo el universo, que permanece, no obstante, oculto tras ellas. Así por ejemplo, cuando las gentes serias reprochan a alguien el ver una situación grave tan solo como un juego, lo que quieren es incitarlo a abandonar la ligereza de espíritu que otorga la ilusión de dominar los acontecimientos, y que le impide relacionarse con las largas cadenas de consecuencias que conducen más allá de su aprehensión. De la misma manera, el niño puede jugar allí donde el adulto se vuelve serio, porque es incapaz de aprehender las consecuencias lejanas de ciertos acontecimientos o de ciertas acciones que sobrepasan la esfera de su actividad presente. Lo serio sospecha entonces la importancia de un más allá al cual se somete, de modo que se pueda decir que si el juego consiste en la adhesión a reglas de acción autónomas, lo serio se define por la sumisión a reglas morales heterónomas.

Dado que la filosofía apunta, a través de los fenómenos que estudia, al sentido del mundo y no al simple conocimiento particular de objetos singulares, podría parecer que la definición del juego en su nivel empírico, no es más que un paso hacia la búsqueda de las categorías fundamentales de la actividad lúdica y, tal vez, de toda actividad. Estas categorías nos conducirán a las fuerzas primitivas que ligan al juego con el fondo del universo, permitiéndonos así reencontrar a través de él, los primeros principios de la naturaleza. Ahora bien, si el juego es ciertamente una actividad limitada y finita, claramente independiente del resto del mundo por la autonomía de sus reglas, parece que, dentro

de cierta limitación, los juegos deben ser el objeto de las ciencias, mientras que pertenecería a la filosofía buscar cómo estas actividades singulares manifiestan las potencias primitivas de las que dependen: las fuerzas psicológicas y cósmicas. Pero una tal disolución del juego en potencias primarias que no le pertenecerían específicamente, desviaría nuestra investigación de su objeto. Ciertamente sería ésta una manera —sería— de religar el concepto de juego con otros, en un proceso de retorno indefinido: pero allí sólo quedaría satisfecha aquella curiosidad que apacigua la sorpresa, incluyendo al objeto nuevo entre los viejos, para abandonarlos en la buhardilla familiar, y volverse hacia otras metas. Ahora bien, no buscamos reducir el juego sino desarrollarlo como instrumento de óptica universal.

Interpretar el juego como *imitación* es uno de los medios más frecuentemente utilizados para reducirlo. Permite definir el estatuto ontológico del juego como un estado degradado del ser, como una oscilación entre el ser y la nada, como una ilusión, como un simulacro —aun si, como en Fink, el simulacro es posteriormente valorizado—. En efecto, cuando el juego imita a la realidad, no puede reproducir su modelo en su nivel ontológico primario, dado que es preciso que haya una diferencia entre la imagen y la realidad, que permita distinguir las constituyendo así la imagen como imagen. De esta manera el juego empieza a diferir de la realidad, al igual que la imagen, y sufre la misma degradación ontológica puesto que la esfera lúdica no es más que el lugar de los simples reflejos. Mediante este procedimiento la cuestión del ser del juego se identifica con la del estatuto ontológico del simulacro, participando de esta manera de una gran vertiente del pensamiento tradicional. Ahora bien, aun si la esfera lúdica se define desde la ficción, es, en todo caso, imposible reducirla al mero simulacro, pues a menudo el juego no imita nada. Incluso si así fuera, esto no significaría que la realidad difiere esencialmente del juego por la cualidad de las relaciones laterales posibles sino, tan solo, por su cantidad que es finita en el juego e infinita en la realidad: si la imagen difiere del objeto real es porque no se aparece a todos los sentidos a la vez, de modo que no puede convertirse en el objeto del sentido común. El reflejo en el espejo rehúye al tacto y el eco no permite ver a su original dado que habitualmente reproduce el sonido emitido, así el sentido común no acierte a expresarse según su punto de vista. Lo que permite interpretar como un ser-nada las percepciones que sólo se presentan a un sentido es la exigencia *a priori* de la presencia de los objetos para el sentido común como criterio de su existencia.

La interpretación del juego como imitación se apoya generalmente en una confusión entre el juego y el teatro, favorecida por el hecho de que el idioma emplea, por lo general, una sola palabra para significar a la

vez la acción del actor y la del niño; los dos "juega" personajes/\*/. Pero para justificar esta identificación, sería preciso mostrar que el juego y el arte son idénticos, o bien que el teatro pertenece más al juego que al arte, o bien que el juego o el arte se reducen al teatro. Otra confusión relacionada con esta interpretación es la de la acción mágica y el juego. En efecto, el aspecto teatral de los ritos incita a confundirlos con los juegos imitativos, y por ende a reducir estos dos tipos de acción a un mismo instinto de imitación. Pero volveremos más tarde sobre este asunto de la identificación del arte y del rito con el juego.

La reducción del juego a la *competencia* representa otro modo de diluir el juego en una fuerza y en una forma que no le son esenciales, aun si a menudo lo acompañan. Esta concepción conlleva frecuentemente una cierta confusión entre las nociones de premio, de apuesta, retribución o ganancia, de modo que se hace difícil distinguir los diversos tipos de competencia no lúdica de los juegos competitivos. Así como no se puede reducir el juego a un instinto de imitación, tampoco se puede hacer del espíritu de competencia un criterio suyo. Aquí el idioma no apoya, al distinguir en las competencias, a los profesionales de los aficionados (*amateurs*), siendo éstos los únicos que encuentran su motivación en la esfera lúdica. Es más, cuántos profesionales se esconden en las competencias bajo el nombre de aficionado aun sin fingir, dado que se encuentran seriamente atrapados en la carrera de la riqueza, lo que tiende a demostrar que, lejos de ser el caso general, la competencia lúdica es más bien la excepción. Por lo demás ocurre lo mismo en los juegos de azar, pues la apuesta no difiere esencialmente de la competencia. Las características más específicas de una y otra se mezclan. En efecto, la competencia implica siempre un cierto grado de pura suerte, mientras que se puede utilizar la propia suerte como una cualidad capaz de competir con la de otros para influir en el azar que por otra parte rara vez es para el jugador simple azar. De esta manera, el hombre con suerte se ufana a menudo de su atributo como la reina de belleza o el campeón de esquí. Además, el último paga generalmente su tributo al azar e intenta conciliarse con la suerte, mientras que el primero hace intervenir en sus apuestas todas sus facultades y toda su habilidad.

---

\* En español empleamos las palabras "interpretar" o "representar" para aludir a la acción del actor. Cuando el niño juega a representar el papel de bandido, se dice que "juega a los bandidos". El actor no "juega" sino que "representa". Ambas acciones, la del actor y la del niño, se expresan en francés como "jouer". Similar es el caso del alemán con el significado del verbo "Spielen", o el del inglés con el "to play". "Jouer", "Spielen" o "to play" designan también la acción del intérprete de un instrumento musical. En español no decimos del virtuoso que "juega el piano" sino que lo "interpreta" o, vulgarmente, que lo "toca". En lo sucesivo señalaremos con un asterisco los casos en que debe tenerse en cuenta la presente nota. Nota del traductor.

Caillois añade a estas categorías de juego, la búsqueda del vértigo, y muestra cómo, en efecto, ésta juega un papel importante en él. No obstante, es necesario recalcar que la clasificación de los juegos en juegos de competencia, de azar, de imitación y de vértigo no es exhaustiva. En efecto, si bien es cierto que permite relacionar los fenómenos lúdicos con otros tipos de actividades por intermedio de principios de acción fundamentales, se olvida, no obstante de los fenómenos lúdicos más puros, aquellos que se dejan reducir, como los que menos, a principios de acción más generales. Así, el niño que hace montones de arena no busca necesariamente imitar a un panadero que prepara tortas, sino que tan solo se divierte con su actividad en sí misma. Tampoco el fumador que hace anillos de humo busca ejercitarse para superar y deslumbrar a sus amigos; a menudo, también para él esta actividad sola basta para su juego. Quien se pasea por una plaza cuidando que a cada paso el pie quede en medio de una losa, según un orden de progresión riguroso, no está esperando ciertamente ningún decreto del insondable destino, ni se enorgullece de su trayecto, ni busca sorprender a espectadores imaginarios, o imitar algún héroe. Es así mismo inútil intentar explicar su juego mediante la "*paidia*" y el "*ludus*" de Caillois: nuestro tranquilo paseante no está ni poseído por una necesidad de acción turbulenta, ni ocupado en superar dificultades; no se encuentra ni en las formas primitivas del vértigo ni en las gradas del estadio. Se contenta con cumplir una acción ordenada según una regla libremente escogida. En virtud del interés por una definición del juego que contemple estos múltiples juegos no institucionalizados, con los que llenamos los "tiempos muertos" de nuestra vida una vez abandonado el campo de las actividades fundadas en las relaciones sociales o en la búsqueda de disfrutes precisos, encontramos la independencia del fenómeno lúdico con respecto a las necesidades que los juegos organizados buscan satisfacer por encima del solo deseo de jugar. No es difícil ver que la imitación es un tipo de comportamiento social suficientemente independiente del juego, o que el espíritu de competencia se encarna dondequiera, en la necesidad constante que tienen los hombres de compararse unos con otros y de situarse dentro de jerarquías, trátase de las clases sociales o de los múltiples atributos ostensibles mediante los cuales se significa tanto a los otros como a sí mismo la posición social.

