

Más allá del horizonte

Hacia una analítica meta-horizónica de la experiencia

Tesis doctoral presentada por
Omar Daniel Contreras Gutiérrez

Director
Dr. Carlos Miguel Gómez Rincón

Codirector
Dr. Raúl Ernesto Meléndez Acuña

Universidad Nacional de Colombia
Departamento de filosofía
Bogotá, 2017

Índice

Agradecimientos.....	5
1. Introducción.....	6
1.1. Reconstrucción de la discusión filosófica moderna que llevó a la aparición de la noción de “horizonte”.....	7
1.1.1. Contexto del que surge la propuesta kantiana: la disputa entre el racionalismo y el empirismo.....	8
1.1.1.1. Descartes: una <i>inteligibilidad</i> paralela al mundo.....	8
1.1.1.2. Locke: una <i>inteligibilidad</i> producida por el mundo.....	10
1.1.1.3. Leibniz: la armonía entre la <i>inteligibilidad</i> y las cosas.....	11
1.1.1.4. Kant: la <i>inteligibilidad</i> como condición de posibilidad de la experiencia.....	13
1.1.2. De la <i>inteligibilidad</i> a la <i>comprensibilidad</i>	14
1.1.2.1. La distinción kantiana entre intuición y entendimiento.....	14
1.1.2.2. Argumentos metafísicos y trascendentales.....	15
1.2. La noción de horizonte.....	16
1.2.1. La experiencia ordinaria como punto de partida de la analítica hori-zóntica.....	17
1.2.2. De Husserl a Heidegger.....	17
1.3. Más allá de la filosofía hori-zóntica.....	23
1.3.1. Algunos intentos de analizar una experiencia más allá de lo ordinario: filosofía vertical.....	25
1.4. Exposición esquemática del argumento de estas investigaciones.....	28
Primera Parte: Analítica hori-zóntica de la experiencia.....	29
2. Un nuevo nivel de radicalidad.....	30
2.1. Recapitulación de la disputa Husserl- Heidegger.....	30

2.2. Un nuevo nivel de radicalidad.....	32
3. Analítica hori-zontica de la experiencia.....	37
3.1. Los juegos de sentido como prácticas sociales en las que los entes cobran sentido.....	38
3.1.1. La comprensión de un ente requiere la previa apertura hacia una totalidad de elementos delimitada por un juego de sentido.....	38
3.1.2. La comprensión de un ente requiere la previa apertura hacia un sistema de fines que organiza un juego de sentido.....	41
3.1.3. Juegos de sentido como estructuras recorridas por el deseo....	44
3.1.4. Juegos de sentido e identidad.....	47
3.1.5. Espacio y juegos de sentido.....	51
3.1.6. Tiempo y juegos de sentido.....	56
3.1.7. Juegos de sentido como ámbitos de normatividad.....	61
3.1.8. El carácter social de los juegos de sentido.....	65
4. Mundo, horizonte y lenguaje.....	71
4.1. La pluralidad de juegos de sentido por los que se desplaza la existencia.....	71
4.2. El sistema de referencia de los juegos de lenguaje.....	72
4.3. Imagen del mundo.....	73
4.4. La imagen del mundo como sustrato de nuestros juegos de lenguaje...	76
4.5. Los juegos de lenguaje como lugar de residencia de una imagen del mundo.....	78
4.6. Apropiación interpretativa de las ideas anteriores.....	81
4.6.1. Los juegos de sentido por los que se desplaza la vida están estructurados.....	82
4.6.2. La imagen del mundo.....	84
4.6.3. Algunas aclaraciones terminológicas.....	85
5. Tránsito hacia los aspectos meta-horizónticos de los juegos de sentido.....	87
5.1. Apropiación interpretativa de <i>El nacimiento de la tragedia</i>	88

5.1.1. Apolo como principio de individuación.....	89
5.1.2. Dioniso como lo misterioso Uno primordial.....	90
5.1.3. La dialéctica de lo apolíneo y lo dionisíaco como clave del devenir.....	92
5.1.4. Una tipología de símbolos.....	95
5.1.5. ¿Símbolos dionisíacos?.....	97
5.1.6. Las alianzas entre Apolo y Dioniso.....	97
5.1.6.1. La lírica.....	97
5.1.6.2. La tragedia.....	99
5.1.7. El crepúsculo de la tragedia.....	101
5.2. Conclusiones de la primera parte.....	103
Segunda parte: Analítica meta-horizónica de la experiencia.....	107
6. Estructura del drama heroico.....	108
6.1. Introducción.....	108
6.2. La posibilidad heroica.....	111
6.3. Analítica del héroe según J. Campbell.....	112
6.3.1. Estructura general de la aventura heroica.....	116
6.3.1.1. La separación.....	117
6.3.1.2. La iniciación.....	121
6.3.1.3. El retorno.....	128
7. El heroísmo como posibilidad de la existencia.....	131
7.1. Identidad y trascendencia.....	133
7.2. Algunos modos de heroísmo.....	141
7.2.1. Heroísmo identitario.....	143
7.2.2. Heroísmo social.....	148
7.3. Limitaciones de las dos formas de heroísmo anteriores.....	154
8. El heroísmo religioso.....	159
8.1. La época axial.....	160
8.2. El concepto de Salvación/Liberación.....	162
8.3. Exposición esquemática del heroísmo religioso.....	171

9. Analítica meta-horizónica de la experiencia a la luz del discurso religioso.....	174
9.1. Analítica del lenguaje heroico religioso.....	175
9.1.1. El discurso heroico religioso indica que las cosas que nos salen al paso en la vida son trascendidas por una Realidad meta-horizónica.....	175
9.1.2. El discurso heroico religioso indica que la identidad es trascendida por una Realidad meta-horizónica	177
9.1.3. El discurso heroico religioso indica que todo juego de sentido es irreductible al horizonte que él mismo despliega	180
9.2. Analítica de la experiencia al hilo del discurso religioso.....	182
9.2.1. Hay un residuo meta-horizónico en las cosas que nos rodean.....	182
9.2.2. La vida que se desplaza por los juegos de sentido tiene un residuo meta-horizónico que no puede ser reducido a ninguna de las identidades que le dan los juegos	184
9.2.3. Los juegos de sentido no pueden desplegar un horizonte tal que en éste ellos mismos cobren sentido.....	186
10. Conclusiones generales.....	189
10.1. La relación entre lo horizónico y lo meta-horizónico.....	189
10.2. Certidumbre existencial y certidumbre horizónica.....	193
Bibliografía.....	195

Agradecimientos

Agradezco de todo corazón a todas las personas que me acompañaron durante los años en los que se elaboraron estas investigaciones. Agradezco en primer lugar a Marisol Quiroga, que ha estado allí siempre para hablar conmigo de estos temas. También agradezco especialmente al profesor Luis Eduardo Gama Barbosa quien me ayudó muchísimo en todo lo relacionado con Heidegger y la hermenéutica. Agradezco además a los profesores Carlos Miguel Gómez Rincón y Raúl Ernesto Meléndez Acuña, quienes me abrieron las puertas en momentos en que había renunciado a la posibilidad de concluir esta tesis: gracias a sus consejos, a su paciencia, a sus conocimientos y a las oportunidades que me abrieron pude, finalmente, concluir este trabajo. Además agradezco a la Universidad Nacional de Colombia por haberme concedido la *Beca para estudiantes sobresalientes de posgrado*, beca sin la cual no habría podido solventar este trabajo. Agradezco también al grupo de investigación Darsana, de la Universidad Nacional, y a todos sus integrantes, con quienes discutí muchos de los temas que se exploran en este trabajo. Por último agradezco enormemente al grupo de investigación interuniversitario CETRE (Centro de estudios teológicos y de la religión), por las discusiones y por la financiación que recibí de él en la etapa final de estas investigaciones.

1. Introducción

Estas investigaciones pretenden poner de manifiesto el hecho de que la experiencia no sólo depende de elementos que atañen al sentido, sino que, además de ello, depende de elementos que van más allá del sentido. Es decir, que los aspectos involucrados en la experiencia no se reducen meramente a aquellos que dan cuenta de su sentido. Para lograr esto, pretendo elaborar un aparato conceptual, que se nutre de diversos trabajos filosóficos, a partir del cual se puedan poner de manifiesto tanto los elementos que, dentro de la experiencia humana, despliegan un horizonte de sentido, así como los elementos que trascienden este horizonte.

No obstante, antes de comenzar a elaborar el aparato conceptual mencionado, y a manera de introducción en la problemática de la tesis, reconstruiré a grandes rasgos la discusión filosófica moderna a partir de la cual surgió la noción de ‘horizonte’ dentro de la filosofía de Kant (sección 1.1 de esta introducción). Además reconstruiré diferentes perspectivas filosóficas que, desde Kant, intentaron abordar la experiencia esclareciendo únicamente los elementos horizontales que dan cuenta de la misma, o sea, los aspectos de los que depende su sentido (sección 1.2). Luego de esto, mencionaré algunas perspectivas que trataron de ir más allá de lo anterior, e indicaré algunas limitaciones de estas perspectivas (sección 1.3). Finalmente elaboraré una exposición esquemática del argumento de estas investigaciones (sección 1.4).

Todo lo anterior se encaminará a mostrar que el problema de la experiencia debe abordarse a partir de un conjunto de nociones que logren poner de manifiesto tanto los elementos que atañen al sentido, como aquellos que escapan al sentido. Teniendo en cuenta esto, en la primera parte de este trabajo se planteará el concepto de “juego de sentido” como herramienta para poder esclarecer filosóficamente tanto los elementos horizontales de la experiencia, como aquellos que escapan al horizonte, y se elaborará una analítica horizontal de la experiencia a la luz del mismo.

En la segunda parte de este trabajo se elaborará una analítica meta-horizontal de la experiencia: se empleará el concepto de “juego de sentido” para esclarecer, en la medida de lo posible, la serie de elementos que intervienen en la experiencia humana sin ser elementos horizontales. Además se mostrará que, para el propósito de iluminar los aspectos meta-

horiz3nticos de la experiencia, cierto discurso religioso juega un papel crucial: cierto discurso religioso puede servir como *guía* para el descubrimiento de los elementos que van más allá del sentido¹. Se sugerirá así que en cierto discurso religioso se encuentran las claves para desarrollar una filosofía que vaya *más allá del horizonte*: una filosofía que no sólo ponga de manifiesto los elementos de sentido que intervienen en la experiencia, sino además los elementos que estando más allá del sentido también se ponen en juego en ella. Así, en estas investigaciones se intenta plantear la idea de una filosofía multidimensional, por así decir: una filosofía que logre esclarecer el problema de la experiencia sacando a la luz sus elementos horiz3nticos, pero también sus aspectos meta-horiz3nticos. Es decir, que además de retrotraer la experiencia a las estructuras previas de sentido que intervienen en ella, logre manifestar en toda su amplitud el problema de la experiencia y de los elementos que la constituyen.

1.1. Reconstrucción de la discusión filos3fica moderna que llevó a la aparición de la noción de “horizonte”.

Una de las líneas de pensamiento centrales de la filosofía moderna y contemporánea trata de abordar *el problema del sentido*, es decir, el problema de la *inteligibilidad, comprensibilidad o significatividad* en que se hallan envueltas las cosas que nos salen al paso en nuestra experiencia. Un primer acercamiento a esta problemática puede verse ya en la propuesta trascendental de Kant. En efecto, la solución que plantea Kant a problemas epistemológicos suscitados por la disputa entre racionalistas y empiristas, puede entenderse como una manera de abordar el problema del sentido. Con esto no quiero decir que el interés de Kant haya sido plantear una filosofía que resolviera el problema del sentido, de la significatividad de las cosas. Sólo sugiero que la solución que planteó Kant a problemas epistemológicos propios de su tiempo, abrió el camino a una serie de filosofías cuyo interés principal era el problema del sentido. En particular, Kant planteó una filosofía que intentaba resolver el problema de la justificación o validez (referencia a objetos) del conocimiento *puro*, mostrando que la

¹ En la *Crítica de la razón pura*, Kant plantea el problema de cómo encontrar la totalidad de los “conceptos puros del entendimiento” o “categorías” (cf. Kant 2007, págs. 136 y ss.). Y afirma que la lógica puede servir como una *guía* para ello. Análogamente, aquí se intentará plantear el problema de cómo encontrar los elementos meta-horiz3nticos de la experiencia. Y se planteará que cierto discurso religioso es una *guía* para lograrlo.

inteligibilidad de las cosas era algo que se fundaba *a priori* en ciertas funciones del pensamiento cuyo origen no era empírico. Es decir, que el mundo era cognoscible (inteligible) gracias a ciertas estructuras de inteligibilidad cuyo origen no era empírico.

A continuación elaboraré una breve exposición de la problemática a la que Kant busca dar respuesta con su proyecto filosófico. Luego expondré, a grandes rasgos, la solución kantiana y mostraré que, en dicha solución, se ponen sobre la mesa elementos que le abren el camino, por así decir, a una serie de planteamientos filosóficos que giran en torno al problema del sentido: el problema de la comprensibilidad en que vienen envueltas las cosas que nos salen al paso en nuestra experiencia.

1.1.1. Contexto del que surge la propuesta kantiana: la disputa entre el racionalismo y el empirismo²

1.1.1.1. Descartes: una *inteligibilidad* paralela al mundo

Podría decirse que una de las líneas de pensamiento de la filosofía moderna gira en torno al problema de la fundamentación del conocimiento. Ya Descartes pone sobre la mesa este problema en sus *Meditaciones Metafísicas*. En efecto, uno de los propósitos generales de dicha obra es el de encontrar unos fundamentos sólidos que permitan “establecer algo firme y constante en las ciencias” (Descartes 1980, pág. 215).

Ahora bien, independientemente del modo en que Descartes lleva a cabo la búsqueda de los fundamentos, es un hecho que el curso de su argumentación lo llevó al innatismo, es decir, a la afirmación de que nuestra mente posee desde nuestro nacimiento, potencial o actualmente, ciertos conocimientos o ciertas ideas (*cf.* Descartes 1980: 490). Y son precisamente estos conocimientos o ideas innatas las que funcionan como fundamento demostrativo de todo otro conocimiento. Estas ideas y principios innatos, aunque funcionan como fundamentos de nuestro conocimiento, no se presentan, en primera instancia, como justificados. Si bien es cierto que Descartes extrae de tales elementos innatos un criterio que

² La siguiente exposición se nutre en parte del artículo *Origen y legitimidad. La metáfora política en la filosofía de Kant*, del profesor Gonzalo Serrano (*cf.* Serrano 2007, págs. 53 - 66).

le permite saber qué es lo que se requiere para estar seguro de alguna cosa (a saber, la claridad y distinción que poseen tales elementos (*cf.* Descartes 1980: 233 – 234)), lo que no hay en tales elementos es una justificación de que a partir de ellos se pueda conocer el mundo o las cosas *tal como son*. Pues podría ocurrir que con el conocimiento, fundado apodícticamente sobre ideas y principios innatos, el sujeto no conozca *algo más allá* de los elementos que hay en su propio entendimiento. En otras palabras, el carácter apodíctico que poseen los conocimientos fundados en principios e ideas innatas no es una garantía de que tales conocimientos valgan como conocimiento de algo. Para resolver estas incertidumbres Descartes apela a la existencia de Dios y al hecho de que Dios, en tanto que creador del sujeto, fue quien introdujo en este último estas ideas y principios innatos (*cf.* Descartes 1980: 262 – 289). Y Dios no habría podido, dada su infinita bondad y perfección, poner en nosotros ideas y principios que no dieran cuenta de las cosas. Se tiene entonces que con un argumento que da cuenta del *origen* de los fundamentos de nuestro conocimiento (del origen de ciertas ideas y principios que residen en el sujeto y que fundamentan demostrativamente todo otro conocimiento) se está asegurando, a un mismo tiempo, la *validez* o *justificación* de tales fundamentos: es por su certificado de nacimiento u *origen* (a saber, Dios) que tales elementos innatos tienen *validez* (referencia a algo).