Pero por interesante que pueda ser la búsqueda de un fundamento común al juego y a las otras actividades en las potencias primitivas, ésta no responde a la intención filosófica que hemos expresado. Dichas clasificaciones de los juegos apuntan, en efecto, a la descripción de ciertas máquinas sociales y psicológicas, partiendo de energías primarias de la naturaleza, mientras que la filosofía, como ya lo dijimos, no intenta simplemente una explicación de la función del juego en el sistema social o en la psicología del individuo, sino que se interesa por sus eventuales propiedades como revelador del sentido del mundo. Desde

esta perspectiva, los juegos en tanto entidades observables dadas en la experiencia común, no son la meta de nuestro pensamiento sino tan solo su primer punto de apoyo. En efecto, sólo quien únicamente asume el juego tal como se lo define en la vida social, se topa necesariamente con el problema de su clasificación según las fuerzas psicológicas y sociales primitivas puestas por él en juego. Ahora bien, lo hemos visto, la actividad lúdica sobrepasa el dominio de las formas de acción organizadas bajo el nombre de juegos. Por ello, el solo estudio empírico de los juegos lleva a confundir el juego y lo serio, a causa de similitudes aparentes de organización o de la intervención de las mismas pulsiones o de los mismos deseos en diferentes campos sociales de actividad. Pues bien, nos interesamos en el juego en sí mismo; sabemos que la actividad lúdica sólo se ejerce en los juegos, aunque no siempre los habita: lo que para algunos participantes en una acción común es un juego, no lo es siempre para los otros.

Tomemos como ejemplo el diferendo entre Rolando y Oliverio antes de la batalla de Roncesvalles. El primero se niega a hacer sonar el cuerno para llamar en su auxilio al ejército de los francos, mientras que su compañero lo incita a ello, convencido de que podrían ganar así la batalla. Sin duda que, por sus consejos, Oliverio se muestra mejor estratega que Rolando en sus refutaciones. Para nosotros, que ya no somos amantes de la caballería, los argumentos de Oliverio nos parecen innegablemente mejor fundamentados, más lógicos incluso que los del sobrino de Carlomagno: saben relacionar la decisión que debe tomarse con sus consecuencias últimas, la victoria definitiva sobre los sarracenos y las menores pérdidas para el ejército de los francos. Con todo, no es él el verdadero héroe de la canción de Rolando; la aparente corteza de visión, la locura misma de Rolando, quien con obstinación rehúsa someterse a la sana razón, le permiten empero, elevarse por sobre su sabio consejero a la esfera donde habitan los héroes. Sucede que la disputa entre Rolando el valeroso y el sabio Oliverio no se reduce a una simple cuestión de estrategia: lo que se arriesga es más grande y se sitúa en un nivel más profundo. Se trata de decidir si desean continuar jugando el mismo juego de honor, que las circunstancias han convertido en peligroso, o si las nuevas exigencias impuestas por el actual estado de cosas obligan a abandonar este juego, de pronto, para jugar otro, similar al primero, pero mejor adaptado a las circunstancias. Oliverio es sabio porque es más serio, porque su espíritu sabe entrever las consecuencias y se deja guiar por ellas. Rolando es valeroso porque es jugador y porque frente a las más terribles consecuencias, no se decide a sacrificar su juego. No obstante, Oliverio el sabio es igualmente valeroso dado que comprende también el punto de vista de Rolando y comparte el heroísmo de su amigo; por ello es vulnerable a la acusación de cobardía mediante la cual Rolando quiere impedirle abandonar el juego. ¿Es entonces necesario decir que Roncesvalles fue un juego? Lo fue para Rolando y para quienes lo siguieron en el entusiasmo; un juego casi

inaccesible, terrible y maravilloso, que arroba en admiración incluso a quienes no habrían osado jugarlo, sea por sabiduría extrema o por cobardía. Sin embargo, para el buen sentido, que no enciende ningún destello de entusiasmo lúdico, es tan solo pura locura.

Sin que puedan satisfacernos en sí mismas, las clasificaciones de los juegos no nos son, sin embargo, inútiles: la tendencia a confundir o a relacionar el juego con otro tipo de actividades señala los ejes sobre los que puede deslizarse insensiblemente el pensamiento para ir y venir del juego a estas actividades vecinas. Es evidente que no nos proponemos viajar a través de las fuerzas fundamentales, pero podremos determinar las direcciones en las que han permitido un desplazamiento, con el fin de definir sobre cada uno de estos ejes los límites del juego, y determinarlo así enfrentado a su exterior. He aquí las tres principales direcciones de las que, tal vez, pueda diferenciarse el juego. Primera: juego como concurso o apuesta (competencia comercial, acción guerrera y política, habilidad técnica y científica). Segunda: juego fundado en el vértigo, el misterio, la representación o la expresión convencionales (ritos mágicos o religiosos). Tercera: juego como imitación, búsqueda del movimiento suelto y de formas regulares (teatro, danza y otras artes). Estos tres ejes presentan una cierta correspondencia con las características de las clasificaciones de Caillois o de Jünger, aunque la designación de puntos fuertes de cada lado no es por el momento más que indicativa y aproximativa. El primer eje se interesa por el juego principalmente en su tendencia competitiva y de ejercicio de la habilidad. El segundo se relaciona sobre todo con la dimensión de sumisión al azar concebido como destino oculto, o el abandono al vértigo. El último eje concierne evidentemente al carácter imitador de los juegos, así como a la búsqueda de la regularidad por sí misma. Insistimos en que no definimos el juego por estas dimensiones, aunque nos sirven como medios para clarificar su idea. Rechazando sucesivamente todo lo que le es ajeno, nos adentramos, de hecho, en un movimiento inverso al que ha originado estas clasificaciones. No nos preocupa en lo más mínimo el que, en relación con la riqueza que la experiencia nos presenta en cada caso particular, sólo obtengamos, siguiendo nuestro método, un concepto abstracto, siempre y cuando éste permita, si no describir más objetivamente, sí descubrir por él el sentido del mundo. Si fracasáramos en la purificación de esta idea, habríamos ganado, al menos, el saber que el juego no es una actividad específica, encerrada en sus límites y opuesta simplemente a otras especies de acción, sino que se mezcla siempre con éstas.

En oposición al trabajo, cuyo valor sólo reside en los resultados, el juego es inútil, no aspira a atender necesidades humanas, y es mera casualidad si se revela como útil para otras acciones futuras del jugador. La diferencia entre estos dos tipos de actividad, una orientada hacia los resultados, otra indiferente a los mismos, se manifiesta en la

mayor parte de los ejemplos: el niño que da de comer a su muñeca no busca el resultado que la madre desea cuando alimenta a su bebé. . . En el trabajo, la acción siempre se orienta hacia un más allá que la justifica, presupone un proyecto que la lanza fuera de sí, hacia un fin sin el cual el trabajo se convierte en absurdo y se acaba. Por el contrario, el juego permanece adujado en sí mismo; la acción lúdica no sale de sí sino que se basta y se alimenta de su propia substancia. Esta distinción entre el trabajo y el juego, tan clara en la mayoría de los ejemplos, se vuelve no obstante problemática en los casos límites comprendidos en el primer eje, es decir, en la competencia o la apuesta. En efecto, en los juegos de competencia o de azar el jugador busca ganar: tanto es así que no sale del juego en la misma situación en que entró: se lleva o no el premio, multiplica o pierde su apuesta. Durante todo el juego su acción está orientada hacia este fin que es exterior a ella. Como en el trabajo, existe heterogeneidad entre la acción y la meta: por una parte, el jugador corre en la pista, y por otra, recibe su premio, que puede ser un valor material o los aplausos y la gloria; por una parte intenta adivinar tal acontecimiento futuro entre una serie limitada de posibles, y por otra retira el salario de su intuición justa o falsa. ¿En virtud de qué extraño giro del lenguaje incluimos entonces dichas actividades entre los juegos? ¿Es preciso acaso decir que es por su improductividad final? ¿Y que los albañiles si bien ganan un salario, también construyen una casa, mientras que el deportista o el jugador no dejan nada de acción cuando se retiran con su premio? ¿O que el dinero tan solo circula entre los jugadores sin multiplicarse? Pero entonces, ¿a cuántas profesiones habrá que excluir del trabajo? ¿Qué producen los rentistas y los agentes de publicidad sino una simple circulación de valores? ¿Qué crean los profesores de letras que no sea conferir a otros la capacidad y el derecho a sucederlos? ¿Qué hacen los guerreros sino redistribuir los territorios y el poder? ¿Qué deja el músico cuando se retira con su dignidad? ¿Pero qué importa? Así como no es posible determinar la actitud lúdica a partir de la sola descripción de los juegos, tampoco se puede diferenciar el trabajo del juego mediante la observación de la sola estructura objetiva de dichas actividades. Pero, ¿sería posible que nos devolviéramos para afirmar simplemente, desde un punto de vista opuesto, que si el sujeto no apunta a nada fuera de su acción presente, entonces juega, mientras que trabaja si proyecta sus actos hacia un fin deseado? En este caso, ¿cuántos juegos no se convertirían en trabajos? Los juegos de azar en su casi totalidad, casi todos los juegos competitivos y otros como la pesca y la caza no se conciben, en efecto, sin ese fin deseado. A decir verdad, todos los juegos que citamos aquí, ya mencionados antes o quizá todos estos trabajos tienen, precisamente, esta naturaleza ambigua que les permite convertirse fácilmente aquí en juego, allá en trabajo, reuniendo a menudo en una misma acción a jugadores y gentes trabajadoras. Aquí, el juego ya no se distingue exteriormente del trabajo pues recibe todas sus estructuras sin que por ello se confunda con él. Sería falso decir, a propósito de estas actividades ambiguas

que el jugador se diferencia del trabajador en que aquél se contentaría con imitarlo perdiendo así algo de la naturaleza completa del trabajo, de la que no conservaría más que el simulacro. Al contrario, porque él le agrega algo, la diversión adquiere esa naturaleza híbrida que permite a Pascal burlarse. En efecto, si el cazador por necesidad busca tan solo obtener la liebre, quien caza por placer tampoco renuncia a esta meta, aunque no sea simplemente obtener la liebre o el solo correr, lo que le apasiona. El jugador no renuncia entonces a la meta, pero añade la exigencia de que el fin se obtenga a través de medios normados. (Se ve, pues, que la limitación esencial al juego no implica en absoluto una disminución de la esfera lúdica en relación con la de lo serio, y que la diferencia entre lo finito y lo indefinido no se puede comprender aquí mediante una sustracción de tamaños). Es precisamente este lazo suplementario entre el fin y la acción, el cual diferencia el juego del trabajo, el descrito por Pascal en el célebre pasaje de los *Pensamientos*: "Tal hombre pasa su vida sin tedio, jugando todos los días poca cosa. Dadle todas las mañanas el dinero que puede ganar cada día, con la obligación de que no juegue de ningún modo: le haréis desgraciado. Se dirá, tal vez, que lo que busca es la diversión del juego y no la ganancia. Hacedle jugar entonces por nada, no se enardecerá, y se aburrirá. No es, pues, sólo la diversión lo que busca: una diversión lánguida y sin pasión lo hastiará. Es necesario que se enardezca y se trampee a sí mismo, imaginándose feliz ganando lo que no desearía que le diesen si no pudiese jugar, para que forme un objeto de pasión sobre el cual existe su deseo, su cólera, su temor, como los niños que se asustan ante el rostro que han pintorreteado". La orientación hacia un fin no desaparece entonces, necesariamente, del juego, lo que imposibilita definir la diferencia entre el trabajo y el juego mediante la presencia o ausencia, objetiva o subjetiva, de una meta a la que tiende la acción. No obstante, el fin no está presente de la misma manera en el trabajo y en el juego. En el primero, la acción está completamente subordinada a su fin, de modo que sólo el resultado la justifica. En el juego, el fin tiene una doble relación con la acción que determina: por una parte, la orienta sirviéndole de meta y por otra, es el medio por el cual la acción lúdica se sostiene y progresa. En el juego, el premio es entonces a la vez la meta de la acción y un simple medio cuyo fin es dicha acción. Dicho de otra manera, más que un fin real, el juego posee "*blancos*". Sin ellos, el arquero no tendría nada a qué apuntar, pero el verdadero fin del juego no reside en que la flecha sea clavada en el blanco, sino en la acción de apuntar. Entonces, contrariamente a lo que sucede en el trabajo, la meta no es heterónoma con respecto a la acción, pues el fin del juego comprende tanto la acción que tiende a una meta, como ésta misma. Además, la meta puede ser ficticia dado que su función es la de ser guía de la acción lúdica, de modo que viéndola el jugador, pueda enardecerse y trampearse a sí mismo, como dice Pascal. En consecuencia, en el juego no existen medios que sólo sean medios, ni fines separados de los medios para acceder a ellos; los medios y los fines se funden siem-

pre los unos en los otros y se intercambian perpetuamente. Solamente en el trabajo vale el principio según el cual el fin justifica los medios, cualesquiera que sean, pues en él, el fin permanece externo a los medios, es el único dotado de valor y no cede ninguno a éstos; en síntesis, es puro fin. El trabajo tampoco puede poseer nunca en sí su justificación: su razón de ser no le pertenece, sino que es determinada desde una esfera externa a la suya. Por el contrario, el juego contiene siempre en sí mismo su fin y no tiene nada que esperar de la trascendencia, a no ser su negación.

Según el segundo eje, el juego se fundió en la magia. Además de la posible presencia del vértigo, cuántas características se revelan comunes a los ritos y a los juegos! En los dos, la acción está encerrada en sí misma, a menudo limitada de manera precisa en el tiempo y en el espacio, ligada a la ficción y lista a conceder a la imaginación una importancia que lo serio no le otorgaría. En la magia como en el juego, cada acto depende de reglas particulares cuya transgresión aniquilaría inmediatamente la atmósfera específica, lúdica o mágica, de la acción. Tanto en una como en otra actividad, el fin no puede ser alcanzado por cualquier medio, sino que los caminos mediante los cuales progresan el mito y el juego están determinados. No se trata de alcanzar el fin de la acción lo más rápido posible, no importa cómo; es preciso cumplir el trayecto según reglas destinadas a prolongarlo y a hacernos permanecer en el camino más tiempo que el requerido por un hombre práctico para cubrir la ínfima distancia que separa la situación de partida de la de llegada. Parece pues, a primera vista, que el rito y el juego se oponen de la misma manera al trabajo. No obstante, el parecido íntimo entre el trabajo y la magia es aún más sorprendente: el uno y el otro poseen su fin fuera de ellos, o mejor, son poseídos por un fin trascendente. El mago no danza ni recita sus fórmulas en virtud de estas acciones en sí mismas, y su meta no se define tampoco por iguales reglas a las que gobiernan su acción. Por el contrario, como el trabajador, orienta esta última según un único fin deseado para cuya obtención todos los medios son buenos en principio, aunque sólo unos pocos sean eficaces. En efecto, cuando se recita una fórmula o se da un remedio para curar un enfermo, cambia la idea de qué es lo eficaz, mas no el deseo de serlo. Recurrir para comunicarse a la telepatía en lugar del teléfono, operando por lo demás en ambos casos según ritos precisos, será asunto de magia o de trabajo de especialistas según las ideas que la ciencia desarrolle sobre el fenómeno. De la misma manera, para el neófito, el técnico cumple una especie de rito mágico delante de sus máquinas perfeccionadas, mientras que el hechicero que danza para hacer llover cree estar empleando una técnica eficaz. El trabajo y la magia poseen entonces la propiedad de ser *técnicas*, es decir, que se definen mediante la trascendencia del fin y la subordinación radical a éste, lo que los opone al juego. Así pues, nuestra distinción entre una actividad autónoma que se basta por sí misma, y una actividad hete-

rónoma que no es nada por sí misma, se aplica a la oposición entre el juego y la técnica, así sea ésta trabajo, donde existe una dependencia directa a los medios en relación con el fin, o magia, en la que la subordinación al fin se hace a través de una regulación interna de los medios.

Lo anterior no obsta para que, a pesar de su pertenencia a la técnica, la magia esté más cerca del juego que el trabajo. En efecto, independientemente de que sus medios posean una cierta regulación interna que asemeja el rito a un juego, la magia corre hacia su fin saltando por sobre las cadenas de consecuencias del pensamiento causal propio del trabajo, tendiendo a imitar su fin para influenciarlo, tanto que bajo el modo de la representación lo encarna y lo integra en su acción.