Según lo dicho, la *inteligibilidad* de las cosas es algo que se produce a través de procedimientos deductivos a partir de ideas claras y distintas. Y el hecho de que esta inteligibilidad se refiera a las cosas es algo que se garantiza mediante la existencia de Dios. En otras palabras, la inteligibilidad corre por su cuenta en la esfera de la deducción. Y sólo Dios garantiza que ésta se refiera *a cosas*: el sentido se produce vía demostrativa, y el hecho de que ese sentido sea el sentido *de las cosas* se demuestra vía metafísica.

Cabe resaltar el hecho de que la inteligibilidad de las cosas es algo de lo que estamos en posesión por gracia divina. Y esta cadena de demostraciones deductivas que descubre la textura inteligible del mundo no tiene límites: no existe un uso espurio de las facultades racionales. La inteligibilidad puede extenderse sin límites, y todo su discurrir está garantizado como conocimiento de algo, por su origen divino. En otras palabras, el conocimiento puede avanzar sin temor, pues su origen divino, garantiza que siempre se refiera a algo. La metafísica ha de guardar con celo infinito los poderosos vínculos racionales con los que teje

sus deducciones, y la evidencia de sus axiomas: si hay error, es porque no se ha sido lo suficientemente celoso.

Las estructuras racionales (leyes lógicas, auto-evidencias y axiomas) por su origen divino, se consideran también supra históricas: el devenir del mundo no las afecta, no las toca. La trama de las demostraciones corre paralela al transcurrir del mundo, pues el devenir del mundo no puede afectar el devenir lógico de las cadenas deductivas. Así pues, la inteligibilidad del mundo tiene en Descartes un origen divino que la hace ilimitada, suprahistórica, y no obstante, válida. Sin límites, eterna y no obstante referida al mundo, como infinito y eterno es el Dios que la ha originado, y que también ha realizado la creación.

1.1.1.2. Locke: una inteligibilidad producida por el mundo

Por su parte, Locke niega y refuta el innatismo (Locke 1994, págs. 21 – 40). Lo que no convence a Locke es este intento de justificación del conocimiento que apela a una instancia ajena a los factores puestos en juego en la relación cognoscitiva según la entendía la filosofía moderna (sujeto y objeto), es decir, que apela a Dios. Los detalles de esta refutación al innatismo no son relevantes para los fines de esta exposición. Lo que sí es relevante es la manera en que Locke aborda el problema de la procedencia del conocimiento, y el de su justificación o validez.

Para Locke, la mente no posee desde nuestro nacimiento ninguna idea o principio sino que es una suerte de receptáculo vacío (*cf.* Locke 1994, págs. 28 – 29), y la experiencia es la única fuente de nuestras ideas y conocimientos. En particular, nuestra mente recibe a través de los sentidos (del sentido externo y del sentido interno) ideas particulares a las cuales se les va dando nombres particulares. Después la mente abstrae las peculiaridades de estas ideas particulares y forma así ideas generales a las cuales da nombres generales. Y es con estos materiales que el hombre llega a ejercitar su razón, o sea, a formar proposiciones y a hacer deducciones con ellas (*cf.* Locke 1994, pág. 25): sucede que para efectuar deducciones es necesario que existan proposiciones. Y para esto último, es necesario que existan ideas generales que se pongan en relación con otras ideas (*cf.* Locke 1994, págs. 29 – 30). La verdad o la falsedad de una proposición dependerá de que la relación entre las ideas que se ponen en

juego en ella sea adecuada o no (por ejemplo, si pienso que los árboles son mamíferos, la falsedad de esta proposición radicaré en que la relación establecida entre la idea de los árboles y la idea de los mamíferos es inadecuada). Y en la medida en que las ideas tienen su origen en la experiencia, la verdad o falsedad de una proposición se establecerá por remisión a la experiencia en última instancia.

Así pues, tanto los elementos constitutivos de nuestro conocimiento, como nuestro conocimiento mismo tienen su origen en la experiencia (*cf.* Locke 1994, pág. 83). Pero además, el hecho de que nuestros conocimientos se justifiquen o valgan como conocimientos del mundo es algo que reposa también en el origen de los mismos. En efecto, en la medida en que el conocimiento proviene de la experiencia se encuentra justificado y validado como conocimiento del mundo. Se tiene entonces que con un argumento que da cuenta del origen de nuestro conocimiento (la experiencia) se resuelve, a un mismo tiempo, el problema de su validez o justificación.

Aquí la *inteligibilidad* de las cosas es algo que producen las cosas en la mente del sujeto. El hecho de que esta inteligibilidad se refiera a cosas se debe a que está determinada por éstas. Independientemente de los presupuestos metafísicos de los que se nutre esta posición (por ejemplo, que hay un mundo exterior que, de alguna forma, nos transmite su sentido), lo que interesa resaltar aquí es que la inteligibilidad está de entrada referida a cosas, puesto que las cosas son su fuente.

1.1.1.3. Leibniz: la armonía entre la inteligibilidad y las cosas

En contraposición a Locke, Leibniz defiende el innatismo (*cf.* Leibniz 1992, pág. 70). En términos generales, al igual que Descartes, Leibniz piensa que la mente, al momento del nacimiento del sujeto, está dotada de ciertas ideas y principios, y que tales ideas y principios constituyen el fundamento demostrativo de todo otro conocimiento (*cf.* Leibniz 1992, pág. 85). La innovación de Leibniz con respecto a Descartes radica en afirmar que no sólo son innatos los principios o ideas que valen como fundamento del conocimiento, sino además todo aquello que se sigue deductivamente de tales fundamentos (*cf.* Leibniz 1992, pág. 75).

Esto lleva a Leibniz a declarar que hay ciencias enteras que tienen un carácter innato (*cf.* Leibniz 1992, pág. 74).

No obstante, Leibniz afirma que hay conocimientos que no son innatos, a saber, las *verdades de hecho*, las cuales se distinguen de las *verdades necesarias* que son a las que él atribuye el carácter innato. Ahora bien, Leibniz formula dos criterios para distinguir las verdades necesarias (innatas) de las verdades de hecho. En *primer lugar*, lo propio de las verdades necesarias (innatas) es que “resulta posible encontrarlas si se las considera con atención y dejando de lado lo demás que tenemos en el espíritu, sin servirse de otra verdad aprendida por medio de la experiencia” (Leibniz 1992, pág. 74). En otras palabras, las verdades necesarias se caracterizan por el hecho de que el entendimiento llega a ellas a partir de sí mismo. Por el contrario, a las verdades de hecho no se llega a partir del entendimiento, sino a partir de los sentidos (*cf.* Leibniz 1992, pág. 70). Y, en *segundo lugar*, las verdades necesarias, como su nombre lo indica, tienen el rasgo modal de la *necesidad*, rasgo que no puede poseer una verdad de hecho. Pues la experiencia sólo nos muestra que algo es de esta o aquella manera, pero no que algo no pueda ser sino de determinada manera. Además, las verdades necesarias son *universales*, en tanto que las verdades de hecho no pueden ser universales (*cf.* Leibniz 1992, pág. 77). En efecto, “por muchas experiencias particulares que puedan tenerse de una verdad universal [...] nunca se podrá estar seguro de ella [...] mediante la sola inducción” (Leibniz 1992, págs. 77 – 78), o sea, mediante la sola experiencia.

Ahora bien, el hecho de que las verdades necesarias (innatas) tengan su origen en el propio entendimiento no quiere decir que éstas no se refieran a la experiencia, es decir, que no constituyan conocimientos acerca del mundo. Pero, y esto es lo importante aquí, el hecho de que las verdades necesarias constituyan conocimiento del mundo es algo que se establece apelando a Dios como causa tanto del sujeto como del mundo (*cf.* Leibniz 1992, pág. 141). En la medida en que fue Dios quien puso en el espíritu, actual o virtualmente, las verdades innatas, y en la medida en que él es el creador del mundo, tales verdades se hallan justificadas o validadas como conocimientos del mundo: pues Dios no habría podido poner en el sujeto, dada su infinita bondad y perfección, un montón de conocimientos, virtuales o actuales, tales que no estuviesen en armonía con el acontecer del mundo.

Así, al igual que en Descartes y en Locke, el argumento que da cuenta del origen del conocimiento es, al mismo tiempo, un argumento que otorga validez o justificación a tal conocimiento.

1.1.1.4. Kant: la inteligibilidad como condición de posibilidad de la experiencia

Kant recoge los aportes realizados por sus predecesores en lo concerniente al problema del origen y la validez del conocimiento. Esto no quiere decir que el trabajo de Kant sea una mera síntesis de las posiciones expuestas anteriormente. Más bien, constituye una superación de tales opiniones que tiene en cuenta sus contribuciones. Esto se mostrará en lo que sigue.

Kant recoge el problema de la justificación del conocimiento, problema que había planteado ya Descartes. Además recoge la intención de Locke de efectuar esta justificación sin apelar a una instancia ajena a los factores puestos en juego en el conocimiento (sujeto y objeto), o sea, sin apelar a Dios. Por último, recoge los argumentos de Leibniz según los cuales una derivación empírica del conocimiento, o bien no da cuenta del hecho de que estamos en posesión de conocimientos que, por ser universales y necesarios, son puros, o bien niega este hecho. Todo esto se conjuga en una nueva forma de justificar o validar el conocimiento: una forma que, para probar la validez o justificación del conocimiento no apela ya a su origen. Esto quiere decir que para Kant, las razones que dan cuenta del origen del conocimiento no dan también cuenta de su validez o justificación.

A partir de esto se despliega la estrategia kantiana de justificación del conocimiento. Ésta puede entenderse, según el propio Kant (*cf.* Kant 2007, pág. 21) como una revolución análoga a la que efectuó Copérnico: éste, al no poder explicar correctamente los movimientos celestes cuando suponía que todas las estrellas giraban alrededor del espectador, hizo el ensayo de poner a girar al espectador dejando en reposo las estrellas. Análogamente, Kant despliega una estrategia de justificación restringida a los factores que están en juego en la relación de conocimiento (sujeto y objeto), según la cual no son los objetos los que determinan el conocimiento (como había pensado Locke), sino que son los objetos los que deben regirse por la facultad de conocimiento (*cf.* Kant 2007, págs. 21 – 22). De esta manera Kant logra seguir a Locke en su intento por justificar el conocimiento apelando únicamente a los factores

que se ponen en juego en él (sujeto y objeto) y no a factores ajenos (Dios). Pero, siguiendo a Leibniz y a Descartes, se aparta de Locke en su derivación empírica del conocimiento. Y, en general, se aparta de sus predecesores, pues esta nueva manera de enfocar el problema lo lleva a separar la cuestión del origen, de la cuestión de la validez o justificación. En efecto, si el problema de la justificación o validación del conocimiento ha de resolverse mostrando que es el sujeto (o la facultad cognoscitiva del mismo) lo que determina al objeto, se estará justificando el conocimiento sin apelar a su origen, en particular, mostrando que ciertos conocimientos se refieren a objetos en la medida en que son la condición de posibilidad de los mismos, o sea, porque sin ellos los objetos no serían nada para el sujeto.

Así, en Kant, la inteligibilidad como estructura pura es la condición de posibilidad de que las cosas se nos muestren y, en esa medida, las cosas siempre se nos muestran inteligiblemente. Esto es lo que se puede decir, a grandes rasgos, de la solución que da Kant a la problemática epistemológica de su tiempo. Ahora intentaré mostrar cómo, en el seno mismo de esta solución, aparece la problemática del esclarecimiento de un ‘horizonte’ (obviamente no mediante este término): aparece el problema de esclarecer las condiciones previas de comprensibilidad y de sentido de las cosas, el cual desborda el ámbito meramente epistemológico.

1.1.2. De la inteligibilidad a la comprensibilidad

Para exponer cómo brota el problema de la comprensibilidad a partir de Kant (que no es lo mismo que *en* Kant), debo detenerme un poco en el planteamiento kantiano. A continuación trataré de exponer de manera breve este planteamiento para llegar al asunto de la *comprensibilidad*.

1.1.2.1. La distinción kantiana entre intuición y entendimiento

Según Kant “nuestro conocimiento surge de dos fuentes fundamentales de la mente, de las cuales la primera es la de recibir representaciones (la receptividad de las impresiones), y la segunda, la facultad de conocer un objeto mediante esas representaciones (la espontaneidad

de los conceptos); por la primera, un objeto nos es *dado*; por la segunda, éste es pensado” (Kant 2007, pág. 122). La primera de estas fuentes es la intuición. La segunda el entendimiento. Para Kant las intuiciones, en general, tienen un fundamento *puro* (es decir, que no proviene de la experiencia) constituido por las formas puras de la intuición (espacio y tiempo). Y la inteligibilidad de las cosas que nos son dadas se basa en un fundamento *puro* constituido por las categorías de la razón.

1.1.2.2. Argumentos metafísicos y trascendentales

Kant ofrece una serie de argumentos que él llama “metafísicos” para demostrar el hecho de que las formas de la intuición y las categorías no tienen origen empírico (cf. Kant 2007, págs. 90-93, 99-100 y 136-157). Y además da una serie de argumentos que él llama “trascendentales”³ para demostrar el hecho de que las formas de la intuición y las categorías necesariamente están referidas a objetos (cf. Kant 2007, págs. 93-94, 100-101 y 164-230). Básicamente, en su argumentación trascendental, Kant muestra, en *primer lugar*, que las formas puras de la intuición (espacio y tiempo) constituyen condiciones subjetivas de posibilidad para que algo se nos dé. Y, en *segundo lugar*, Kant muestra que las categorías de la razón constituyen condiciones subjetivas de posibilidad para que algo sea pensado. Así pues, hay en el sujeto una serie de condiciones subjetivas que hacen posible el que se nos den cosas y el que pensemos cosas.

Ahora bien, en la medida en que nada se nos puede dar por fuera de las condiciones de donación de las cosas, todas las cosas que se nos dan han de darse bajo las formas puras de la intuición (espacio y tiempo). Y en la medida en que nada puede pensarse por fuera de las condiciones de posibilidad del pensamiento, no puede pensarse nada que no esté sometido a las condiciones del pensamiento, o sea, a las categorías. Así, si se ha de pensar *algo* y no una nada, el algo tiene que ubicarse dentro del contexto espacio temporal. Y si se ha de dar algo pensable, este algo tiene que estar sometido a las categorías. En otras palabras, sólo lo que se da dentro de un *horizonte* de donación y cae bajo un *horizonte* de inteligibilidad es algo

³ Sobre la argumentación trascendental véase además Stroud 1968, págs. 241 - 256.

cognoscible. Este horizonte de inteligibilidad son los conceptos científicos. Kant dice: si algo se da en el espacio y el tiempo, pero no se ajusta a los conceptos fundamentales de la ciencia natural, entonces está por fuera del yo pienso, de la unidad trascendental de apercepción. Uno podría agregar, desde la perspectiva contemporánea, que hay otros modos de comprensión más allá de los modos científicos, en los que el ser humano no opera desde un *horizonte* científico: el yo no solo comprende categorialmente. El yo no sólo hace ciencia, también canta, trabaja, etc. Luego, a partir de Kant se hace posible una analítica trascendental de los modos en que el yo comprende: de los *horizontes* a la luz de los cuales se relaciona con aquello que le sale al paso en su experiencia.

1.2. La noción de horizonte

Es un hecho que gran parte de los trabajos filosóficos modernos y contemporáneos han abordado el problema de la experiencia humana a partir de la noción de horizonte que tuvo su aparición con Kant, aunque bajo la expresión de “*a priori*”. El *a priori* funciona, en los trabajos filosóficos posteriores a Kant, como un elemento previo (cf. Heidegger 2003, pág. 35), como un horizonte que determina el sentido de lo que nos sale al paso: la experiencia no es una mera sucesión de datos brutos y ciegos como pensaba Hume (cf. 1992, págs. 36 y ss.), sino que siempre se presenta dentro de un horizonte de sentido y comprensión que es desplegado por el elemento a priori. Atendiendo a esta idea de *horizonte de sentido*, en lo que sigue llamaré “filosofía horizónica” a toda filosofía que investigue la experiencia humana y que la retrotraiga *únicamente* a esta noción de a priori o elemento previo. Parfraseando a Kant, la filosofía horizónica no es una indagación sobre objetos, sino sobre el elemento previo o a priori que constituye la condición de posibilidad de que se den objetos, entendiendo por “objeto” no un mero dato ciego, sino algo que se da pleno de sentido (cf. Kant 2007, pág. 79). Así, las filosofías horizónicas han oscilado entre varios puntos de vista: se ha considerado el elemento a priori como algo lógico, mental y enraizado en las facultades humanas y, en esa misma línea, como algo supra histórico y ajeno al devenir (cf. Kant 2007 págs. 194 y ss.; Husserl 1991 págs. 118 y ss.). O bien, se ha considerado que el a priori es algo que siempre se halla instanciado en la cultura y en la historia, o bien en el lenguaje, o en

el cuerpo, de suerte que no es un elemento mental ni subjetivo, sino social e histórico, o bien corporal y encarnado, y como tal está en devenir (cf. Foucault 1969, pág. 158; Cassirer 1993, págs. 71 y ss.; Kuhn 2004, págs. 92 y ss.; Heidegger 2003, págs. 398 y ss.; Gadamer 2007, págs. 331 y ss.).

1.2.1. La experiencia ordinaria como punto de partida de la analítica horizontal

La noción de horizonte aparece pues, en términos de “a priori”, a partir de los planteamientos de Kant. Pero fue en la fenomenología donde tal noción tuvo sus desarrollos más relevantes. Podría entenderse el devenir de la fenomenología como un proceso de sucesiva radicalización del llamado husserliano a “las cosas mismas” en la que cada vez se va ampliando el alcance de lo que se plantea como horizonte. Así, la cuestión metodológica concerniente a cómo enfocar la dimensión de “las cosas mismas” se ha desplazado, pero no ha logrado salir del paradigma de la filosofía horizontal. Un punto central en estas investigaciones es el siguiente: para poder atender el llamado fenomenológico a “las cosas mismas” y así aprehender el enigma de la experiencia en su totalidad, es necesario romper la camisa de fuerza de la filosofía horizontal. Para entender con mayor profundidad lo anterior voy a detenerme a explicar con mayor detalle los dos modelos más relevantes de filosofía horizontal en lo concerniente a este llamado a “las cosas mismas”.

1.2.2. De Husserl a Heidegger⁴

En la segunda parte de *La idea de la filosofía y el problema de la concepción del mundo* el joven Heidegger intenta mostrar cómo es posible elaborar una ciencia originaria de la vida a partir de un giro hermenéutico de la fenomenología. Para ello, Heidegger plantea la pregunta: ¿cómo experimentamos la vida? O bien, ¿cómo aprehendemos la realidad antes de toda elaboración científica, observación valorativa o concepción del mundo? A primera vista, el joven Heidegger parece tomar partido por el proyecto de Husserl de una fundamentación

⁴ Para esta exposición me apoyo en parte en Escudero 2000, págs. 123 y ss.

fenomenológica de la ciencia, o sea, de una descripción de las estructuras de conciencia que sustentan la actitud natural y la ciencia. No obstante, Heidegger parece querer ser más radical que su maestro⁵. En efecto, Heidegger invoca el principio fenomenológico de que “todo lo que se da originalmente en la “intuición” [...] hay que tomarlo simplemente como se da” (Heidegger 2005b, pág. 132), y lo dirige contra el propio Husserl: para Heidegger la aplicación husserliana de este principio se limita a la descripción de los distintos modos en que se dan las cosas a una conciencia que está orientada, ya de antemano y únicamente, de forma teórica: que ve lo dado como algo que meramente está-ahí. Y según Heidegger las vivencias que tenemos del mundo circundante no se dan usualmente según esta orientación teórica: lo dado no se da por lo general como meramente estando-ahí. La actitud teórica quizás sea una de las maneras de abordar las cosas. Pero no es la única, ni la más fundamental, ni la más abarcante en la experiencia de la vida cotidiana.

¿Cómo abordar entonces el problema de la experiencia y este llamado a las cosas mismas de una manera que sea más fiel a la experiencia que tenemos en nuestro vivir? Para responder esta pregunta, Heidegger invita a sus estudiantes a observar y analizar detenidamente el fenómeno de la vivencia de su cátedra:

Ustedes entran como siempre en el aula a la hora acostumbrada y van a su puesto de costumbre. Retengan con firmeza esta vivencia de «ver su puesto» o, si lo prefieren, pueden ustedes compartir mi propia experiencia: entro en el aula y veo la cátedra. Prescindimos de una formulación lingüística de la vivencia. ¿Qué «veo»? ¿Superficies marrones que se cortan en ángulo recto? No, veo otra cosa. ¿Veo una caja, más exactamente una caja pequeña colocada encima de otra más grande? De ningún modo. Yo veo la cátedra desde la que debo hablar, ustedes ven la cátedra desde la cual se les habla, en la que yo he hablado ya. En la vivencia pura no se da ningún nexo de fundamentación, como suele decirse. Esto es, no es que yo vea primero superficies marrones que se entrecortan y que luego se me presentan como caja, después como pupitre, y más tarde como pupitre académico,

⁵ Que esta “radicalización” sea una innovación heideggeriana es un tema muy discutido. Algunos sostienen que antes de *La Crisis de las ciencias europeas y la fenomenología trascendental*, el propio Husserl hablaba ya de una fenomenología distinta a la fenomenología de la conciencia pura. Sobre este punto véase por ejemplo Escudero 2013, págs. 47 – 75.

como cátedra, de tal manera que yo pegara en la caja las propiedades de la cátedra como si se tratara de una etiqueta. Todo esto es una interpretación mala y tergiversada, un cambio de dirección en la pura mirada al interior de la vivencia. Yo veo la cátedra de golpe, por así decirlo; no la veo aislada, yo veo el pupitre como si fuera demasiado alto para mí. Yo veo un libro sobre el pupitre como algo que inmediatamente me molesta (un libro, y no un número de hojas estratificadas y salpicadas de manchas negras); yo veo la cátedra en una orientación, en una iluminación, en un trasfondo.

Seguramente que ustedes dirán que esto se halla inmediatamente en la vivencia, para mí y en cierta medida también para ustedes, pues ustedes también ven este conglomerado de tablones de madera como cátedra. Este objeto que todos percibimos aquí, tiene de alguna manera el significado concreto de «cátedra» (Heidegger 2005b, págs. 85-86).

Y también:

En la vivencia de ver la cátedra se me da algo desde un entorno inmediato. Este mundo que nos rodea (la cátedra, el libro, la pizarra, el cuaderno de apuntes, la estilográfica, el bedel, la asociación de estudiantes, el tranvía, el automóvil, etc.) No consta de cosas con un determinado contenido de significación, de objetos a los que además se añada el que hayan de significar esto y lo otro, sino que lo significativo es lo primario, se me da inmediatamente, sin ningún rodeo intelectual que pase por la captación de una cosa. Viviendo en un mundo circundante, me encuentro rodeado siempre y por doquier de significados, todo es mundano «mundeá», un fenómeno que no coincide con el hecho de que algo «vale» (Heidegger 2005b, pág. 88).

Según lo dicho, primero se ve algo en el contexto de un mundo significativo, dentro de un *horizonte* de sentido. Y sólo se llega a un objeto “neutral” por la vía de una abstracción de la vivencia: cuando se observa algo, estando la mirada orientada teóricamente hacia el algo, es decir, estando el algo ya de antemano desconectado de la corriente de la vida, del modo como ello se da en la vida, uno se sitúa por encima (o por debajo) del ámbito mundano originario

de la vivencia, ámbito en el cual se produce el ver mismo: lo dado se ve como algo que meramente está-ahí. Ahora bien, el concepto fenomenológico de “vivencia originaria” se refiere al modo como se dan las cosas independientemente de toda apreciación teórica sobre las mismas, o sea, independientemente de que uno las vea como meras cosas presentes, como meras cosas que están-ahí. Sucede que al reflexionar sobre el acto de ver la cátedra, se pasa a un orden distinto; se va de la corriente inmediata de la vida al orden del mero percibir: en el orden de la percepción se piensa según el modelo del sujeto y el objeto. Así, en este orden, existe un yo que percibe un objeto. El objeto ha de ser constituido por la operatividad de un ego: su objetividad depende del horizonte desplegado por la conciencia pura. Y a este objeto el yo le va atribuyendo diversas capas de significación.

Ahora bien, para Heidegger las cosas no nos salen al paso según este modelo: sólo tenemos acceso a las cosas y comprensión de éstas a partir de nuestra pertenencia al horizonte de sentido de un mundo histórico constituido significativamente, es decir, sólo accedemos a las cosas y las comprendemos a partir del trasfondo de una precomprensión del mundo en la que estamos inmersos y que hemos heredado de la tradición en la que hemos sido socializados (cf. la noción de lo “preontológico” en Heidegger 2003, pág. 35). Estos planteamientos suponen un cambio radical en la perspectiva filosófica: de la perspectiva de una filosofía de la conciencia, que se basa en la noción de percepción, se pasa a una perspectiva filosófica hermenéutica que se basa en la noción de comprensión (Escudero 2013, pág. 52). Esto supone, a su vez, cierto desplazamiento: de un mundo científico cuya comprensibilidad se basa en categorías teóricas, o de cuya constitución da cuenta un sujeto trascendental que se refiere intencionalmente a objetos, se pasa a un mundo vivencial cuya comprensibilidad se basa en un horizonte de comprensión no necesariamente teórico, ni categorial, un horizonte que podría llamarse pre-teórico, o como dice Heidegger en *Ser y Tiempo*, preontológico (cf. Heidegger 2003, págs. 35 y ss.).

Así, la afirmación heideggeriana según la cual la cátedra “mundeá”, quiere decir que al ver la cátedra se experimenta inmediatamente la significatividad mundana de la cátedra, o sea, su función, su ubicación en el aula, su relación significativa con el entorno y con nosotros mismos: la cátedra se ilumina desde un horizonte de sentido y comprensión, desde una red de nexos significativos que están más allá de lo meramente teórico: esta significatividad no

tiene, en principio ni necesariamente, una forma teórica o categorial. El hecho de que la cátedra “mundée” quiere decir que en la experiencia de la cátedra resuena, por así decir, toda una red de nexos significativos, toda una pre-comprensión del mundo articulada significativamente, que no es reducible a lo meramente categorial, teórico u objetivo.

La pretensión de Heidegger consiste en que este ámbito originario de las vivencias se haga explícito o visible para nosotros mismos. Ahora bien, en la actitud teórica objetivante, en el mero plantarnos ante las cosas contemplativamente con el ánimo de esclarecer el horizonte dentro del que nos son dadas, la significatividad del mundo circundante se suspende o se recorta, por así decir: toda la significatividad pre-teórica se reduce a la mera significatividad teórica, al modelo de un ser humano que ya no está inmerso en la corriente de la vida, que ya no vive en un mundo en general, sino en un mundo de cosas meramente presentes, contraponiéndose de una manera artificial a un objeto que está ahí delante. Así, la problemática metodológica de la fenomenológica queda reducida al problema de entender cómo, a partir de la donación experiencial de cosas vistas de antemano como meras presencias, se puede elaborar el horizonte del que depende esta donación. La fenomenología tratará de reconstruir el horizonte dentro del cual se dan objetos, cosas meramente presentes: mostrará cómo estas donaciones han de estar elaboradas a priori por un ego trascendental para la constitución de un mundo objetivo, y a partir de ello, de un mundo científico. Para Heidegger, por el contrario, el lugar originario y libre de todo presupuesto desde el cual se elabora la fenomenología husserliana, al menos en *Ideas I*, no responde al principio de la “falta de supuestos”, principio que encabezaba dicha fenomenología (*cf.* Husserl 1986, págs. 49 y ss.; 53; 58 y ss.; 63, 180). Pues lo originario, así visto, parte de la adopción de una actitud teórica desde el principio, de un ver las cosas como meras presencias, y en esa medida, de cierto prejuicio teórico. Ante esto, Heidegger afirma que hay un aferramiento profundamente arraigado a lo teórico, el cual representa el gran obstáculo que impide ver el ámbito de la vivencia del mundo circundante (*cf.* Heidegger 2005b, pág. 106). Pero “el vivir del mundo circundante no es una contingencia, sino que radica en la esencia de la vida en y para sí” y “por el contrario sólo en ocasiones excepcionales estamos instalados en una actitud teórica” (Heidegger 2005b, pág. 106). Esta actitud teórica aunque sea útil y logre captar la

constitución de los objetos como meras presencias, desvitaliza o priva de vida a las vivencias pre-teóricas:

Los problemas últimos permanecen ocultos cuando la teoretización misma se absolutiza, por no comprenderse que su origen está en la «vida», esto es, por no comprenderse que el proceso de la creciente objetivación desemboca en un proceso de privación de vida. Uno de los problemas más difíciles consiste en pasar de la vivencia [del mundo] circundante a la primera objetivación (Heidegger 2005b, pág. 109).

El paso de la vivencia a su objetivación se da como un proceso de privación de vida en el que, finalmente, la vivencia se presenta como la vivencia de un ser humano orientado hacia el mundo teóricamente: un ser humano que no usa las cosas, que no las emplea, que no entra en relaciones diversas con ellas, sino que meramente las observa: que las ve *como-algo* que meramente está-ahí. Y así, el ámbito de la vivencia, ámbito inmediato y originario queda oculto por un ámbito de objetos que se determinan teóricamente según sus propiedades, relaciones, etc.: la vivencia de la cátedra pasa a ser retratada como la mostración de un dato sensible marrón (*cf.* Heidegger 2005b, pág. 136). Y la cuestión del sentido se resuelve apelando a un ego constituyente que transforma el dato en algo que pertenece a esta esfera ontológica de la objetividad. Otra manera de decir todo esto es que, para Heidegger, la fenomenología de Husserl se olvida de que además de ver las cosas como objetos que meramente están ahí delante, el ser humano canta, baila, se enamora, etc. Y que se equivoca uno al tratar de reconstruir lo horizontal de la experiencia partiendo de las cosas que se le dan a una mirada que de antemano está orientada hacia ellas en un modo teórico, que se pierde uno si trata de reducir el problema del enigma de la experiencia, al problema del horizonte de comprensión meramente teórico.

En suma, con el ejemplo de la cátedra Heidegger pretende mostrar que

En esta vivencia, en este vivir en relación con [el entorno] hay algo de mí, mi yo sale completamente de sí mismo y sintoniza con este <ver> [...]. Para ser más

precisos: sólo estando en sintonía con el yo en cada caso propio se experimenta algo circundante pudiendo decir que mundeá.

En tanto que en la actitud teórica

Se ha disuelto lo mundano y concebimos toda posible cosa mundana como un algo sin más. Esta concepción y constatación del objeto como tal, vive a costa de relegar mi propio yo [...], este resonar, este salir de mí mismo está suspendido. (Heidegger 2005b, pág. 89).

En conclusión, podría decirse que un punto sumamente relevante en los planteamientos de Heidegger, desde sus primeros escritos hasta *Ser y Tiempo*, consiste en mostrar que lo horizontal se extiende más allá del horizonte puramente teórico, que hay horizontes en los que vive la corriente de la vida antes de toda actitud teórica, horizontes de comprensión que no pueden reducirse al desvitalizado horizonte de la presencia objetiva, al que se llega mediante la actitud teórica.

1. 3. Más allá de la filosofía horizontal

Ahora bien, podría decirse que un rasgo común de las filosofías horizontales es su fuerte tendencia a abordar el problema de la experiencia partiendo de la experiencia ordinaria y cotidiana del ser humano promedio de una sociedad moderna. Se elaboran analíticas de la experiencia, pero de la experiencia de un ser humano sumido en una vida cotidiana y ordinaria, de un ser humano que no tiene una apertura más allá del mundo corriente en el que transcurre su existencia media. Es decir, se parte de las cosas mismas, pero tal como se le dan a un ser humano sumido en una vida sin sobresaltos ni fisuras, sin vacíos ni grietas, o bien sin la posibilidad de sentir el mundo como una prisión de la que hay que liberarse.