La cuestión es más difícil cuando se trata de distinguir entre el juego y el arte. No parece posible recurrir aquí a la diferencia que acabamos de elaborar entre el juego y la técnica, pues ¿qué fin que lo trascienda perseguiría el arte? ¿Acaso no posee precisamente la obra de arte la misma característica de autonomía del juego? Salvo que se admitan definiciones evidentemente reduccionistas que hacen del arte un medio de expresión perfeccionado, un medio de comunicación, un útil de propaganda, o un instrumento cualquiera al servicio de una clase social, es preciso reconocer, por el contrario, que tal vez en ninguna parte como en el arte se manifiesta con tanto esplendor la autonomía de seres intramundanos. Las obras pueden rehusarse a representar la realidad; se sustraen a toda noción fija de utilidad y permanecen libres con respecto a los papeles que se les quiera atribuir de una vez por todas. Por otra parte, las características comunes al juego y al arte son tan numerosas que no solamente los teóricos, sino a menudo el idioma mismo tienden a confundir al jugador y al artista. Así en nuestra lengua, los actores representan (*Jouent*)\* dramas y los niños juegan a los indios, el músico interpreta\* su instrumento y el hombre de espíritu juega con el idioma. Sabemos que el juego teatral y los juegos de imitación conforman la principal referencia de quienes quieren identificar juego y arte. Y efectivamente, en apariencia se pasa sin interrupción de los juegos de imitación de los niños al juego (interpretación) de los actores. En ambos casos el principio parece ser el mismo: se trata de imitar la vida real de los hombres en un mundo ficticio, según ciertas convenciones que permiten al jugador y al actor simular una identificación con un personaje determinado de dicho mundo ficticio. En el juego como en el teatro, los participantes tienen conciencia de moverse dentro de un universo ficticio y de que lo que allí ocurre no tiene mayor realidad que el decorado. Cada uno sabe que lo que permite crear la ilusión es la adopción de un cierto número de reglas convencionales. Empero podría parecer que la diferencia entre el teatro y la imitación lúdica consiste en que la pieza que interpretan los actores está casi totalmente determinada por el texto del autor y las indicaciones escénicas, mientras que los jugadores inventan los acontecimientos que se

producen en su mundo ficticio a medida que la acción se desarrolla. Pero, ¿se trata de una ruptura? ¿O sólo de una continua transición entre los polos lúdicos y artísticos del mismo? ¿No existe, por otra parte, el teatro improvisado como el de la comedia dell'arte, o los ensayos contemporáneos de integración del público a la interpretación\* escénica?

Puesto que queremos conocer la relación que el juego tiene con el arte, y no solamente con el teatro, conviene señalar que el idioma permite decir que el artista "juega"\* tan solo allí donde es intérprete y ejecutante de una obra que precisa de él para encarnarse, como ocurre con las obras dramáticas y musicales que sólo existen en la acción de los actores y de los músicos. Por el contrario, el verbo jugar ya no puede emplearse para designar los actos del pintor, del escultor o del arquitecto, quienes crean obras destinadas a persistir independientemente de la acción humana. Esta distinción entre las artes que se interpretan y que requieren de una ejecución en la cual sólo existen las obras, y las otras en las que la actividad creadora y la obra experimentan una cierta disociación de modo que nunca existen juntas, evidencia una doble perspectiva desde la que podríamos comparar el arte y el juego: podríamos o buscar la relación que existiría entre la obra de arte y el juego, o comparar las actividades artísticas y lúdicas. Pero, ¿existe acaso una correspondencia simple entre estos dos niveles como podría hacerlo creer nuestra formulación? No, pues si el arte significa a la vez una actividad y sus obras, por su parte el juego sólo significa una actividad, puesto que contrariamente a la técnica, es indiferente a la producción, y su fin nunca subsiste fuera de él. He aquí con certeza la razón por la cual el idioma llama juego\* sólo a la actividad del ejecutante en el arte. En lo que concierne a la acción creadora, en tanto apunta a la obra como fin, impone por el contrario, la comparación con la técnica. Por lo demás, también aquí el idioma nos impele a esta identificación: en efecto, el arte no es propiedad exclusiva de los artistas, sino que pertenece de la misma manera a los artesanos y a todos aquellos que hayan adquirido una habilidad técnica particular. Ahora bien, es cierto que el escultor trabaja en su estatua y que su acción apunta a un fin que le trasciende; tan conciente es de ello que a menudo se esfuerza por borrar de la obra acabada los esfuerzos que ésta le ha costado: allí donde ha empleado su fuerza rudamente, sudando, manejando pesadas herramientas contra una materia rebelde, dejará en su lugar la gracia, la ligereza y las curvas sueltas de una Venus. ¿No es entonces el fin evidentemente independiente de la acción que lo hizo nacer?

Podría existir ahora la tentación de descuartizar el arte entre el juego y la técnica, atribuyendo a uno la obra y al otro la actividad artística. De esta manera el actor jugaría\* realmente en la medida en que pertenecería a la obra, mientras que el dramaturgo trabajaría puesto que tendría que crear la obra. Pero, ¿en qué se convertirían el comediante de la

“Commedia dell’ arte” o el músico improvisador? ¿Sería preciso decir que juegan y trabajan simultáneamente? ¡Cómo! ¿Sería acaso posible superponer estos tipos de actividad, hasta aquí solamente opuestos? He aquí el riesgo que implica desechar tajantemente nuestra distinción entre el juego y la técnica, en caso de no demostrar o bien que el arte no los reúne, o bien que éstos poseen un tipo de cooperación que no destruye su oposición. Comencemos por lo más fácil, y examinemos si no es injusto el descuartizamiento que deseábamos hacer sufrir al arte desgarrándolo salvajemente, para lanzar la obra hacia el juego y la actividad artística hacia la técnica.

En cuanto a la obra, vimos que su parentesco con el juego no se da sin alguna semejanza. A diferencia de las escenas que se representan en el teatro para divertirse, los dramas son acabados. Es decir, mientras el juego separa el fin del comienzo, el drama se sitúa desde su partida en el nivel del fin (en los dos sentidos del término). El actor interpreta su papel no sólo en función de la situación ficticia de su acción, sino teniendo también en cuenta la totalidad de la pieza, aprehendiéndola y manifestándola como un todo virtualmente dado en cada instante del desarrollo de la acción. El mal músico y el mal actor se pierden en la interpretación del rasgo presente, olvidando insertarlo en la totalidad de la obra; el jugador, en cambio, protege la esfera de su juego con numerosas reglas, sólo para poder sumergirse mejor en la inmediatez del presente. El niño busca vivir un momento en la ilusión de ser un jefe de bandidos; el actor que se imagine por un instante ser el rey que representa, se vuelve infinitamente ridículo, pues se ha olvidado de la obra en su conjunto; vuelve a ser un niño que juega al rey. Pero, ¿entonces cómo comprender la improvisación en el arte? En la medida en que implica inacabamiento, no es más que juego; en otras palabras, difiere de las otras obras en tanto es compuesta al mismo tiempo que ejecutada. El verdadero improvisador que divierte a la gente no se distingue sólo por su habilidad, sino también por su capacidad de relacionar cada parte con la totalidad; y es, precisamente, esta invención instantánea del todo, esta *inspiración*, la que constituye la mayor dificultad para la improvisación en el arte. (Es evidente que la inspiración designa un tipo peculiar de relación con la duración y la sucesión, y no su abolición pura y simple). La obra se opone entonces al juego corriente en cuanto posee una estructura acabada, incluso cuando tiene que desarrollarse en el tiempo; el juego, por su parte, culmina con independencia de su comienzo, incluso cuando un solo camino conduce de un punto a otro.