Pero ¿es este punto de partida lo suficientemente radical como para abrazar todos los problemas que plantean las cosas tal como se dan? Como se intentará mostrar, las filosofías horizontales no han llevado a la suficiente radicalidad el llamado a “las cosas mismas” del

que parte la fenomenología, pues sólo han abordado la experiencia de una vida que se ajusta sin fricciones al horizonte, de una vida ordinaria que no *salta* más allá del horizonte. Pero así como Heidegger le reprochaba a Husserl el punto de partida sesgado de la actitud teórica ¿no podría reprochársele al grueso de la fenomenología el punto de partida sesgado de un vivir *ordinario*? No se niega que la vida se resuelva muchas veces dentro de horizontes. Pero quizás creer que el ajuste sin fricciones a los horizontes es la única actitud posible, nos ciega: nos impide ver posibilidades de la experiencia que no se dejan atrapar meramente mediante analíticas horizontales.

Como se ha visto, Heidegger le reprochaba a la fenomenología husserliana que su punto de partida era estrecho y poco radical: para Heidegger, Husserl no parte de las cosas mismas tal como se dan en la corriente de la vida, en la experiencia que el *Dasein* tiene en cada caso, sino que parte de “las cosas mismas” para un *Dasein* que ya de entrada se halla orientado teóricamente hacia las cosas. ¡Como si el ser humano sólo jugase a ver las cosas delante de él! Aquí se sugiere que, análogamente, las filosofías horizontales pretenden ir a las cosas mismas pero partiendo de un segmento de la corriente de la vida, de una manera de ser-en-el-mundo, que no agota todas sus posibilidades: se parte de “las cosas mismas” pero tal como se le dan a un ser humano cuando todo marcha bien, cuando su experiencia puede calificarse de ordinaria, replegada completamente en el sentido, en el *status quo*. Se parte de la experiencia de seres humanos que no rompen los paradigmas, que no se fugan de las prisiones, que no se oponen a las condiciones en las que han nacido, que no son atropellados a veces, como los poetas románticos, por ciertos aspectos extraordinarios de la naturaleza. Se parte de una concepción prejuiciosa del ser humano: la de un ser humano que es producto del horizonte que ha heredado, de la tradición en la que ha sido socializado, pero que no tiene *trascendencia*, que nunca intenta romper los barrotes del horizonte, o que no es sobrecogido por el vislumbre de algo misterioso que se asoma en las grietas de los horizontes. La filosofía horizontal sufre el grave prejuicio de no tener en sus consideraciones la experiencia de “desterritorialización” de la que hablaban Deleuze y Guattari (1985, pág. 199 y ss.), de búsqueda de la tierra prometida, de fuga, de salto más allá de los límites, de ruptura de los paradigmas.

Así surge la pregunta: ¿la experiencia humana logra ser entendida cabalmente dentro de este paradigma de lo horizontal? ¿Puede reducirse completamente la experiencia a la horizontalidad? Quizá toda experiencia sea susceptible de una analítica que saque a luz el a priori o haber previo que abre el horizonte de sentido para tal tipo de experiencia. Pero que ello sea así no implica que se pueda dar cuenta del enigma de la experiencia únicamente mediante tal analítica. En este trabajo quiero sugerir entonces una nueva radicalización de la pregunta por la experiencia: si queremos desentrañar el enigma de la experiencia, entonces hay que saltar más allá del paradigma horizontal, pues en la experiencia no sólo es relevante la cuestión de la constitución del sentido, sino las rupturas del sentido, los vacíos, las grietas, la “presencia” de un plus inasible, de un “algo” que ninguna red de sentido, por muy tupida que sea, logra atrapar.

1.3.1. Algunos intentos de analizar la experiencia más allá de lo ordinario: filosofía vertical

No obstante sería errado pensar que en occidente todo lo que se ha llamado “fenomenología” ha estado enmarcado dentro del paradigma de la filosofía horizontal. Un ámbito de investigación que ha sido bastante proclive a pensar un poco fuera de semejante paradigma ha sido la filosofía de la religión. Particularmente, en trabajos inscritos dentro de la llamada “fenomenología de la religión” se encuentran reflexiones acerca de los límites del sentido, de las aberturas hacia lo trascendente, del paso más allá de esos límites y de la posibilidad de que haya experiencias que escapen a lo horizontal, al menos entendido como horizonte de sentido.

Muchos autores (Van der Leeuw 1975, págs. 642 y ss., Huxley 1947, págs. 168 y 275, Nasr 2015, págs. 19, 59 y 132 y más recientemente Steinbock 2009, págs. 4, 6 – 7, 88, 95 – 96; entre otros) han hablado de una dimensión de experiencia vertical por oposición a la horizontalidad. Tal dimensión se caracterizaría principalmente por el hecho de que lo dado en ella está más allá de la posibilidad de comprensión horizontal: la dimensión vertical de donación plantea la posibilidad de tener experiencias más allá de todo horizonte de sentido, y en esa medida, más allá de toda posibilidad de hacer analíticas horizontales partiendo de tales experiencias. Estos autores que plantean la verticalidad suelen asociarla a la experiencia

mística: en la experiencia mística se manifiesta con absoluta plenitud algo que escapa a todos los horizontes, a todos los paradigmas, a todas las formas de ver que hemos heredado de la cultura en la que crecimos (*cf.* Steinbock 2009, págs. 21 y ss.). Ahora bien estos intentos tienen en común el hecho de que postulan diferentes esferas de donación o experiencia: crean una esfera independiente de donación para Dios o para lo sagrado, y tratan de esclarecer las estructuras de esta esfera, que llaman “verticalidad” (*cf.* Steinbock 2009). En estas investigaciones se intentará mostrar que lo que escapa a los horizontes es constitutivo de la propia experiencia de un ser humano ordinario: que la experiencia no es ni sólo horizontal, ni sólo vertical, sino multidimensional: horizontal y meta-horizontal, por así decir.

Es un hecho que a lo largo de la historia ha habido una inmensa pluralidad de reportes de ciertas experiencias que escapan a todo tipo de formulación, que trascienden la esfera del sentido, que son indeterminables, ilimitadas, que son inefables, que no se pueden describir, figurar o representar: se trata de experiencias que en occidente han solido llamarse “místicas”. Pero también es un hecho que independientemente de la mística, los paradigmas de sentido han sido trascendidos una y otra vez en el transcurso de la historia, que los horizontes de comprensión se han transformado, que el ser humano además de encarar su vida desde la herencia horizontal en la que fue socializado, tiene la posibilidad de saltar más allá de esto y fundar nuevos horizontes. Es un hecho además que a veces la experiencia tiene una sobrecarga de algo indeterminado, que a veces la contemplación de la naturaleza está saturada de un más allá que no se puede esclarecer, pero que se deja evocar en el lenguaje poético. La poesía romántica, por ejemplo, trató de indicar algo que se asomaba en la experiencia de la naturaleza, a pesar de que ello no era comprensible del todo. Es un hecho que podemos llegar a hastiarnos de la vida y del mundo, sin por ello desear la muerte. O bien, que podemos llegar a entrar en una crisis en la que captamos cierta nada que sostiene el sentido del mundo, o nuestra propia identidad.

Por consiguiente, no hay necesidad de ir hasta las alturas de la mística para encontrar elementos que nos indican que la problemática de la experiencia no se resuelve únicamente apelando a lo horizontal. Partiendo de las reflexiones de los escritos tardíos de Heidegger y

de la noción heideggeriana de acontecimiento (*ereignis*⁶), hay autores que han abordado esta problemática del límite del sentido, y de la posibilidad de saltar más allá de ese límite, desde una perspectiva no religiosa. A pesar de esto, en estas investigaciones se pretende mostrar que la perspectiva religiosa constituye un hilo conductor sumamente eficaz, a la hora de abordar el problema de la experiencia en general.

Probablemente la fenomenología es un constante proceso de radicalización en el que se va ganando la profundidad necesaria para desentrañar el misterio de la experiencia. En este trabajo quisiera retomar el llamado fenomenológico a las cosas mismas, pero no con la mirada sesgada de un fenomenólogo que a partir de la experiencia sólo elabora un discurso sobre sus estructuras previas de sentido. Ni tampoco separando el problema de la experiencia mística del problema de la experiencia ordinaria, como lo han hecho quienes han hablado de la verticalidad, o de la donación vertical. La ventaja que da la inclusión de lo meta-horizónico en la experiencia, radica en el hecho de que abre la intuición hacia el reconocimiento, dentro de la misma experiencia, no sólo de una dimensión de sentido, sino de una dimensión de indeterminación, de vacuidad, de vacío de sentido, o de trascendencia. Pero ¿cómo poner de manifiesto ese vacío, ese plus, ese más allá conceptualmente? Es difícil esclarecer las estructuras horizónicas de la experiencia, los marcos de sentido, los horizontes de comprensión, sean estos conceptuales (como los paradigmas científicos o lo que Heidegger llamaba ontologías científicas), pre-conceptuales (como los marcos de sentido que gobiernan nuestro saber hacer, nuestro ser-en-el-mundo, o que nos permiten orientarnos en el mundo con nuestro cuerpo), extra conceptuales (como los marcos de sentido que nos orientan en nuestras relaciones sentimentales), etc. ¿Qué dificultad entrañará entonces esclarecer el aspecto de la experiencia que se hunde en el misterio, que escapa al sentido? ¿Mediante qué clase de conceptos hemos de sacar a luz lo que escapa a todo marco de sentido? O bien ¿Qué tipo de experiencia puede mostrar con mayor claridad este doble polo horizónico y meta-horizónico que constituye la experiencia en general?

⁶ Cf. Vattimo 2009, págs. 93 y ss.

1.4. Exposición esquemática del argumento de estas investigaciones

Teniendo en cuenta lo anterior es posible ofrecer la siguiente exposición esquemática del argumento de la tesis. La tesis está dividida en dos partes. En la primera, se plantea la noción de juego de sentido como una noción que permite poner de manifiesto tanto los aspectos horizontales como los meta-horizontales de la experiencia. Y además se elabora una analítica horizontal de ésta. En la segunda parte, se elabora una analítica meta-horizónica de la experiencia. Al final de la tesis, y como conclusión, se planteará lo siguiente: la experiencia humana es de tal naturaleza que en el seno de la misma hay una serie de factores que nos llevan ineludiblemente *más allá del horizonte*.

Primera Parte:

Analítica horizontal de la experiencia

Un nuevo nivel de radicalidad

2.1. Recapitulación de la disputa Husserl- Heidegger

En términos generales, la fenomenología se plantea como una disciplina filosófica en la que el punto de partida son “las cosas mismas”. La tarea consiste en partir de lo que se da, tal como se da, y traer al ámbito de lo explícito el elemento del que depende el sentido de lo que se da. Lo que se da no es un dato ciego y a-significativo. Lo que se da es algo que en su donación tiene sentido, y lo que hace la filosofía es esclarecer el elemento que condiciona esta donación dentro del sentido.

Para Husserl, éste es el punto de partida. Y la donación significativa depende de una operatividad egóica trascendental que constituye lo dado como objeto de nuestra conciencia. El sentido *objetivo* de las cosas es el sentido fundamental, pues de él dependen todas las demás determinaciones de sentido: comprendemos algo como dotado de valor sobre la base de una operatividad previa que lo constituye como objetividad.

Para Heidegger esta manera de ver el problema de la donación está equivocada: no hay una estructuración de las ontologías (*cf.* Heidegger 2003, pág. 124), es decir, no es el caso que la constitución del sentido sea en primer lugar constitución de objetividades (ontología objetiva), y que sólo secundariamente se dé una atribución de sentido no objetiva, que dota a las cosas de valor, de utilidad, de sentido mundano⁷. Si vamos “a las cosas mismas”, tal como nos salen al paso en nuestra experiencia cotidiana, no es el caso que lo que nos sale al paso (*i. e.* los entes que encaramos en nuestro vivir) esté constituido fundamentalmente por aspectos objetivos, como si un juego de tipo teórico-objetivante fundamentara la comprensión en general. Para Heidegger no hay una ontología fundamental que constituya

⁷ Estos puntos de vista son similares en muchos intérpretes y críticos de Husserl. Por citar algunos ejemplos, véase Sartre 1948, págs. 49-91; Dreyfus 1988, págs. 84 – 104; Dreyfus y Hall 1982, págs. 1 – 27.

los entes como objetividades, o sea, en donde lo esencial sea el sentido objetivo de los entes. En otras palabras, la ontología fundamental no es la ontología teórica.

Esto no quiere decir que la ontología objetiva no exista: el modo de comprender los entes como objetos, como cosas que meramente están ahí (o sea, como objetos de la conciencia sobre los cuales se pueden elaborar indagaciones teóricas) es uno de los modos posibles de descubrir al ente en su sentido, pero no es el único ni el más fundamental.

Teniendo en cuenta esto, la disputa entre Husserl y Heidegger puede comprenderse, desde la perspectiva de Heidegger, como una disputa concerniente al nivel de radicalidad de la indagación: Husserl representa una fenomenología según la cual el sentido de lo dado se constituye fundamentalmente como sentido objetivo, y a partir de este sentido, se hace posible darle valores y otros sentidos a las objetividades así constituidas.

Heidegger protestará contra este enfoque por su falta de radicalidad: en nuestra experiencia fáctica,⁸ en nuestro vivir fáctico, sólo algunas veces comprendemos lo que nos sale al paso desde una perspectiva objetiva. Las cosas no nos salen al paso como elementos de un juego teórico (objetividades) a los cuales les atribuyamos funciones y usos. Sino que su utilidad, su empleabilidad, su funcionalidad, o en general su mundicidad⁹ son elementos de su sentido que se dan de entrada “en las cosas mismas” sin la mediación de una constitución objetiva.

⁸ En muchos de sus trabajos juveniles, pero particularmente en *Ontología, Hermenéutica de la facticidad* (lo cual llega a plantearse plenamente en *Ser y Tiempo*), Heidegger sostiene que la vida humana, entendida como comprensión, es vida fáctica, es decir, la vida humana está siempre en una situación concreta, en un hoy propio de cada quien. Así, el concepto de *facticidad* se refiere a la concreción vital histórica en la que se encarna una manera de comprender los entes, una ontología, o como se dirá en *Ser y Tiempo* una pre-ontología. La facticidad de la vida es la situación concreta dentro de la cual el ser humano comprende las cosas y, en ello, se auto-comprende. Heidegger sostiene que la existencia, como concepto que designa el hecho de que el ser humano es un ente auto-comprensor y comprensor del entorno que lo circunda, es siempre una posibilidad histórica: la manera propia en que un ser humano concreto se comprende y comprende los entes distintos a él, es siempre una posibilidad histórica. En resumen, la facticidad es la concreción histórica de una manera de comprender, de una preontología, de un ser humano en cuanto ente que comprende el ser del ente. (cf. Heidegger 2003, pág. 83; y 2000, págs. 17 y ss.).

⁹ Cf. Heidegger, 2003, págs. 94 y ss.

2.2. Un nuevo nivel de radicalidad

Es evidente que el juego teórico, esta manera de encarar las cosas que las comprende como objetividades, no es un juego que nos determine siempre. Cuando vamos a bailar, cuando vamos al cine, cuando estamos absortos en nuestra vida amorosa, etc. no encaramos las cosas de un modo teórico: no vemos los entes como cosas que meramente estén-ahí. El curso de nuestro vivir fáctico, o sea, de lo que Heidegger llamaba “existencia”¹⁰ en cada caso mío, es una suerte de fluir por una diversidad de maneras de ocuparse de las cosas, y en esa medida, la pregunta por el sentido de las cosas remite a una diversidad de maneras de habérselas con las cosas.

En virtud de su facticidad, el estar-en del Dasein ya se ha dispersado y hasta fragmentado en determinadas formas de estar-en. La multiplicidad de estas formas puede ponerse de manifiesto, a modo de ejemplo, mediante la siguiente enumeración: habérselas con algo, producir, cultivar y cuidar, usar, abandonar y dejar perderse, emprender, llevar a término, averiguar, interrogar, contemplar, discutir, determinar” (Heidegger 2003, pág. 83).