Pero, ¿la instantaneidad, la “intemporalidad” particular de la obra no se origina en el hecho de que ésta, aun cuando es interpretada, conserva siempre las características de un objeto, mientras que el juego sería una pura actividad? En ese caso, no parecería conveniente seguir comparando entidades tan evidentemente heterogéneas,

a no ser que se compare el arte y el juego como actividades, o la obra y el juego, visto éste en su aspecto objetivo mediante el cual los juegos se dejan distinguir recíprocamente del exterior. Antes que la acción creadora del artista (que pareció no poseer nada específico en relación con otras actividades técnicas, guardando, por consiguiente, una relación de pura exterioridad con la obra), tendríamos que relacionar la contemplación del esteta con la actividad lúdica. Más que con la actividad artística, es esencial la relación de la obra con la *actividad estética*. No obstante, nos volvemos a encontrar con el anterior resultado: examinar la obra en sí misma y comprenderla como el objeto de la contemplación — sea del intérprete o del espectador —, es una y la misma cosa. Por otra parte, en cuanto al juego, si se lo entiende como un objeto, queda reducido a un conjunto de cosas y de reglas muertas, indiferentes a la actividad de que se apoderan, sin ninguna correspondencia con la obra de arte, la cual sólo existe en un tipo de aprehensión preciso. En efecto, las reglas del juego y los juguetes no tienen la misma función en la actividad lúdica, que la obra en la contemplación estética. Las reglas del juego son sólo condiciones de actualización del juego, mientras que la obra de arte es el reflejo instantáneo de la contemplación. Dicho de otra manera, las reglas del juego trascienden sus concreciones, es decir, las actualizaciones singulares del juego, mientras que la obra de arte coincide con el acto contemplativo que se relaciona con ella. Por eso el juego se realiza siempre en un intervalo que recorre parte por parte, mientras que la obra y la contemplación hacen surgir la totalidad en el instante.

Pero, en lo que se refiere a la *actividad artística*, ¿es realmente posible separarla de la obra, como lo hemos dejado entender? ¿Se puede comprender una fuga sin captar al mismo tiempo las reglas de su construcción? ¿Se puede admirar un edificio sin tener idea de los problemas de estética que el arquitecto tuvo que resolver? ¿Se puede ver la belleza de una bóveda si se es incapaz de captar la perfección con la que resuelve el problema de la lucha contra la gravedad? Quien comprende ésto, percibe de alguna manera en la obra su génesis. Pero, ¿será entonces que, contrariamente a lo que dijimos, una de las propiedades de la obra de arte es reflejar la actividad que la engendró? Si tal fuese el caso, parece entonces que la técnica animaría no sólo a la actividad artística, sino incluso a la obra y a la contemplación a menos que la actividad artística revelada en sus obras no difiera de la técnica. Si es verdad que el artista intenta borrar su trabajo de sus obras, no es probable que la actividad que deja reflejar en ellas sea, precisamente, el trabajo que deseaba eliminar. En efecto, lo que el arquitecto expresa en la curva suelta de un arco, no es la dificultad que tuvieron los obreros al colocar sucesivamente las piedras, sino la solución instantánea a un problema de física. El monumento no remite a la idea de su construcción parte por parte sino, por el contrario, la ruina indica el edificio acabado. El trabajo efectivo de los obreros se eclipsa en la obra de arte,

apareciendo tan solo la solución vista instantáneamente en su perfección. Poco importa que la imaginación sola haya completado un edificio en ruinas o que los obreros lo hayan terminado, siempre y cuando el momento aparezca en su totalidad simultánea. (Recordemos que esta instantaneidad no se opone pura y simplemente a la sucesión). Lo que finalmente subsiste es la solución que da al problema de la gravedad un arco, es decir, la adaptación de un medio a su fin, como es el caso de las obras de la técnica. No obstante esta primera apariencia, el tipo de relación entre medio y fin que aquí aparece, se relaciona más bien con el juego; el interés estético de un monumento no proviene de lo que el arquitecto tuvo que hacer para mantenerlo en pie, sino de la ingeniosidad de sus soluciones que le permitió resolver la lucha contra la gravedad para jugar y manifestarse. Como en el juego, el fin no trasciende los medios, pues aquél no es más que un medio para que éstos existan. Lo mismo ocurre en el ejemplo de la fuga: el músico no invierte su energía para que las reglas triunfen; por el contrario, éstas sólo existen para que la invención del compositor pueda expresarse. De este modo, las actividades artística y estética convergen en la obra; la contemplación reconoce a la invención, y la inspiración es ya contemplación.

Sin embargo, el problema de la relación del juego y del trabajo en el arte no se ha resuelto aún en los casos más complejos en los que la actividad artística no se deja distinguir tan fácilmente del trabajo de producción de la obra. Por ejemplo, en algunas artes, la Edad Media incitaba a considerar a los pintores, escultores o músicos ejecutantes sólo como simples artesanos. Remitimos la discusión de este problema para más adelante, cuando abordemos la cuestión de la actividad del pensamiento filosófico. Por otra parte, el estudio de las relaciones entre las diversas actividades técnicas y lúdicas encontraría también en el análisis de las fiestas una materia fecunda. A menudo éstas reúnen (o reunían) un aspecto mágico, por ende técnico, un aspecto puramente lúdico y un aspecto artístico. Pero no es este el lugar para extendernos en ello.

El problema de la definición del juego nos ha conducido a diferenciar dos tipos principales de actividad: una actividad autónoma que posee su fin en sí, el juego, y una actividad heterónoma, dependiente de un fin trascendente, la técnica. Hemos visto cómo la técnica abarcaba tanto el trabajo, totalmente enajenado por su fin, como la magia, poseedora de una cierta autonomía subordinada. En cuanto al juego, por una parte le pertenece el juego propiamente dicho, es decir, la diversión en la que la regla trasciende sus encarnaciones particulares; por otra parte, el arte, en el cual reglas y realización se funden necesariamente en una misma totalidad.

Ahora se trata de saber qué hemos ganado para la comprensión del sentido del mundo mediante esta definición del juego y de los otros

tipos de actividad que lo rodean. ¿En qué medida, pues, la actividad lúdica es un medio privilegiado para la captación de la verdad, en relación con las actividades técnicas? Además, ¿qué significa la oposición entre estos tipos de actividades para el sentido de la existencia?

Existen intentos de mostrar la función creadora, esencial del juego en la sociedad y en la cultura. Pero, como ocurre en Caillois y en Huizinga, vimos que desembocaban más bien en fundar la cultura sobre potencias primitivas que manifestándose particularmente en el juego, lo atravesarían sin infomar los dominios de actividades más serias; no serían, sin embargo, específicas del juego. Por nuestra parte, comenzaremos nuestro cuestionamiento más propiamente filosófico, buscando saber en qué medida la ética está ligada al juego más que a las técnicas. A primera vista, los juicios desvalorizantes que generalmente se lanzan sobre quienes juegan en lugar de trabajar, y los elogios que estamos acostumbrados a escuchar a propósito del trabajador, deberían persuadirnos de que la ética está esencialmente ligada con el trabajo, y momentáneamente suspendida en el juego. Sabemos, por otra parte, que en la sola acción técnica están implicados los fines trascendentes y las consecuencias sin fin de cada acto. Pues, ¿toda moral no tiene que fundarse sobre la noción de responsabilidad, es decir, sobre la conciencia de que los actos no son gratuitos ni estériles, sino que están anudados causalmente con el bien y el mal, dado que acercan o alejan del fin, siendo por ello dignos de cuidado? Por otra parte, ¿cómo concebir las nociones de devoción y sacrificio, esenciales para nuestra moral, por fuera de la actividad técnica? ¿Acaso no presuponen ellas el fin trascendente y el mundo de los medios, tal como parecen estarlo en cada acto moral? ¿Cómo podríamos concebir la rectitud de las acciones, si la línea en la que deben situarse no estuviese orientada por un fin infinitamente trascendente? ¿A qué quedarían reducidas las nociones de esfuerzo, de obediencia y sumisión, de justicia, si las leyes morales dependiesen de un fin inmanente a nuestras acciones? Por lo demás, ¿no tenemos la costumbre de pensar que el deber es una especie de trabajo cuyo salario vendrá después de ser cumplido? ¿No aprendimos también que los niveles ético y estético eran diferentes? ¿Entonces cómo concebir mejor su oposición que atribuyendo la ética al trabajo o viceversa, y la estética al juego? ¿No sabemos, además, que el juego suprime lo serio, y que el deber es siempre serio?

Sin embargo, toda una época pudo admirar a Rolando como modelo, en lugar del sabio Oliverio, su compañero. ¡Por supuesto! Pero en la actualidad, ¿qué moralista serio no daría razón al último? ¿No es acaso lo específico de la esfera estética — y Rolando no tiene existencia fuera de ella —, invertir los papeles y hacer del loco el héroe, tal como es la regla del juego? Pero nosotros vivimos realmente y no somos personajes literarios! Bien. ¿Pero entonces qué decir de Epicteto, que deseaba que el hombre viviera como sobre un escenario de teatro, con-

forme a las reglas que convienen a su papel? ¿Qué decir, digo yo, de Nietzsche y de su ideal del niño jugador? ¿Qué decir sino que más que sabios, ellos son también locos? Sea! Que haya dos maneras de vivir, la de las gentes sabias y la de los sabios locos! ¡Que los unos se sometan a una moral técnica, mientras que los otros se orientan según una ética lúdica! Pero, ¿según qué reglas se vive en el juego? ¿No existirían ya reglas aquí? No; ya sabemos, por definición, que si el juego no obedece, a diferencia del trabajo, a exigencias exteriores a él, esto no significa, ni de lejos, que no tenga reglas; por el contrario, las hace más obligatorias, porque interioriza a la vez el fin y los medios como fines. El juego abandona los imperativos provenientes de fuera de su esfera, pero determina, sin embargo, su acción por medio de un cierto número de preceptos destinados únicamente a posibilitarla. Ciertamente el juego no conoce la preocupación por todas las consecuencias que lo sobrepasan pero, en compensación, otorga un cuidado extremo a todo lo que ocurre en su seno. Allí donde el trabajo se preocupa tan solo por la solución de los problemas, el juego vela por la posición de éstos y por los caminos que abre hacia sus soluciones. Por estar orientada de manera diferente, la reglamentación del juego no está menos presente ni es menos estricta; muy al contrario. Si aquí cada movimiento ya no está determinado por lo indefinido de sus consecuencias futuras últimas, está normado con miras a su propio desarrollo. De esta manera, si la ética se define como un conjunto de reglas de acción, más que excluir de ella el juego, sería necesario distinguir dos éticas: una, técnica, que reposa sobre la distinción radical entre medios y fines, y otra, lúdica, que confunde los medios y los fines. Así por ejemplo, las morales en las que el respeto del deber significa la defensa del propio honor, son generalmente lúdicas, pues pertenece al honor no sólo el que ciertas metas sean excluidas u obligatorias, sino el que los caminos para alcanzarlas estén determinados con cuidado. El hombre de honor no busca después los medios a través de los cuales alcanzará su objetivo, sino que abarca, con una sola mirada, el camino que va a recorrer. Igualmente, perder el honor no es sólo propender por un fin indigno ni haberse equivocado en la escogencia de los medios resultando ineficaz, sino abandonar la empresa. Por eso el hombre de honor, adepto a la moral lúdica, puede parecer a veces, para el hombre trabajador, extrañamente rígido: no conoce tan bien, como éste último, la utilidad de los rodeos. Veremos que, en verdad y contrariamente a las primeras apariencias, el trabajador está lejos de ser más libre que el jugador.

Si definimos ahora la ética como el pensamiento de los fines o del bien, el juego adquiere una importancia aún más grande en la moral. Para la técnica, siendo el fin externo a la acción del hombre, aquél sólo puede ser dado y aceptado con sumisión; el hombre laborioso sólo conoce un problema que concierne directamente al fin: el de someterle, lo más perfectamente posible, su voluntad. Todas las demás preguntas que pueda luego proponerse, conciernen a los medios para alcanzar el

fin que ha recibido, sea que para realizarlo trabaje con sus manos o que, mediante la argumentación, intente ganarse a los otros. En ningún caso pues, permite la técnica, la discusión de los fines en sí mismos. Al contrario, en el juego, en donde al no existir la distinción entre fines y medios, o al ser secundaria, no es ya posible concentrar toda la discusión sobre los medios considerados como variables referidas a un fin dado. Aquí, los verdaderos problemas se convierten en determinar el juego, entrar en él, modificarlo o salir de él. Cada una de estas acciones implica que las reglas del juego se asumen en su conjunto y que uno se decide por fines y medios simultáneamente. Además, el deseo de jugar plantea el problema del fin, mientras que sólo se trabaja cuando éste está fuera de duda. En síntesis, se trabaja para alcanzar el fin, se cumplen ritos para invocarlo, se juega con él, y él se contempla en el arte. Para el jugador, en efecto, el bien no se ha perdido en el infinito de las consecuencias, pero no porque haya simplemente desaparecido, sino porque es inminente y se encarna en la acción presente. No es sólo el mito del hombre caído y condenado al trabajo después de una vida feliz de juego, el que nos dice que la ética laboriosa no es más que una degradación de la moral lúdica; aun por medio de la reflexión podemos convencernos de ello.

Dado que los fines y los medios se intercambian perpetuamente en el juego, ¿debemos entonces comprenderlo como el producto de una conciencia que lanza delante de sí su proyecto ambiguo, que a la vez que escapa hacia lo otro es simple extensión de sí misma? La interpretación del juego como simulacro tendería, en efecto, a hacerlo inseparable de una *conciencia jugadora*, pues permitiría concebir el juego como una oscilación entre dos polos opuestos e irreconciliables: el sujeto y el objeto, el yo y el otro, el ser y la nada. La ficción lúdica estaría ligada entonces, a una conciencia, puesto que sólo ésta sería capaz de operar tal vacilación instantánea entre el ser y la nada, propia de la representación. El carácter gratuito del juego parece, por lo demás, confirmar esta interpretación. ¿No es, justamente, gratuito el juego porque es puesto por una conciencia que se devuelve inmediatamente de su acto para suprimir lo que quería alcanzar fuera de sí? ¿No sería el juego el movimiento mismo que expresa y constituye la libertad de la conciencia?

En pocas palabras, ¿el verdadero o buen jugador no es el que, al terminar el juego, vuelve instantáneamente a pararse sobre los pies, puesto que siempre supo que, en el juego, no hacía más que jugar? Y para ésto, ¿no es necesario que el jugador juegue libremente, es decir, que el juego dependa del movimiento voluntario y espontáneo de una conciencia? Pero, si así fuese, ¿en qué se convertiría nuestra moral lúdica sino en una locura de jugadores fanáticos que no sabrían entonces jugar tan solo, o bien en la chanza extravagante de bufones incorregibles, ignorantes por siempre de lo serio? Y, lo que es más grave,

¿cómo explicar desde esta perspectiva que, según el sentido de nuestro idioma, los animales puedan jugar, y también los seres inanimados? Y si no se acepta decir que el gato juega cuando corre tras un hilo que se le pone, o que el mico juega a imitar los ademanes de su guardián, con el pretexto de que no tienen conciencia libre, ¿entonces habrá que creer también que el niño y el idiota, esos dos adeptos de lo no serio entre los hombres, son igualmente ajenos al juego?

Pero nada nos obliga a restringir esta noción al solo caso del juego conciente. Al contrario, podemos también aprehender la esencia del juego humano mediante el examen de los *juegos de lo no viviente*, que abre a una comprensión de la naturaleza totalmente distinta de la del conocimiento técnico y su ley de causalidad (de la que, por lo demás, depende en mucho la idea de conciencia del párrafo anterior). Pues bien, vemos juegos en la naturaleza justo allí donde se producen acontecimientos que se automatizan de tal manera que parecen desasirse del encadenamiento causal universal. Vemos un juego cuando una serie de movimientos se cierra en sí misma, afirmando de esta manera su independencia en relación con los demás. Por ejemplo: el juego de los reflejos del sol sobre las olas no expresa las leyes de la reverberación de la luz, ni de la mecánica de los fluidos, sino que se encierra en sus propias regularidades, que lo delimitan y desprenden de su suelo natural en lugar de disolverlo en él. Y sin embargo, la naturaleza entera no se revela menos en estos juegos de reflejos que en las leyes de la óptica. En éstas, la naturaleza aparece como el fondo que indefinidamente retrocede y del cual son partes las cadenas causales que produjeron los efectos actuales. En los primeros, v.gr., en los juegos, ésta aparece en la superficie misma del juego. La técnica se enfrenta al infinito del universo aún ausente, mientras que el juego actualiza la presencia finita del mundo.

Pero, se objetará, ¿acaso no requiere este juego de lo inanimado de la presencia de una conciencia espectadora, por y para cuya mirada sólo existiría? ¿No supone que una voluntad libre vuelva hacia él su interés para aislarlo y focalizarlo en un campo de conciencia? No. Hay que decir, por el contrario, que la fascinación ejercida por el juego sobre el hombre no puede provenir de la voluntad de este último, sino del juego solo. El hombre no se interesa en un juego porque lo quiere, sino que juega porque el juego lo interesa e, incluso a veces, lo apasiona contra su voluntad. Lo que es libre en el juego no es la conciencia del jugador, ni el jugador, sino el juego mismo. La libertad, la soltura de la acción del jugador no proviene de su concordancia con un decreto previo de su voluntad, sino de la fascinación del juego que norma el curso ágil, puesto que autónomo, de sus movimientos. El juego es como un torbellino en río caudaloso que atrapa lo que pasa por delante suyo, arrastrándolo con el curso de las aguas circundantes. De esta manera, el juego cautiva y aparta del resto de la realidad porque manifiesta una

autonomía que le permite ser un mundo dentro del mundo. También depende de si se mira correr al río, o se deja atraer por el torbellino, el que aparezca como una simple detención, como un fenómeno singular dentro de la corriente lineal universal que implica las causas y los efectos, o bien como una manifestación de la totalidad circular que obvia la diferencia absoluta del antes y del después, del agente y del paciente. La oposición de conciencia y objeto pertenece al orden del conocimiento técnico, presto a disociar los medios de los fines, a distinguir entre el porqué y el cómo, entre la mediación y lo mediado. El conocimiento lúdico confunde, por el contrario, sujeto y objeto, jugadores y juguetes, en la pura superficie que dibuja su círculo fascinante. En efecto, el trabajador debe poder distinguirse de su herramienta y proyectar su fin más allá de su acción (por ello sólo el hombre trabaja, pues sólo él posee este poder): para el juego, por el contrario y tal como lo hemos visto, los jugadores también son juguetes, como todo lo que se deja absorber por su torbellino.