La existencia fluye por una diversidad de juegos dentro de los cuales las cosas cobran sentido. Husserl pensaba que esta diversidad de maneras de habitar el sentido tenía una suerte de núcleo, o sea, que de alguna manera, la diversidad de juegos por los que fluye la existencia estaba estructurada, y que el juego dentro del cual lo que se nos da se constituye como objetividad era un juego fundamental: una condición de posibilidad de los demás juegos (*cf.* Husserl 1991, págs. 145 y ss.). Más adelante se abordará este problema de la “estructuración de las ontologías” (*infra*, sección 4.6).

¹⁰ Según Heidegger “el ser mismo con respecto al cual el Dasein se puede comportar de esta o aquella manera y con respecto al cual siempre se comporta de determinada manera, lo llamamos *existencia*. [...] La determinación esencial de este ente no puede realizarse mediante la indicación de un contenido quiditativo, sino que su esencia consiste, más bien, en que este ente tiene que ser en cada caso su ser como suyo” (Heidegger 2003, pág. 35). Así, la palabra “existencia” se refiere a un ente cuyo sentido se lo da él a sí mismo: no es una quididad a la que pertenezcan esencialmente ciertos rasgos objetivos, sino que su esencia radica en el hecho de que tal ente se da a sí mismo su ser, su sentido, sus rasgos concretos. La existencia es por eso una posibilidad de ser. Heidegger le atribuye “existencia”, en este sentido, a entes como el ser humano. Véase también Dreyfus 1991, pág. 14.

Por ahora baste con adelantar lo siguiente: aquí se considera que en la manera heideggeriana de afrontar el problema del sentido queda subsumida la manera husserliana, pero no a la inversa: se puede comprender la constitución de las objetividades como una manera del ocuparse, del trato con las cosas, de lo que Heidegger llamaba *cuidado* en *Ser y Tiempo*. Pero no se pueden entender todas las maneras del cuidado a partir de la constitución de las objetividades. De suerte que los análisis de Heidegger son mucho más generales. No obstante, creemos también que el problema de una estructuración de los modos del cuidado es fundamental para comprender a cabalidad el fenómeno del mundo. Como se dijo, esto se aclarará más adelante. Por ahora lo que se intenta es indicar un nuevo modo de radicalizar la indagación fenomenológica.

La radicalización que pretende emprender Heidegger puede resumirse de la siguiente manera: el juego teórico-objetivante no es el único, ni el más fundamental, cuando se aborda el problema del sentido de lo que nos sale al paso. En efecto, hay una pluralidad de “modos del ocuparse” (Heidegger 2003, pág. 95) dentro de los cuales fluye la existencia, distintos a la ocupación teórica, que asume las cosas como objetividades. Y lo propio de semejantes “modos de ocupación”, lo que los engloba a todos, por así decir, no son los actos objetivantes de un ego trascendental, sino el hecho de que en ellos los entes se nos presentan dentro de una posible empleabilidad: no sólo como entes que meramente estén-ahí, sino como entes a la mano (*cf.* Heidegger 2003, págs. 94 y ss.).

No se niega que el ser humano pueda llegar a ver algo *como* objeto, lo que se niega es que el ver objetivante sea condición de posibilidad de otras formas de ver. Así, desde la perspectiva de Heidegger, los análisis de Husserl son de un valor incalculable, pero se restringen a uno de los modos de habitar el sentido: a uno de los juegos dentro de los cuales se desplaza la existencia, a saber, el juego teórico, que consiste en ver las cosas como objetos, con el fin de poner de manifiesto sus propiedades y relaciones objetivas. Según Heidegger, su analítica existencial es mucho más radical, ya que intenta atrapar los rasgos ontológicos del ser humano, en tanto ente que comprende el ser, en tanto *existencia*¹¹ que vive en una multiplicidad de “modos de ocupación”. La problemática se desplaza: ahora se trata de

¹¹ Véase la anterior nota al pie.

esclarecer los rasgos estructurales del ente existente: para la existencia, en general, todo ente comparece en una “condición respectiva” (Heidegger 2003, pág. 109), la existencia siempre posee un modo de comprensión (Heidegger 2003, pág. 172), un determinada disposición afectiva (Heidegger 2003, pág. 164), etc.

Más allá de esto, lo que pretendo plantear aquí es que la fenomenología puede alcanzar un nuevo nivel de radicalidad, empujarse a sí misma más allá del elemento horizontal en torno al cual ha gravitado desde su aparición. Esto se podrá apreciar con claridad hacia el final de estas investigaciones. Por ahora es necesario comenzar a esbozar y a dar las primeras pinceladas de esta nueva radicalización del llamado fenomenológico “a las cosas mismas”. Para este propósito, aquí se elaborará una noción bajo el título de “juego de sentido”. De modo preliminar y general, por “juego de sentido” no entiendo un ámbito en el que únicamente sea preponderante la cuestión sobre el sentido. Más bien, un juego de sentido es un ámbito en el que también tiene suma relevancia la cuestión sobre lo que escapa al sentido, sobre lo que irrumpe y no se deja determinar, sobre lo que nos obliga a desplazar la cuestión del sentido más allá.

Así, lo que se pretende aquí no sólo es mostrar con claridad que el juego teórico es *uno* de los juegos sobre los que se desplaza la existencia, no sólo es plantear una apertura hacia a la diversidad de juegos donde se resuelve el problema del sentido: lo que se intenta en estas investigaciones es abrirse a lo que escapa al sentido, en tanto que elemento constitutivo de todo juego, y en esa medida, de la experiencia humana, en general. De manera que esta investigación resuena, en parte, con los trabajos de Rudolph Otto, quien pretendió esclarecer la parte irracional (lo *numinoso*) de la idea de lo sagrado (*cf.* Otto 2008, pág. 17 y ss.).

Teniendo en cuenta lo anterior se hace necesario, al menos de manera preliminar, indicar esta dimensión constitutiva de los juegos de sentido, que no obstante, no es cobijada por la noción de “horizonte de sentido y comprensión” propia de la fenomenología y la hermenéutica. No podemos negar que la mayoría de las veces, en nuestra existencia, en nuestro vivir fáctico (como decía el joven Heidegger), habitamos ámbitos de sentido y comprensión (o juegos de sentido) sin que irrumpa nada que perturbe dicho vivir en el sentido, por así decir. Vamos al trabajo, vamos al cine, y en general, nos ocupamos de los

asuntos que nos absorben sin que los rieles por los que se desplaza nuestra existencia presenten ningún vacío, ninguna fisura o grieta.

No obstante, incluso considerando solamente estas maneras normales y cotidianas de realización de la existencia, las cosas no pueden reducirse a la problemática del sentido. Pues por ejemplo, aunque lo que somos y lo que son las cosas esté determinado por el juego de sentido en el que hemos ido a parar, algo puede revelarse en nosotros contra dicho ser lo que somos, contra dicho ámbito de sentido, algo que genera en nosotros un malestar *fundamental*. Todas estas afirmaciones se aclararán a cabalidad más adelante. Por ahora sólo pretendo esclarecer, a grandes rasgos, el nuevo nivel de radicalidad que se plantea en estas investigaciones. Y para esto, sólo basta con indicar la posibilidad de vivir el sentido como malestar. Lo que se debe tener en cuenta es que esta posibilidad acompaña a la existencia en todos los juegos por los que se desplaza, y en cuanto tal, constituye una posibilidad que se produce por condiciones inherentes a los juegos de sentido.

La literatura suele apoyarse en esta dimensión de los juegos para crear sus tramas:

Pedro y Santiago se habían levantado al despuntar el día y recogían juntos las redes. Pronto aparecieron los peces, que se debatían en la bolsa, resplandecientes bajo los primeros rayos del sol. En cualquier otra ocasión se hubieran sentido alegres al ver tantos peces en la red, pero aquel día el espíritu de ambos estaba muy lejos y guardaban silencio. Callaban, pero ambos reprochaban en su fuero interno al destino, que los mantenía ligados desde muchas generaciones atrás a aquel lago, y a su propio espíritu, que calculaba y volvía a calcular sin permitir la libre expansión del corazón. «¿Es esto vida? –pensaban–. ¿Es vida acaso el arrojar las redes y sacarlas llenas de peces, comer y dormir? ¡Y todos los días de Dios hemos de recomenzar el mismo trabajo, hemos de comer el mismo guisado, todos los días, todo el año, toda la vida! ¿Hasta cuándo? ¿Hasta cuándo? ¿Hasta que muramos?» (Kazantzakis 1989, pág. 229).

Más adelante se tendrá que esclarecer este elemento que escapa al sentido, que se manifiesta de hecho como *crisis de sentido*, y que es constitutivo de los juegos. Por ahora basta notar que los juegos de sentido no solamente son ámbitos dentro de los cuales nuestro

sentido y nuestra comprensión de las cosas fluyan sin contratiempos. Pues como el Pedro de Kazantzakis, estamos siempre ante la posibilidad de sentir los juegos que determinan nuestra comprensión como un peso. Estamos siempre ante la posibilidad de comprender las cosas que nos rodean como una prisión de la que queremos liberarnos. Y un conjunto de juegos dentro de los cuales no fuese posible este “gran hastío” (Nietzsche 2004, pág. 306), no sería un conjunto de juegos humanos, como se verá con mayor claridad más adelante.

Así pues, esta investigación retoma el llamado a “las cosas mismas” pero pretende llevarlo a un nuevo nivel de radicalización. Las consideraciones fenomenológicas sobre el sentido de los entes en nuestro vivir fáctico han mostrado claramente que el ser humano es un ente que vive inmerso, la mayor parte de su tiempo, en ámbitos de significación, en situaciones hermenéuticas dentro de las cuales le es posible habitar en un mundo manejable, comprensible, cómodo, etc. Pero si vamos a “las cosas mismas”, a la experiencia que tenemos del mundo tal cual se da en nuestro vivir fáctico, tenemos que reconocer que la existencia no solamente fluye por juegos de sentido que la determinan, que determinan el sentido de todo lo que le sale al paso, sino que además puede ser acometida por crisis en las que los horizontes de sentido se tambalean, y pueden llegar a derrumbarse. Si vamos “a las cosas mismas” y nos mantenemos en ello de un modo radical, o sea, si abordamos la problemática fenomenológica dejando que hable la vida y no los prejuicios que tenemos sobre la vida, descubrimos un nuevo nivel para el discurso filosófico: un nivel en el que no solamente se esclarecen los aspectos de la experiencia que atañen al sentido, sino también aquellos que se fugan del sentido.

Por lo pronto, aquí se está tratando de enfocar tanto el sentido, como este elemento que escapa al sentido, y se está tratando de indicar el hecho de que ambos elementos son constitutivos de la experiencia humana concreta. Y es precisamente para esto que se apela a la noción de juego de sentido: para abarcar estos dos elementos, o sea, para poner sobre la mesa la posibilidad de una investigación filosófica que abarque el problema del esclarecimiento del horizonte de sentido del que depende la experiencia, pero también el esclarecimiento de este elemento meta-horizónico de la experiencia.

Analítica horizontal de la experiencia

En términos generales, el punto de partida de lo que viene a continuación es una interpretación ontológica de las ideas del segundo Wittgenstein acerca del sentido o significado. Según el Wittgenstein de *Investigaciones filosóficas* “para una gran clase de casos de utilización de la palabra «significado» [...] puede explicarse esta palabra así: El significado de una palabra es su uso en el lenguaje” (Wittgenstein 1988, §43, pág. 61). Afirmo que se trata de una interpretación ontológica porque aquí se extiende la concepción de Wittgenstein sobre el sentido de las expresiones lingüísticas al sentido de lo que comparece para nosotros en la experiencia cotidiana, en general. Podría decirse entonces, de modo preliminar, que el sentido de lo que nos sale al paso en nuestra vida fáctica¹², o sea, en nuestro vivir concreto, consiste en el uso que hacemos de ello, en la manera en que nos comportamos ante ello, en el modo específico en que nos lo apropiamos. Esta interpretación ontológica de Wittgenstein entra en resonancia con las concepciones de Heidegger acerca del ser de los entes expresadas en *Ser y Tiempo*, y en muchos de sus trabajos juveniles (cf. Heidegger 2000; 2005a; 2005b). En todo caso, aquí no se está intentando esclarecer el pensamiento de Wittgenstein, ni el de Heidegger, ni se intenta mostrar su correlación. Se intenta elaborar un concepto que permita abordar tanto los aspectos horizontales como los meta-horizontales de la experiencia.

¹² “Vida fáctica” o “vivir fáctico” es una expresión que solía usar el joven Heidegger para indicar la experiencia concreta que tenemos de las cosas en nuestro vivir concreto cotidiano. Esta expresión no designa una cosa, sino la inmersión en las situaciones concretas en las que estamos en nuestra vida. Así, para interpretar esta expresión, Heidegger planteaba la necesidad de ponernos en situación: la vida fáctica, por ejemplo, es la situación concreta en la que nos encontramos cuando caminamos por la calle, cuando vamos al teatro, etc. (cf. Heidegger 2005a, págs. 44 y ss.; 2005b, págs. 26 - 27; y 2000, págs. 32 y ss.). Véase también la nota al pie número 8 de este escrito.

3.1. Los juegos de sentido como prácticas sociales en las que los entes cobran sentido

Nuestro vivir fáctico, es decir, el flujo experiencial que constituye nuestra vida, se desplaza por una diversidad de juegos¹³ de sentido. Las cosas tienen sentido dentro de los juegos, y esto vale también para los otros seres humanos y para nosotros mismos. Para comprender esto con la profundidad adecuada debemos volver a preguntarnos con el joven Heidegger ¿cómo comparecen para nosotros los entes en nuestro vivir? ¿Cómo se nos presentan las cosas en la experiencia que tenemos dentro de nuestro vivir fáctico? (cf. Heidegger 2005b, pág. 88).

3.1.1. La comprensión de un ente requiere la previa apertura hacia una totalidad de elementos delimitada por un juego de sentido

Salimos a la calle y, dentro de la situación que afrontamos, las cosas se nos presentan desde una iluminación específica. Aquella luz roja del semáforo, cuya donación es inmediatamente una forma de comportarme ante ella, es *comprendida* mediante una suerte de remisión a un contexto significativo que supera el mero dato sensorial de la luz roja. Comprender la luz roja significa comportarme de determinada manera dentro de un ámbito que convoca una diversidad de elementos: las señales de tránsito, los pasos a desnivel, los carros, los demás peatones, las bicicletas, etc. Y en esa medida, para comprender la luz roja, o sea, para captarla en su sentido, debo estar previamente abierto a la totalidad de elementos del ámbito de comprensión mencionado. Como ya se ha indicado, en este escrito, retomando las ideas más sugestivas de Wittgenstein en sus *Investigaciones Filosóficas*, llamaré a estos ámbitos de comprensión *juegos de sentido*.

Parafraseando a Heidegger (cf. Heidegger 2003, pág. 96), cada elemento que comparece en nuestro vivir se presenta inmediatamente en relación con una totalidad de elementos. Y es

¹³ Los análisis que vienen a continuación, aunque tocan en algunos puntos los aportes de Huizinga acerca del juego, se apartan esencialmente de estos: aquí no se considera el juego propiamente dicho, sino que se usa la expresión “juego” con connotaciones que van más allá de lo que propiamente llamamos “juego” en el uso habitual del lenguaje. Así “juego” no debe entenderse aquí como un ámbito desconectado de las necesidades de la vida, que es precisamente el punto de partida de Huizinga (cf. Huizinga 2007).

en virtud de que estamos abiertos a esta totalidad, que lo que se nos presenta tiene determinado sentido: el sentido bajo el cual comprendemos algo está constituido, al menos en parte, por una totalidad a la que remite lo que se nos da. Un juego de sentido convoca siempre una diversidad de elementos, de implementos, de cosas que se sostienen unas a otras en lo que atañe a su sentido: que son comprensibles en la medida en que hay una apertura previa del jugador a esta totalidad.