Si desde cierto punto de vista, el juego aparece como una simple detención en el curso del río, ello no significa, no obstante, que sólo la perspectiva técnica permita comprender verdaderamente al mundo. Al contrario, el río corre al mar como el trabajo a su fin, y allí se pierden, allí finalizan. En cuanto al juego, adujado en sí mismo, contiene su fin sin haber tenido que terminarse, y lo que, venido de más allá de sus límites, lo hace parar, no es para él más que accidente contingente: esencialmente, se cumple en sí mismo. Por ello su circularidad lo hace apto para simbolizar el ser del mundo, del torbellino absoluto que implica todo en él, que no corre hacia ningún mar, pues fuera de sus límites no subsiste nada de lo que pudiese esperar su fin. Obviamente, *el mundo como juego* no significa que todo no sería más que ilusión, pues tan solo al hombre serio la desilusión, que desenmascara la ilusión, puede mostrar que su realidad no está fundada en últimas y que está infinitamente separada de su fin; ahora bien, este espacio entre la máscara y el rostro, entre lo derivado y el fundamento, entre lo actual y el fin, no tiene lugar en la esfera lúdica que hace que el fin gire en ella. El mundo sólo es mera ilusión para el hombre técnico, pues desespera del aprehender mediante su ciencia cuidadosa y laboriosa, sospechando entonces, en medio de su desespero, que el mundo no puede ser más que un juego, sin saber, no obstante, que lo serio es lo negativo y el juego lo positivo.

Pero, podría preguntarse, ¿cómo se relacionará tal mundo-juego con su creación y con su creador? ¿Sería la obra de un *dios jugador*, de un Zeus o de Çiva, lanzadores de dados? Mas tal dios, en tanto jugador, pertenecería ya al juego y sería pues ya obra del juego absoluto. El jugador de dados debe reconocer por encima de él la potencia del azar, sin la cual su gesto no sería más que una simple manera de expresar su decreto, pero no de hacerlo nacer. Pues bien, el azar sólo es la ley del

equilibrio de las posibilidades y de la afirmación espontánea, es decir, el modelo de la regla lúdica destinada a hacer nacer los acontecimientos como fines relacionados con otros fines. En consecuencia, el dios jugador no puede ser el creador absoluto, sino tan solo, como todos los jugadores, un elemento del juego que él juega. En efecto, el juego del mundo no conoce jugador alguno más allá de sí, pues entonces dicho jugador jugaría un juego más universal, el cual sería, entonces, el juego del mundo. Sería pues preciso concebir un límite en el que el jugador y el juego se identificarían, donde el jugador no sería nada distinto del juego, estando constituido completamente por éste. Tal vez puede comprenderse de esta manera el mundo —dios de los estoicos y de Spinoza—. (En lo concerniente a la idea del creador absoluto y trascendente del mundo, parece que no puede concebirse como un jugador, pero su creación tampoco puede explicarse mediante la actividad técnica, pues para ello sería necesario poner un fin trascendente a la acción divina, o sea negar la unidad o la simplicidad de Dios y, en consecuencia, su autonomía. Parece, pues, que ni la actividad del artesano ni la del jugador podrían servir de modelos para la creación absoluta, pues el trabajo separa al agente de su fin y de sus medios, mientras que el juego asimila al jugador o lo domina.

Es preciso anotar, no obstante, que en la diversión, el juego, en su aspecto regulador, puede trascender al juego en tanto jugado, así como el azar trasciende cada tirada de dados considerada en sí. El dios jugador, en tanto destino-juego, puede entonces trascender los elementos mismos del juego, o los seres intramundanos. Por ejemplo, lo mismo que la regla del juego sobrepasa sus actualizaciones singulares, el Dios de Leibnitz, razón del mundo y de todos los mundos posibles, trasciende, en este sentido, el mundo creado. Pero es evidente que esta trascendencia lúdica no puede ser comparable a la exterioridad que separa el fin de los medios en el trabajo, dado que la regla del juego tiene por fin su encarnación.

Si el mundo es un juego, ¿quién puede decirlo? ¿El jugador mismo? Tal vez, en el sentido de que al distinguirse del simple juguete, llegaría a ser, como nuestro dios jugador, el lugar mismo del juego. En todo caso lo cierto es que no a todos los papeles en el *juego del mundo* corresponde decir y manifestar a dicho juego. La condición no es la misma para quien sólo hace parte del juego y para quien lo revela. Para el primero, basta con que ocupe un lugar en él, que cumpla una función cualquiera; para el otro, es preciso que él sea además el lugar donde se concentra la luz de la totalidad del juego. Ahora bien, sabemos que el juego en que el todo ilumina y anima la parte, no es la diversión sino el arte: en efecto, es en la obra de arte en donde el actor juega sin abandonar nunca la totalidad. De la misma manera, la actividad que pone el juego como símbolo del mundo no puede ser tampoco, en sí misma, puro juego o diversión: debe ser arte; ahora bien, *el arte de los concep-*

tos es la filosofía. En virtud de esta pertenencia al arte, la filosofía se opone lo más directamente posible a la ciencia tal como la conocemos hoy. En efecto, la una es un conocimiento lúdico, la otra un conocimiento técnico, y éste no sólo porque la ciencia esté ligada a las técnicas en su evolución, o porque deben apoyarse mutuamente en su progreso común, sino porque la ciencia quiere conocer objetivamente, porque su objeto le es dado como un fin infinitamente separado de ella; tanto que sus métodos, meros instrumentos, sólo pueden cambiarse a voluntad según las exigencias de su meta: el saber objetivo. Y es, pues, porque la ciencia es ya, en sí misma, una técnica, por lo que su ligazón con las "técnicas" es tan natural. En cuanto a la filosofía, se puede preguntar si permanece realmente indiferente con respecto al saber objetivo, como podría hacerlo parecer su oposición a la ciencia. Seguramente que, por lo general, el filósofo se muestra feliz cuando ve que sus teorías corresponden a la experiencia; pero en el sentido en que la objetividad implica la trascendencia radical del objeto, la filosofía no puede ocuparse más que de manera accesoria de éste; rápidamente lo conduce hacia su propio juego, bajo cuyas leyes está sometido. ¿No es eso lo que los científicos reprochan al filósofo? Ellos no comprenden por qué en vez de seguir sin descanso al objeto que se esconde, la filosofía se vuelve sobre sí misma para imponerle sus propias leyes.

Si el simple jugador no puede habitualmente captar el valor simbólico universal del juego, ello no se debe a que no sepa a qué juego juega, pues, generalmente, conoce bien sus reglas, las cuales le permiten determinar los límites dentro de los que concentra su acción. Pero la totalidad del juego como conjunto de reglas permanece abstracta y retraída de los acontecimientos que domina, sin manifestarse en ellos completa y exclusivamente. Por ello, a causa del carácter aun parcial de cada juego y de cada momento del juego, el jugador puede perderse en su acción lúdica, olvidar el juego del mundo en sus juegos y olvidar su juego presente en el momento presente. Puede, también, volverse hacia la totalidad abstracta que se muestra en cada momento del juego, ligando las singularidades con lo universal, los juegos con el juego del mundo, convirtiéndose así en el contemplador abierto al juego absoluto. Pero para que el juego llegue a ser verdaderamente la idea símbolo del mundo, es necesaria la elaboración conceptual del filósofo; es necesaria la creación de la obra filosófica que engendre en ella la esencia del juego, tallando en la carne de los fenómenos el signo viviente que señala su pertenencia al mundo y su participación en el juego del mundo. Sabemos que las esencias no existen en el caos de fenómenos no determinados aún por la filosofía dentro del juego de sus oposiciones. Antes de su acción, los contornos de las nociones se pierden en la continuidad fluida de la materia fenomenal, dócil a muchas empresas, hasta que, endurecida en el juego del lenguaje, se tensa como un arco, revelando la energía universal escondida bajo el manto ondulante de la experiencia banal. La esencia del juego no es, en efecto, la definición de un con-

cepto dibujado en el vacío, sino el juego entero de un sistema de ideas que ejercen su acción unas sobre otras, separándose, repeliéndose, diferenciándose, ligándose, luchando entre ellas o fundiéndose unas con otras. Y este juego particular en el que la totalidad está presente de manera simultánea en cada parte, es entonces una obra del arte de los conceptos, es decir, de la filosofía. El juego como símbolo del mundo no es pues tan solo el concepto de juego en sí, surgido del vacío, sino todo el juego de conceptos en el que el mundo y el juego pueden fundirse el uno en el otro. Pero esta reflexión sobre su producción no puede conducir a ahogar el juego en el proceso que lo hizo aparecer, de modo que el movimiento mediante el cual emergió su esencia se vuelva contra sí mismo para suprimirse. La idea de juego tiene que encarnar, por el contrario, de manera privilegiada, el sistema entero que la hizo nacer, pues ella no es un concepto cualquiera que la filosofía pueda producir para abandonarlo luego en su lugar limitado en el campo conceptual; como lo sospechábamos, ésta se muestra muy astuta y retorna detrás del acto que la engendró: por una parte, como ser del mundo, domina su propia revelación, y por otra, como ser de la filosofía, muestra su identidad con el acto revelador. No obstante sabemos también que, en la obra que lo revela, el juego del mundo se manifiesta no como simple juego, como diversión, sino como arte. En efecto, si la obra es el símbolo del mundo, es porque en ella se encarna la totalidad indivisa y porque ella se encarna en sus partes. El juego simboliza entonces el mundo en el arte y como arte a la vez.

A pesar de todo ¿quién creería que la filosofía sólo es obra, juego de conceptos? Ciertamente el pensamiento contemporáneo denuncia a menudo una actividad poco seria en la filosofía, productora de quimeras o los juegos peligrosos de una humanidad no emancipada que esconde la verdad detrás de las ideologías. Sin embargo, justo aquellos que quieren desprestigiar la filosofía pretenden poseer la verdadera filosofía, la filosofía "seria", y están tanto más persuadidos de ello cuanto no han tenido que instaurarla sino que creen haberla recibido como un sentido innato de la verdad. Y de todas maneras, cada filósofo desea oponer a los sistemas conceptuales de sus colegas, el verdadero conocimiento concreto, la comprensión de la vida real, las reglas de la verdadera acción. Para sus detractores la filosofía se reduce a un *simple* juego de conceptos; para sus adeptos es un ideal de vida. Pero, ¿se vive solamente para jugar con los conceptos? Y si no, ¿cómo hacer de la filosofía el símbolo del juego del mundo sin ponerse del lado de sus enemigos? Si la filosofía es la actividad de quienes buscan la verdad para vivir en la luz de su pensamiento, y no sólo la obra escrita u oral que encarna dicho pensamiento, entonces la idea de que la filosofía y el mundo son juego, ¿no se pondrá en cuestión seriamente? Lo sabremos volviendo sobre los problemas de las relaciones del trabajo y del juego en la creación artística.

Hemos visto que el artista tan solo manifiesta en sus obras la actividad propiamente artística y no su trabajo. No parece difícil encontrar contraejemplos para este aserto: basta con citar todas las obras que revelan en sí mismas el *virtuosismo* del artista en el manejo del pincel, del cincel, del instrumento musical, del idioma. . . basta advertir además que, para las gentes ingenuas, la causa principal de la admiración que sienten por el arte radica, precisamente en el virtuosismo que descubren en las obras, puesto que les obliga a representarse un trabajo prodigioso empleado en su creación. Por otra parte ¿no es por la misma razón que muchos de los que se precian de tener una sensibilidad mayor condenan sistemáticamente todo lo que muestre el virtuosismo como ajeno a lo bello? En ambos casos se concibe el virtuosismo según su manera de existir en el circo, es decir, como simple medio de asombrar la curiosidad; no obstante, también es uno de los resortes constantes del arte que los más delicados de los estetas y los más grandes artistas saben apreciar. Tomemos como ejemplo la forma como el bailarín, a diferencia del gimnasta, se adueña de sus músculos: lo que el artista virtuoso expresa en su arte no es el trabajo en sí, sino la maestría excepcional mediante la cual suscita la idea de un trabajo gigantesco, sobrehumano, luego imposible, a la vez que la fuerza para transmutarse en su contrario: una soltura milagrosa, una creación casi espontánea, una afirmación de la obra por sí misma. En el virtuosismo, el arte interpreta entonces el "trabajo" del artista como un juego, y la obra se vuelve sobre su producción y el fin sobre los medios, como en todos los juegos. Y aún más, el virtuosismo eleva el juego al arte al encarnar la totalidad en las partes, manifestando el sentido del juego en sí mismo, pues el sentido es la tensión de lo universal y de lo singular en su relación necesaria.

Ahora bien, este retorno de la obra sobre la actividad creadora es explícito en la filosofía, puesto que, por esencia, ésta tiene que proponer una interpretación del mundo que implica una manera de vivir conforme a la verdad que revela; por lo demás, la obra filosófica exige la acción del pensamiento filosófico como medio y como fin. En efecto, los filósofos explican la actividad del pensamiento, mediante el fin interno de su filosofía de modo que hacen un juego aun cuando no todos vayan tan lejos como Hume quien, aplicando la idea del intercambio de los medios y los fines de la diversión pascaliana, pero en un sentido positivo, compara la investigación filosófica con la cacería de los señores, correspondiendo la caza a la verdad. ¿Acaso no reencontramos aquí la antigua idea de la filosofía que nace en el ocio, mediante la actividad del hombre libre? ¿Y, quién es el *hombre libre* sino el jugador que no conoce la acción orientada por fines exteriores, es decir, el trabajo del esclavo? El pensamiento filosófico es, pues, un juego, aunque no sea simple diversión sino un juego de artista, como el del actor y el del músico, iluminado en cada instante por la totalidad, por el juego interno de la obra y por el juego del mundo. Además, la filoso-

fía no forma un sistema de conceptos opaco y encerrado en sí mismo, sino que constituye un juego en dos niveles; por una parte es ciertamente obra y sistema, pues todos los conceptos se relacionan unos con otros, de modo que cada uno manifiesta el todo, mientras que, por otra parte, dicho sistema permanece abierto, pues se relaciona con los actos del pensador y con los acontecimientos de su vida, que él dirige e ilumina, encarnándose totalmente en cada uno. El filósofo no sólo juega a construir su obra, sino que también juega *en su* filosofía, como el actor en la pieza de teatro. No sólo la filosofía nace en el juego del mundo sino que éste se juega en la filosofía misma.

Y, se preguntará, ¿quién trabaja pues en este juego? Las gentes serias que se afanan por fines ausentes, los esclavos que no tienen acceso al mundo del juego y desean el juguete con el que no sabrían qué hacer. Pero, se preguntará aún, ¿cómo puede existir el trabajo en el juego, pues, al fin y al cabo, el trabajador hace parte del mundo? No. El trabajador, el trabajo están fuera del juego, fuera del mundo: procuran alcanzar el mundo, corren *continuamente* sobre la línea derecha sin peso y sin consistencia y no obstante perpetuamente desequilibrada por la esfera del juego que arrolla ante sí al infinito sin perder su perfecto equilibrio. La técnica no se reúne jamás con el juego, permanece afuera o se convierte en pieza de juego. Así, el cazador por diversión no trabaja cuando corre en el bosque, porque de lo contrario, ya no jugaría. Poco importa que los gestos sean los mismos! Tan solo para la ciencia el objeto difiere del sujeto, y conviene conocer objetivamente, en la distancia laboriosa; para la filosofía, el juego se multiplica sin fragmentarse. Lo que es entonces ilusión es el trabajo y no el juego, dado que se produce por la separación del sujeto y del objeto, del fin y de los medios, de lo real y de lo irreal, es decir, porque se distingue del juego (el cual, en cierto sentido, lo comprende), porque no es más que una ilusión óptica en el juego, su propio reflejo que vanamente intenta reunir.

¿No hemos destruido en este momento las distinciones que habíamos intentado plantear al comienzo de este estudio? Hemos dicho: el mundo es juego, los juegos sirven para formar el símbolo del mundo; la técnica a la que se oponen, no hace, pues, parte del mundo. El extraño círculo! Proviene de la manifestación del mundo en el movimiento circular mediante el cual afirma la parte y allí se afirma como todo, afirma la parte y la excluye como parte. Hemos llegado, en efecto, al lugar desde el que es preciso recomenzar.