Esto no quiere decir que, en la situación que afrontamos dentro de un juego, la totalidad de implementos de juego que el juego convoca sea apreciada o tematizada explícitamente por nosotros¹⁴: tener previamente a nuestra disposición la totalidad de implementos del juego en el que hemos ido a parar no significa que tengamos que tematizar explícitamente, o tener en la mente, dicha totalidad cuando jugamos. De lo que se trata es de que dicha totalidad tiene que haber sido descubierta previamente, de modo que permanezca pre-vista o sobre-entendida. De hecho, la posibilidad de tematizar estas totalidades descansa en la apertura tácita, no explícita, que tenemos hacia ellas. En lenguaje fenomenológico podría decirse que la apertura a esta totalidad es operativa, está normalmente en el ámbito de lo pre-reflexivo. Cuando mi existencia fluye por el juego académico (por ejemplo, cuando doy una clase), tácitamente permanezco abierto a la totalidad de implementos de juego que determina semejante juego. No es que tenga en la mente o haya tematizado el borrador, el marcador, el libro, los pupitres, etc. Pero estar en el juego académico consiste en estar abierto tácitamente, implícitamente, a esta totalidad.

Esto se entiende mejor si se considera la aparición de un elemento que escapa a una de estas totalidades: si dentro del salón de clase aparece una máquina de coser, de inmediato reconozco que ello no está en el lugar correcto, que ello no pertenece al conjunto de implementos del juego que intento jugar, etc.

En la inmersión dentro de mi propia vida, la luz roja se me presenta *como algo*¹⁵ que me indica que debo detenerme en este punto del paso a desnivel porque los carros, las motos y las bicicletas que vienen en esa otra dirección van a arrancar, y me pueden atropellar. Pero

¹⁴ Cf. Heidegger 2003, pág. 97.

¹⁵ Sobre este *ver como* véase por ejemplo Wittgenstein 1988, §74 y §400 – 402; págs. 95 y 293; Heidegger 2003, pág. 181; y Grondin 2002, pág. 141.

este modo de presentación de la luz roja, es decir, el *ver-como* según el cual comparece para mí tal luz requiere, según lo dicho, una apertura hacia la totalidad de elementos que constituyen el juego de sentido según el cual me oriento en una ciudad moderna. Comprendo la luz roja que me sale al paso en la medida en que tácitamente estoy ya de antemano en una relación con la totalidad de elementos que constituyen el juego en el que he ido a parar. En otras palabras, para relacionarme con la luz roja debo estar relacionado ya de antemano, y tácitamente, con la totalidad de cosas que hacen parte del juego de sentido que estamos describiendo.

Ahora bien, esta apertura previa hacia conjuntos de implementos de juego se repite cuando cambio de situación: ahora llego a mi lugar de trabajo, a la fábrica por ejemplo, y entro en una nueva situación, en un nuevo ámbito de sentido, en un nuevo juego dentro del cual el conjunto de implementos es diferente. Pero en todas las situaciones que voy atravesando, en todos los juegos por los que se va desplazando mi existencia, esta relación de sentido entre lo que comparece y la totalidad de implementos, de elementos de juego que caracteriza la situación, se mantiene.

Teniendo en cuenta lo anterior podría decirse que la comprensión que el ser humano tiene de cada cosa determinada está alumbrada por la comprensión del juego específico en el que ha ido a parar, entendiendo la comprensión del juego, al menos en uno de sus aspectos, como una apertura previa hacia un conjunto de elementos, de implementos, en virtud de la cual cada cosa es comprendida de un modo específico. Un juego de sentido, en su realización, es un modo de realización de la comprensión que implica la pre-comprensión de un conjunto de implementos. Y saber jugar es, al menos en parte, tener una comprensión previa de la totalidad de implementos que el juego determina o convoca.

Nuestro vivir fáctico fluye por una diversidad de situaciones significativas o juegos de sentido. Pero la posibilidad de habitar cada una de estas situaciones radica, en parte, en la apertura previa que tenemos hacia totalidades de implementos de juego, de *πράγματα*¹⁶.

¹⁶ Como lo advirtió ya Heidegger en *Ser y Tiempo* los griegos solían llamar a las cosas *πράγματα*: aquello con lo que uno tiene que habérselas, lo que lo ocupa a uno, el asunto que nos absorbe, el objeto en el que desarrollamos una tarea. Sin embargo, aquí nos apartamos un poco de Heidegger: no optamos por el uso de la expresión “útil” (*Zeug*) para referirnos a los *πράγματα*. Creemos que el concepto de útil se vincula demasiado al ámbito de lo laboral, o bien, tiene demasiados matices utilitaristas. Preferimos expresiones como “implemento de juego”, o simplemente “cosas”. Sucede que lo que nos sale al paso dentro del horizonte de

Saber jugar es en parte estar abierto a totalidades pragmáticas, tener una apertura previa a conjuntos de implementos de juego que están determinados por el juego mismo. El sentido de una cosa que nos sale al paso dentro de nuestra experiencia fáctica se establece por referencia tácita a estas totalidades: ahora veo la luz roja y la comprensión que tengo de ella, es decir, lo que sé que tengo que hacer ante su presencia, viene determinado, al menos en parte, por la comprensión previa de una totalidad de implementos de juego (pasos a desnivel, señales de tránsito, carros, etc.).

Esto se hace más claro cuando hay una diversidad de juegos a la luz de los cuales se pueden comprender las mismas cosas, por así decir: ahora juego al juicio, y en virtud de ese juego, eso es un tribunal, y aquel es el juez, y ellos son los miembros del jurado. Esto es el banquillo del acusado, eso es el estrado, etc. Pero puede ser que ahora cambie de juego¹⁷. Ahora voy a dictar una clase en el recinto en donde antes jugaba al juicio. Entonces esa ya no es la silla del juez sino la cátedra, y aquellos ya no son los miembros del jurado sino los alumnos, etc. La distinción entre el asiento del acusado, el lugar de la defensa, etc. se pierde, aunque esos asientos ahora hagan parte de los asientos de los alumnos. Aquí hay dos modos de comprender que determinan dos conjuntos de implementos, en las mismas cosas. Dos modos del *ver como*. Y en esa medida dos maneras de orientarme, de actuar y de comprender mi entorno.

3.1.2. La comprensión de un ente requiere la previa apertura hacia un sistema de fines que organiza un juego de sentido

Ahora bien, en la experiencia que tenemos dentro de la vida fáctica cada cosa comparece además, para nosotros, a la luz de sistemas de fines (*cf.* Nietzsche 2005, pág. 99 y ss.). Cada juego de sentido se realiza (o se representa, en sentido teatral) con arreglo a un sistema de finalidades que determina las funciones, las finalidades (o bien el carácter no funcional) de

comprensión desplegado por un juego de sentido no siempre es algo útil: dentro del juego que me permite habitar la calle de una ciudad moderna a veces me salen al paso cosas que, aunque las comprendo en virtud de ese juego, no las asumo como útiles en sentido estricto: por ejemplo una mancha de aceite en la carretera.

¹⁷ Por ejemplo, los salones del edificio de derecho de la Universidad Nacional han servido para el juego jurídico y para el juego académico, alternativamente.

las cosas que nos salen al paso. Creemos que es a este tipo de estructuras a las que apelaba Heidegger cuando decía que las cosas comparecen como algo *para algo*:

El trato ajustado al útil, que es el único modo en que éste puede mostrarse genuinamente en su ser, p. e., el martillar con el martillo, no *aprehende* temáticamente este ente como una cosa que se hace presente para nosotros [...]. En este modo del trato que es el uso, la ocupación se subordina al para algo que es constitutivo del respectivo útil. [...]

La obra que se quiere producir y que es el *para-qué* del martillo, cepillo y aguja, tiene por su parte el modo de ser del útil. (Heidegger 2003, pág. 97)

Para Heidegger, las cosas comparecen en nuestra experiencia dentro de cadenas de fines: cada cosa remite a un *para algo* que a su vez remite a un *para algo* (cf. Heidegger 2003, págs. 110 - 111). Aquí se sostiene que un elemento constitutivo de la experiencia que tenemos de los entes es su comparecer dentro de sistemas de fines: que se nos de algo significa que comprendemos y realizamos su función, su para-qué, o bien, que lo hacemos a un lado por no ser funcional. Y esto sucede porque tácitamente estamos abiertos previamente, o sea, pre-comprendemos todo un sistema de finalidades que hay en el juego, y que determina la finalidad o la función específica de lo que comparece. Podría decirse entonces que los sistemas de finalidades no son algo que unas veces pueda estar en los juegos y otras veces no, sino que tener en sí un sistema de fines es un carácter constitutivo de los juegos de sentido.

Para ver esto con mayor claridad en un caso extremo

Podemos imaginarnos perfectamente que unas personas se entretienen en un prado con una pelota jugando de tal manera que empiezan diversos juegos existentes sin acabar de jugar algunos de ellos, y arrojan a lo alto la pelota sin plan ninguno, se persiguen mutuamente en broma con la pelota y se la arrojan, etc. (Wittgenstein 1988, §83, pág. 105)

En este caso extremo en el que el juego escapa a una normatividad definida, no obstante, los jugadores se orientan y habitan el sentido en la medida en que persiguen propósitos (la diversión, la entretención): la comprensión de las cosas, de la pelota, del prado, etc. se da con arreglo a un sistema de fines según el cual los jugadores persiguen la diversión y la entretención, y en esa medida, le dan funciones diversas y cambiantes a las cosas.

En la experiencia que tenemos dentro de nuestro vivir fáctico las cosas comparecen para nosotros a la luz de una dirección, de una orientación en la que ya estamos embarcados de antemano: ahora voy por la calle caminando hacia mi trabajo y en virtud de la orientación que me guía voy encarando las cosas que se me presentan. Doblo en la esquina *para* acortar el camino. Tomo tal bus *para* desplazarme hasta el lugar al que me dirijo. El *para-qué* de las cosas que comparecen en mi vivir, está determinado por la finalidad que el juego de sentido en el que estoy embarcado, o arrojado, le impone a mi existencia. Es decir, la finalidad parcial de lo que comparece en mi experiencia fáctica, su función, o incluso su carácter no funcional, sólo se comprende a la luz del juego de sentido en el que he ido a parar.

Pertenece a Heidegger, pero sobre todo a Nietzsche el descubrimiento de estos sistemas de finalidades constitutivos de la comprensión. Para Heidegger un elemento inherente a la experiencia de las cosas es este *para-qué* que enlaza cada cosa compareciente a una red de finalidades: la llamada “condición respectiva” de lo que nos sale al paso es, en la filosofía de Heidegger, un carácter ontológico de los entes distintos al *Dasein* (cf. Heidegger 2003, págs. 109- 111). Lo cual quiere decir que el ser humano, inmerso en su vivir fáctico, ve las cosas a la luz de finalidades que están abiertas de antemano para él: que se me de algo quiere decir que comprendo su utilidad, que le doy un uso, que me apropio de ello de cierta manera a la luz de un sistema de fines. Todo lo cual se cifra en un *para-qué* que remite el ente compareciente a una red de remisiones instrumentales.

En nuestro lenguaje puede decirse, de manera semejante, que vivir, en tanto que fluir por juegos de sentido, consiste en estar inmersos en la luz que arrojan los sistemas de fines constitutivos de los juegos: estar en un juego de sentido implica ver las cosas a la luz de un sistema de fines. Así por ejemplo, un obrero en el juego que le toca jugar dentro de la fábrica, encara las diversas cosas que le salen al paso a la luz de un sistema de fines al que está abierto de antemano: fabrica zapatos, o sea, el juego de sentido en el que se debate su existencia tiene

como finalidad la producción de zapatos. Dado lo cual tal herramienta tiene el fin de coser el cuero, tal otra tiene el fin de darle la horma a lo que se cose, tal otra pegar la suela, etc.

O bien, un ser humano inmerso en un juego de sentido de tipo amoroso está de antemano abierto a un sistema de finalidades dentro del cual lo que comparece para él tiene un *para-qué*: esta flor *para* mostrar lo que siento, este gesto *para* hacer que ella se fije en mí, esta actitud que asumo *para* hacerla sentir que soy la persona indicada para ella, etc. Y todas estas finalidades parciales se organizan, de una u otra forma, en virtud de cierta finalidad general que persigo y en la que consiste en términos generales mi inmersión en el juego: quiero que ella esté junto a mí, que me ame, etc.

Por ello, en clave nietzscheana, un juego de sentido es un sistema de finalidades, o sea, “una concreción de dominio *dotada de vida*, en la que partes y funciones han sido delimitadas y puestas en conexión, en la que no tiene sitio absolutamente nada a lo cual no se le haya dado antes un «sentido» en orden al todo” (Nietzsche 2005, pág. 111). Y entendido así, un juego de sentido es algo que organiza la *voluntad*, el deseo, el querer. Hay una conexión necesaria entre este comparecer de las cosas dentro de sistemas de fines y la voluntad, y para profundizar en el aspecto horizontal de los juegos de sentido esto debe esclarecerse. Por ello nos detendremos un poco más sobre la conexión entre los juegos de sentido, los sistemas de fines y la voluntad.

3.1.3. Juegos de sentido como estructuras recorridas por el deseo

Al estar inmersos en un juego de sentido las cosas comparecen para nosotros con arreglo a un sistema de fines. Esto quiere decir que jugar es ver las cosas a la luz de una apertura previa hacia una estructura de sentido dentro de la cual lo que comparece tiene para nosotros alguna función, y *nosotros mismos*, perseguimos un fin: la función de las cosas se actualiza, se realiza, cuando perseguimos los fines que nos plantean los juegos de sentido en los que se debate nuestra existencia. Ahora bien este tener función, finalidad, este estar remitido a una totalidad de fines, en los que se debate también la existencia, es algo que remite necesariamente a la voluntad, o en otras palabras al deseo.

La existencia, en tanto que vivir entregado a los juegos de sentido, siempre está persiguiendo algo, siempre está en movimiento hacia algún fin. Jugar un juego de sentido es moverse en alguna dirección: ahora estoy jugando fútbol, y por eso corro hacia allá, con el fin de descubrirme para recibir el pase, con el fin de atacar el equipo contrario, de anotar un gol, de ganar el partido. Análogamente, ahora estoy trabajando, y por eso escribo sobre estos asuntos, para llegar a tejer mis palabras en aquella dirección, para acercarme al punto que quiero tratar, para justificar el punto hacia el que quiero llegar, para acabar este escrito, etc. Dentro del juego, el deseo nos dirige hacia un fin.

La existencia, inmersa en los juegos, siempre está orientada por una secuencia de finalidades parciales, que se conectan con finalidades más generales del juego que se vive. Esto no quiere decir que esas finalidades estén presentes en la mente de los seres humanos durante su vivir, como una representación que posean temáticamente en su mente y de la cual dependa su actividad. Más bien, esas finalidades acompañan de manera implícita, de modo pre-reflexivo, a la existencia en su vivir. Constituyen los deseos de la existencia. En otras palabras, los seres humanos, en su vivir, están entregados siempre a la realización de finalidades, de deseos, determinados por los juegos de sentido en los que han ido a parar. Podría decirse, al menos *de un modo restringido*, que la existencia siempre cobra sentido, o sea, finalidad, dentro de los juegos de sentido que la absorben: es en los juegos de sentido que la existencia encuentra los fines, las determinaciones del deseo, las orientaciones para vivir. Pero ello no quiere decir que los fines que orientan la existencia estén de manera explícita en la mente del ser humano existente. De manera un tanto kantiana (*cf.* Kant 2007, pág. 202) podría decirse que la existencia siempre *puede, en alguna medida, y hasta cierto punto*, sacar a la luz estos fines, explicitarlos, tematizarlos, “traerlos a la conciencia”, en suma, traerlos a la mente o al lenguaje. Pero esta posibilidad no implica su realización efectiva¹⁸.

Así, podría decirse que la mayoría de las veces estamos tan absortos en los juegos que no necesitamos explicitar los deseos y en consecuencia, los fines que nos dirigen para actuar.

¹⁸ Esto resuena hasta cierto punto con algunas ideas del psicoanálisis: el inconsciente es esta serie de juegos que condicionan nuestro deseo, y por ello nuestra existencia, pero que no hemos tematizado, o no podemos tematizar (*cf.* Freud 1912, 1915, 1940).

Estamos embarcados en la persecución de nuestros fines a veces de un modo automático, sin necesitar tematizar, traer a la mente, o formular en el lenguaje, los fines que nos orientan. Y aunque evidentemente, la tematización de los fines siempre es posible, no se da la mayoría de las veces en el fluir de la existencia¹⁹.

Piénsese en el siguiente caso: voy en el transporte público leyendo un libro. Por un lado, en condiciones cotidianas, estoy pendiente de vez en cuando del lugar en que me encuentro, sé más o menos cuánto me falta para llegar, en resumen, sé cómo habitar esa situación. Pero aunque mi actividad se orienta, en ese juego, por una finalidad específica (por ejemplo, quiero llegar a tal lugar, a tal hora) esta finalidad no está explícitamente en mí necesariamente, al menos no como una representación en mi mente que me acompañe mientras vivo entregado a ese juego. Más bien, si ha de estar en mí de algún modo, está en mí como lo está la actividad en la que estoy embarcado. Lo cual se patentiza si consideramos que voy leyendo: mi mente, se ocupa de algo distinto, no tengo el fin que me orienta dentro la ciudad en mi mente, sino lo que dice el libro, etc.

Dentro de los juegos perseguimos fines, y en ello, se realiza la comprensión de lo que nos rodea, y de las otras personas. Comprendo *activamente* lo que me sale al paso, es decir, me apropio de ello, lo empleo, me comporto de determinada manera ante ello etc. en el acto mismo de perseguir fines. O en sentido inverso, persigo fines en la medida en que estoy entregado a una comprensión determinada de las cosas y de los otros. La funcionalidad o no funcionalidad de las cosas, el sentido específico que las cosas tienen para mí, en mi vivir fáctico, se descubre en este movimiento de la existencia hacia sus fines, en este movimiento *deseante*.

Así, la existencia se engancha a los juegos como una fuerza deseante, una fuerza que quiere determinadas cosas, trata de evitar otras, que se mueve dentro de trayectos determinados por finalidades que persigue el deseo. Un juego de sentido es un marco de significación dentro del cual las cosas presentan determinadas funciones, los otros determinados papeles, y nosotros mismos, en cuanto deseantes, perseguimos determinados

¹⁹ Podría preguntarse aquí: ¿En qué casos se da esta tematización de los fines? Evidentemente hay aquí varios casos. Por ejemplo, a veces se tematizan los fines cuando se enseña a alguien a jugar un juego de sentido, de manera análoga a como sucede cuando se enseña a alguien a jugar un juego propiamente dicho. O cuando se quiere someter a crítica el juego, etc.

fines. Todo esto en un mismo movimiento. Lo que nos engancha a un juego, la fuerza en la que radica el hecho de que nos embarquemos en un juego, es el deseo. De allí que algunas filosofías que han pretendido dar cuenta de la acción, hayan tenido que involucrar, la mayoría de las veces, este factor deseante (*cf.* Davidson 1995, págs. 17 y ss.; 37 y ss. Ascombe 2005, págs. 89 y ss.). Estar en un juego significa: actuar con alguna dirección, buscar alguna condición, atravesar una serie de circunstancias con arreglo a algún fin. El deseo es la fuerza que nos mueve hacia el fin. Y sólo porque el deseo nos empuja hacia el fin (fin que se determina dentro de algún juego), estamos jugando ese juego.

Hay así una suerte de factor energético en nuestra inmersión en los juegos: jugamos lo que jugamos porque, de algún modo, depositamos cierta energía deseante en ese jugar, cargamos los juegos con energía afectiva. Y es en virtud de esa carga que los juegos nos mueven afectivamente de modos variables: hay juegos de sentido que nos mueven con menor intensidad que otros. Hay juegos que nos hacen sufrir y gozar con demasiada intensidad (por ejemplo, en algunos casos, el juego amoroso), en tanto que otros no.

3.1.4. Juegos de sentido e identidad

En nuestra experiencia *ordinaria* cotidiana está siempre determinado de antemano lo que debemos *ser*, lo que deben *ser* las cosas y los otros seres humanos, en virtud del juego en el que hemos ido a parar. Siempre sabemos lo que se espera de nosotros, o sea, conocemos nuestro *papel* en el juego que alumbramos nuestro entorno. Por eso, aunque en español la palabra “juego” no se refiera al mundo del teatro, en el uso que se hace de ella en este escrito debe entenderse con las resonancias teatrales que tienen las palabras “*game*” del inglés y “*Spiel*” del alemán (*cf.* Gadamer 2007, págs. 143 y ss. Y Nietzsche 2009). En efecto, los juegos de sentido distribuyen identidades: invisten a las cosas, a los otros y a nosotros mismos de determinado ser, análogamente a como lo hacen las obras de teatro. Así, dentro de los juegos encontramos nuestro papel, nuestra identidad, y representar tal identidad es vivir una determinada identidad de las cosas y de los otros: relacionarnos de cierta manera con las cosas que nos rodean y con los otros.

En su fluir por los juegos de sentido, la existencia comprende su entorno, es decir, se relaciona de una manera determinada con lo que le sale al paso, dispone de las cosas y entra en relación con los otros, en virtud de las identidades que el juego despliega, o reparte. De manera que un juego despliega una suerte de principio de individuación: en virtud de él hay individuos, hay diferencias, hay diversidad. El vivir *ordinario* es un desplazarse por una multiplicidad de juegos dentro de los cuales encarnamos un personaje, adquirimos un papel, una función, una identidad. Y esta identidad es la serie de diferentes maneras de encarar las diferentes cosas y personajes que nos salen al paso dentro de un juego: la serie de maneras de *ver las cosas, a los otros y a nosotros mismos como algo*, de encontrar identidades. Para la existencia, jugar es encarnar un personaje, darse a sí misma una identidad en el acto de identificar los elementos y las personas de su entorno, comportándose de cierta manera ante ellos: ser alguien en el acto de vivir las cosas y a los otros como tales y cuales seres.

Así, los juegos de sentido que se hallan consolidados en la situación histórica dentro de la que hemos crecido, y específicamente, aquellos dentro de los cuales fluye nuestra existencia, definen nuestra identidad: nuestra identidad es una suerte de articulación que se construye sobre ellos. Ahora bien, si hablamos *meramente* de la experiencia ordinaria u horzónica, entonces hay que reconocer que no hay ningún punto ajeno a esta enorme pululación de juegos, ningún punto desde el cual ver las cosas más allá de los ojos de un personaje: si asistimos al espectáculo de los juegos entonces es porque estamos jugando a ser espectadores de ese espectáculo. El que asiste al juego como espectador ¿No tiene también determinado su papel por un juego? (*cf.* Gadamer 2007, pág. 153 y ss.).

Podría decirse entonces que lo que un ser humano *es*, lo que *son* los otros seres humanos y lo que *son* las cosas con las que tal ser humano ha de enfrentarse, vienen fijados por los juegos en los que se debate la existencia de ese ser humano. La auto-comprensión y la comprensión de lo otro se da en los juegos. Así, por ejemplo, cuando resuelvo problemas de lógica, comprendo la identidad de cada símbolo en la medida en que me auto-interpreto dentro del papel prefijado para mí por el juego de la lógica, o sea, en la medida en que me doy una identidad, en la medida en que me auto-comprendo representando el papel que me hace estar-en-el-juego lógico. Según lo dicho anteriormente, el deseo carga este juego, y ello quiere decir que asumo ese juego y, por lo tanto, *quiero* demostrar tal teorema, y en

consecuencia hago un *modus ponens*, y luego una eliminación de la conjunción, etc. O bien, entiendo a esa persona como un alumno, y a esa otra como un profesor, dentro del juego académico.

Teniendo en cuenta esto podría preguntarse en este punto ¿Cuál es la identidad de alguien más allá del papel que cumple, del juego que juega, de la situación que enfrenta? O bien, ¿Cuál es la identidad de las cosas más allá de la actividad interpretativa que se apropia de ellas de alguna manera? ¿Hay un en sí para la identidad? ¿Es toda identidad únicamente dentro de algún juego? *Provisionalmente* y sin atender el aspecto meta-horizántico de los juegos, la identidad parece ser una función de los juegos: la identidad es en los juegos. Así, atendiendo meramente al aspecto horizántico de los juegos, las entidades del mundo no tienen algo así como un ser en sí, no tienen una esencia subsistente a los juegos. El ser de las cosas, de los otros y de nosotros mismos, es la serie de juegos en los que todo esto cobra vida. Incluso si vemos las cosas con la mirada teórica que, según el joven Heidegger, las “priva de vida” (*cf.* Heidegger 2005, pág. 89) ¿qué podemos descubrir en ellas más allá de la vida que el juego teórico les infunde? Una cosa vista teóricamente es una cosa con la que se juega a hacer teoría.

Piénsese en este caso: nos encontramos algo y no sabemos *qué es*. Preguntamos “¿Qué es esto?”. ¿Cuál sería la respuesta *adecuada* a esta pregunta? La pregunta es, en el fondo, por lo que se hace con eso, por los juegos en los que eso entra. Queremos oír “es un destapador de botellas” o algo similar. Más aún: preguntar “¿Qué es?” es ya jugar a algo con ello, o sea, iluminarlo a la luz de un juego, de un jugar. Por eso sabemos de antemano que hay una “respuesta *adecuada*” a la pregunta: se trata de la respuesta que se adecua al juego que planteamos al preguntar (*cf.* Wittgenstein 1988, §31, págs. 47 - 49).

De esta manera, podría decirse que para entender un juego, para saber jugarlo, tienen que comprenderse dos factores: la *identidad* de los entes que no tienen el modo de ser de la existencia²⁰ (por ejemplo, balón, cancha, arcos, etc.), y las *identidades* que el juego posibilita, realiza, distribuye (arquero, defensa, delantero) y que tienen el modo de ser de la existencia. Ahora bien esta comprensión de las identidades consiste en saber asumir el juego: saber

²⁰ Los entes que no tienen el modo de ser de la existencia, según Heidegger, son aquellos que no se auto-comprenden: aquellos a los que en su ser, no les va su ser (*cf.* Heidegger 2003, pág. 35).

asumir el papel que el juego me impone y, en esa medida, saber identificarme con una de las identidades existenciales que el juego distribuye. Y por ello, saberme comportar de algún modo con las identidades restantes que el juego despliega. La identidad de los entes que me salen al paso en el jugar consiste en la manera en que se define mi relación con ellos. La identidad de un martillo, por ejemplo, es el saber reconocerlo dentro del entorno en el que se desarrolla mi existencia, saber usarlo para las finalidades que se me presentan, saberme dirigir hacia fines en su uso. Todo lo cual es incomprensible por fuera de algún juego. Por otro lado, la identidad que encarna alguien distinto a mí, dentro de un juego, consiste en saber reconocerlo (por ejemplo, como mi ayudante de carpintería, como mi patrón, como un policía, etc.), y saber comportarme ante él conforme a su identidad. Lo cual sólo es posible dentro de algún juego.

Ahora bien, como en los aspectos tratados anteriormente, lo dicho no quiere decir que, para jugar, o durante el jugar, el ser humano posea en su mente una representación explícita de las identidades de las cosas. Para entender esto mejor piénsese en lo siguiente: “¡*La pelota va muy alto!*”. ¿Puede tenerse esta *experiencia* estando uno más allá de todo juego? La pelota va muy alto en relación al arco, por ejemplo, un arco que se *comprende* como de fútbol, que tiene ese *sentido*. La identidad de la pelota y el arco, se determinan en virtud del juego de fútbol. Y esto es así aunque el sentido del arco no esté explicitado, ni en la mente de nadie. La identidad de las cosas es primordialmente en los juegos, *en la acción*, y no en la mente de un sujeto o en la explicitud de un lenguaje. Experimento que la pelota va muy alto dentro del juego de fútbol con independencia de que tenga en la mente, o de que haya explicitado lo constitutivo de la identidad del arco, de la pelota, o de mí mismo cuando me relaciono con ellos.

De otro lado, el jugar, en su realización, es un habérselas de un modo determinado con un conjunto de *entidades* determinadas por algún juego de sentido y, al mismo tiempo, un habérselas con la propia *identidad*. Y esto requiere de un *saber previo* (que no es lo mismo que poseer alguna representación en la mente): la actividad de jugar siempre presupone un *previo* saber lo que se tiene que hacer, hacia dónde se debe tender, el papel que se debe desempeñar. Jugar es determinar la actividad de un modo específico, determinar la actividad en la que me presento y, en ello, determinar un conjunto de cosas. El *saber jugar*, como

elemento *previo* que *hace posible* el jugar efectivo, es este saber determinarse y determinar entes. De suerte que somos un manojito de saberes de este tipo.

3.1.5. Espacio y juegos de sentido

En nuestro vivir fáctico, por lo general, las cosas comparecen para nosotros como remitiendo a ciertos lugares en los que dichas cosas son pertinentes: cada juego de sentido determina una suerte de zona²¹ dentro de la cual se distribuyen lugares pertinentes para los elementos que el juego convoca. Un juego de sentido establece un espacio que le es propio y en el cual las cosas tienen a su vez lugares que les son propios. De modo que, en nuestro vivir fáctico, cada cosa se presenta remitiendo a un lugar (o varios) que le es propio y en esa medida, a un espacio de juego dentro del cual se organizan estos lugares. Y en virtud de ello, a su vez, la cosa, o bien puede estar en su lugar o puede estar fuera de lugar. En otras palabras, cada cosa comparece para nosotros a la luz de un lugar que le es propio y pertinente, y en esa medida, a la luz de un espacio en el que se organiza el lugar propio y pertinente de la cosa.

De esta manera, la comprensión de algo no solamente implica estar abierto previamente al conjunto de elementos de juego del que ello forma parte, o saber apropiarme de ello en virtud de un sistema de fines, etc. La comprensión de algo también implica estar abierto previamente hacia el espacio y lugar al que tal cosa corresponde, independientemente de que la cosa que comparece esté o no esté en dicho espacio. Esto quiere decir que las cosas comparecen para nosotros a la luz de espacios con los que estamos familiarizados previamente, y dentro de los cuales cada cosa tiene su lugar. En otras palabras, en la donación de las cosas hay una remisión al espacio de juego y al lugar propio de las cosas dentro de dicho espacio.

Ahora bien, tales espacios no son más que los ámbitos dentro de los que se realizan los juegos de sentido. Así por ejemplo, si al ir caminando por el desierto encuentro un lápiz, la comprensión que tengo de él radica, en parte, en una previa apertura hacia el conjunto de juegos en los que el lápiz puede entrar, y en esa medida, el conjunto de espacios que le pueden

²¹ Cf. Heidegger 2003, págs.127 y ss.

dar al lápiz su lugar propio: que el lápiz comparezca significa que remite, en su donación, a esta serie de lugares posibles que puede ocupar dentro de diferentes juegos. Y aunque el lápiz puede estar en cualquier lugar, no todo lugar es su lugar propio. Es en esa medida que no lo meto al refrigerador, ni lo guardo en el tanque de agua, sino que lo pongo en un sitio en el que se encuentre disponible para los juegos que puedo jugar con él. Más aún, al jugar con él, al perseguir un fin mediante la manera en que me lo apropio, le encuentro un lugar determinado: por ejemplo en mi mano, o junto al cuaderno por si hay que tomar un apunte, etc.

De esta suerte, un juego de sentido involucra, al menos en parte, un conjunto de lugares dentro del cual las cosas adquieren un lugar propio. Ahora bien, estos espacios de juego por los que se desplaza la existencia no deben concebirse como un conjunto de lugares abstractos, determinados por un sistema de coordenadas cartesianas, ni tampoco como formas puras de la sensibilidad que determinen *a priori* la donación de las cosas. En este tipo de concepciones del espacio nada tiene un lugar que le sea propio. Sucede que el espacio de un juego es siempre concreto, fáctico, vital, y la serie de lugares que el juego distribuye para las cosas sólo puede entenderse en virtud de esta facticidad viva. Así por ejemplo, al estar entregado al juego de sentido de la fábrica, el obrero se relaciona con las cosas y se determina a sí mismo, en virtud de una previa apertura hacia un espacio concreto, en el que el martillo está en su lugar allí al lado del lugar del serrucho al iniciar el trabajo, o aquí sobre la mesa en este momento del trabajo. Un espacio en el que, además, este es mi sitio de trabajo, al lado del obrero que aprieta las tuercas, detrás de la máquina para remachar, etc.

Esto puede llegar a comprenderse mejor si se piensa en un juego propiamente dicho: en el juego de fútbol, por ejemplo, hay una concreción espacial dentro de la cual deben estar los diferentes elementos que el juego convoca: la red no debe estar en la mitad de la cancha, sino amarrada a los arcos. El balón no debe estar más allá de las líneas de banda al iniciar el juego, etc. Incluso hay un lugar para los jugadores: arquero y delantero no tienen el mismo lugar propio. Análogamente, en el juego de sentido académico, al recibir una clase, mi lugar no es cualquier lugar posible lógicamente, sino que de antemano están prefijados una serie de lugares en los que puedo y en los que no puedo estar: los lugares propios de la existencia en cuanto se interpreta a sí misma como alumno o como profesor, por ejemplo.

Teniendo en cuenta lo anterior podría decirse que la espacialidad de los juegos de sentido constituye un orden concreto para las cosas y para las vidas que el juego convoca: un juego de sentido involucra, al menos en parte, un sistema de lugares concretos, es decir, lugares que son propios de algo o de alguien, lugares que son el sitio específico que ha de ocupar esto o aquello, este o aquel. En otras palabras, el espacio de los juegos no es una mera extensión a-significativa, métrica, o sin sentido: el espacio de un juego está cargado de sentido, pleno de significación, de suerte que cada lugar de este espacio remite en sí mismo a las cosas que lo ocupan con propiedad, a los jugadores que pueden ocuparlo, a los otros lugares junto con los cuales se determina el espacio del juego, etc.

Por esto, en su inmersión dentro de la corriente de la vida, el ser humano se encuentra abierto previamente a una pluralidad de órdenes espaciales dentro de los cuales las cosas y la propia vida tienen lugar: lo que comparece para nosotros en el vivir fáctico tiene su sitio dentro de algún juego de sentido posible. En parte, es eso lo que quiere decir que algo comparezca: que en su donación hay una tácita referencia de la cosa a uno o varios sistemas de lugares (espacios) dentro de los cuales la cosa tiene su lugar propio. Y esta referencia no es algo que unas veces acompañe la donación de la cosa y otras no: se trata de un rasgo ontológico de los entes que nos salen al paso: una estructura de su ser.

Ahora bien, como ya lo señalaba Heidegger en *Ser y Tiempo* (cf. Heidegger 2003, pág. 127) la problemática del espacio sólo puede esclarecerse a cabalidad distinguiendo (i) la espacialidad propia de los entes que no poseen el modo de ser de la existencia, y en virtud de esta espacialidad, (ii) la espacialidad propia de la existencia, del vivir fáctico. A continuación se elaborará más en detalle este esclarecimiento.

(i) Como ya se ha señalado, el sentido de las cosas que nos salen al paso en nuestra vida fáctica consiste en el uso que tienen dentro de algún juego de sentido. Esto supone que la donación de las cosas, en tanto que donación con sentido, requiere una previa apertura a juegos de sentido en los que las cosas pueden figurar como elementos de juego. Así, que se nos de algo quiere decir que lo vemos a la luz de determinados juegos de sentido: su donación remite a ciertos juegos dentro de los cuales cobra sentido.

Ahora bien, un juego de sentido involucra, al menos en parte, un orden espacial determinado en el que no hay un lugar neutro y a-significativo: el espacio de un juego de

sentido es un conjunto de lugares que se hallan en correlación significativa con un conjunto de implementos de juego, y con todos los otros lugares que el juego contiene. Cada lugar dentro de un juego de sentido es el lugar propio de alguna cosa y se encuentra organizado con respecto a la totalidad de lugares que posee el juego.

De suerte que el sentido de las cosas que tienen un modo de ser diferente al de la existencia consiste, al menos en parte, en su remisión tácita a espacios de juego y, dentro de ellos, al lugar o los lugares propios de la cosa. Esto no quiere decir que el espacio de un juego, y la serie de lugares que constituyen tal espacio, tengan que estar representacionalmente en la mente de los jugadores. Quiere decir que la vida fáctica se halla de antemano familiarizada con estos espacios y lugares, que los “conoce” y que en esa medida, siempre le es posible traerlos a la mente, a la representación, o hacerlos explícitos. En resumen, las cosas comparecen para nosotros remitiendo a una espacialidad lúdica y a un lugar propio dentro de tal espacialidad.

(ii) Por otro lado, en nuestro vivir fáctico cotidiano, nosotros mismos siempre nos encontramos interpretando cierto papel, persiguiendo determinados fines, y en ello, interpretando lo que nos rodea de determinado modo. Y como se ha visto, nuestro papel, los fines que perseguimos o la manera de relacionarnos con lo que nos rodea depende del juego de sentido en el que hemos ido a parar.

Ahora bien, en nuestra inmersión en los juegos de sentido, el papel que representamos consiste, aunque sea parcialmente, en la ocupación determinada que hacemos de determinados lugares dentro del espacio abierto por el juego en el que hemos ido a parar. Asumir el papel que nos define dentro de un juego significa, parcialmente, que sabemos orientarnos, *dirigirnos hacia* el lugar o lugares que nos corresponden dentro del espacio del juego y, en ello, entrar en una relación determinada con las cosas y los otros.

Por eso la vida fáctica siempre se halla en un movimiento de des-alejamiento, como decía Heidegger:

Des-alejar es, inmediata y regularmente, acercamiento circunspectivo, traer a la cercanía, como son el procurarse [algo], aprestarlo, tenerlo a mano. Pero también determinados modos del puro descubrimiento cognoscitivo del ente tienen el

carácter del acercamiento. *El Dasein tiene una tendencia esencial a la cercanía.*
[...].

En el des-alejar no hay necesariamente una explícita apreciación de la lejanía de un ente a la mano con respecto al *Dasein*. El estar lejos no es comprendido jamás como mera distancia. Y si es necesario evaluar una distancia, se lo hace en relación a las desalejaciones en las que se mueve el *Dasein* cotidiano. Desde el punto de vista del cálculo, estas apreciaciones bien pueden ser imprecisas y cambiantes, pero ellas tienen en la cotidianidad del *Dasein* su *propia* y usualmente comprensible precisión. Decimos: aquello está a la distancia de un paso, sólo a dos pasos, “está ahí mismo”. Estas medidas expresan no sólo que ellas no pretenden hacer una “medición” propiamente dicha, sino que la lejanía apreciada pertenece a un ente al que se va en ocupación circunspectiva. [...] Habría que añadir incluso que los caminos que en el trato cotidiano nos llevan al ente desalejado no son todos los días del mismo largo. Lo a la mano del mundo circundante no está ahí para un contemplador eterno eximido del existir [*Dasein*], sino que sale al encuentro de la cotidianidad circunspectivamente ocupada del *Dasein*. A través de sus caminos, el *Dasein* no recorre una distancia espacial como una cosa corpórea que está-ahí, no “devora kilómetros”; acercamiento y des-alejación son cada vez un estar vertido en ocupación a lo cercano y des-alejado. Un camino “objetivamente” largo puede ser más corto que otro “objetivamente” muy corto, que es tal vez un “paso difícil” y se le hace a uno infinitamente largo. *Pero es en este “hacersele a uno” donde el correspondiente mundo llega a estar propiamente a la mano*”. (Heidegger 2003, págs.130 y ss.)

Hemos citado en extenso este pasaje para poner de manifiesto, con Heidegger, que hay una espacialidad pre-objetiva, es decir, que no se reduce a la medición métrica. Se trata de una espacialidad en la cual las distancias hacia las cosas no se comprenden como meras magnitudes abstractas, sino de modo actuante: se comprenden en la inmersión dentro de los juegos de sentido (no desde la perspectiva de un observador eterno, que no *existe*). Y que esta espacialidad es la espacialidad en la que cotidianamente se desplaza la existencia. Dentro de esta espacialidad “lejos” o “cerca” no son nada en sí, con independencia del juego que se juegue. Experimentar esta espacialidad es jugar determinado juego. Y dentro de tal

espacialidad la existencia se encuentra direccionada, tiene a su disposición diversos caminos que se recorren de manera actuante, jugando.

Para Heidegger la existencia es esencialmente des-alejación. Esto quiere decir que, en su vivir fáctico, el ser humano se encuentra siempre inmerso en situaciones espaciales en las que des-aleja determinados elementos del juego, o sea, entra en relación con ellos usándolos, apropiándose los. Y aunque la vida fáctica inmersa en los juegos también ocupa un lugar en el espacio lúdico, como los entes que no tienen el modo de ser de la existencia, la ocupación propia de la vida fáctica se caracteriza por ser una des-alejación de las cosas, un usarlas, un apropiárselas de determinado modo. En otras palabras, la existencia no sólo tiene sentido en su remisión al lugar propio que el juego le impone, sino que su sentido es un relacionarse des-alejante con los implementos de juego.

3.1.6. Tiempo y juegos de sentido

La existencia se desplaza por una diversidad de juegos de sentido. El sentido de las cosas que nos salen al paso en nuestro vivir fáctico consiste en la manera en que nos apropiamos de ellas, en virtud de los juegos de sentido en los que hemos ido a parar. Pero este apropiarnos de las cosas es inmediatamente un darnos sentido a nosotros mismos, una manera de ser-nos. En su facticidad cotidiana, la vida siempre está jugando un juego determinado, y en virtud de ello, asume un ser concreto determinado que inmediatamente es un comprender lo que la rodea de un modo determinado, o sea, un apropiarse de las cosas de determinado modo y un interactuar con los otros de determinado modo. Lo que somos (nuestro sentido) es algo que se encuentra indisolublemente ligado al sentido que le damos a lo que nos rodea (las cosas y los otros), e inversamente, el sentido de lo que nos rodea se halla indisolublemente ligado al sentido que nos damos. Pero ambos cabos de la problemática del sentido se determinan fácticamente en situaciones concretas que aquí se han venido llamando juegos de sentido.

Como se ha dicho, un juego de sentido puede ser entendido como una práctica, una costumbre, un hábito, o un modo de vivir que se ha cristalizado en una situación histórica concreta. Los juegos de sentido por los que se desplaza la existencia son algo análogo a las instituciones sociales: la mayoría de las veces nos preceden, llegamos a un mundo en el que

ya hay constituida una totalidad de juegos que heredamos desde la corriente de la historia. No los elegimos sino que somos arrojados en ellos en el proceso de socialización. Somos iniciados en ellos y comprendemos las cosas, a los otros y a nosotros mismos desde ellos, desde el horizonte de sentido que ellos abren.

Así por ejemplo, en nuestro vivir fáctico somos abogados, profesores, peatones, etc. Y ser eso que somos es comportarnos con lo que nos rodea de determinados modos: ser abogado es una manera de entender las cosas y a los otros, una manera de interactuar con las cosas y los otros de determinada manera dentro del juego de sentido del derecho. Pero este juego de sentido es algo en lo que hemos sido iniciados, en virtud de procesos sociales específicos.

El juego se halla tejido en una historia que nos precede: el juego precede a las existencias concretas que llegan a animarlo. La vida humana, entendida a la luz del concepto de juego, adquiere o contrae una serie de hábitos, de modos de comprenderse y de comprender lo que la circunda, o sea, es iniciada en una pluralidad de juegos de sentido en los que se juega su propio sentido y el de las cosas.

Por otro lado, en cada situación concreta, el vivir fáctico se encuentra siempre embarcado en la realización de un proyecto de sí mismo²², proyecto que a su vez está determinado por el juego o los juegos de sentido que definen dicha situación. En cada situación concreta, el vivir fáctico se dirige hacia lo que el juego exige que éste sea, se comporta de manera que se realice lo que se espera de él. En cada situación concreta, la existencia tiene ante sí una diversidad de posibilidades que están determinadas por el juego de sentido en el que ha ido a parar y por la realización concreta que ha tenido el juego.

De suerte que los juegos de sentido son productos históricos que abren campos de posibilidades para la existencia en cada una de las situaciones en las que ésta se realiza. En su vivir fáctico, el ser humano posee ante sí un conjunto de posibilidades concretas, un conjunto de jugadas posibles. Y estas posibilidades dependen, en primer lugar, del juego de sentido en el que se halla embarcado cada quien, y en segundo lugar de la situación dentro del juego a la que ha llegado cada quien en su vivir.

²² Heidegger 2003, pág. 197 y ss. y 279 y ss.

Teniendo en cuenta lo anterior, un juego de sentido abre una suerte de campo de posibilidades, en tres sentidos: en primer lugar, los juegos abren conjuntos de posibilidades de realización de la existencia, es decir, constituyen campos de posibilidades que la existencia realiza en su propia realización. Haciendo abstracción de las vidas humanas concretas que los realizan, los juegos de sentido disponen de un conjunto de personajes abstractos que la existencia viene a encarnar al jugar: médico, enfermero, paciente, etc. son posibilidades desplegadas por un juego de sentido que precede a las vidas concretas que llegan a realizarlo.

En segundo lugar, en su realización concreta, en el encarnar uno de estos personajes, la existencia siempre se halla frente a un conjunto de posibilidades: la enfermera puede optar por una diversidad de rumbos en su actividad como enfermera, puede decidir hasta cierto punto lo que debe hacer. Ahora bien, las posibilidades a las que se enfrenta cada quien, al encarnar un personaje de algún juego, se hallan limitadas por la normatividad del juego en el que se debate, por la serie de decisiones que ya se han realizado (por un cierto haber sido propio de cada quien), y por el estado mismo del juego en cuestión: por todo lo que escapa, dentro del juego, a mi propia acción (por ejemplo, la acción de los otros, o los sucesos que se van dando fortuitamente).

Por último, un juego de sentido, en su realización (realización que depende de la realización misma de la existencia dentro de un ámbito lúdico) atraviesa una serie de estados, cada uno de los cuales se abre a un conjunto de estados posibles. Cada estado del juego está determinado por los estados anteriores y se abre hacia un conjunto de estados posibles.

Todo lo anterior nos permite abordar, con cierto nivel de profundidad, el tema del tiempo en relación con los juegos de sentido. Como se dijo anteriormente, la expresión “existencia” se usa en esta investigación, hasta cierto punto, en un sentido heideggeriano: “existencia” es una expresión que indica un ente para el cual su propio sentido es algo que está a su cargo. Así, sólo existen los entes cuyo ser, o sea, cuyo sentido, es algo que le va a ellos mismos (*cf.* Heidegger 2003, pág. 35). El ser humano es un ente que posee este rasgo: su ser es algo que él mismo tiene que ser. En otras palabras, el ser humano es un ente que tiene como interés preponderante el ser que él mismo debe hacerse, el ser que debe realizar. Así, la existencia se encuentra siempre por delante de sí misma, en el proyecto de sí que realiza, en el sentido que asume darse. En su cotidianidad, el ser humano asume su condición de tener que ser, de

tener que asumir un sentido como propio, de tener que darse a sí mismo un sentido, a partir de los juegos de sentido en los que ha aprendido a ser un ser humano.

Pero, por otro lado, la existencia se encuentra siempre ya al filo de todo lo que ha sido: sus posibilidades de ser, de auto-interpretarse, se encuentran limitadas por lo que ya ha sido, por el modo específico en que se ha dado a sí misma sentido, dentro de los juegos de sentido que le tocó vivir, o que decidió vivir. La situación concreta que vivimos dentro de un juego es un ya haber sido, un haberse vivido de cierto modo, en virtud del cual nos hallamos ante las posibilidades de ser dentro de las que nos proyectamos.

Y, de otro lado, la existencia se encuentra siempre en una relación específica con todo lo que la circunda, en una manera de comprender las cosas que se le presentan. Está siempre en un modo de encontrarle sentido a los entes diferentes a ella, junto a ellos, en una interacción determinada con ellos. Y esta comprensión se da, en la cotidianidad, a la luz del juego de sentido en el que ha ido a parar.

Teniendo en cuenta lo anterior, podría decirse, en clave heideggeriana, que el haber sido de la existencia, su pasado, se encuentra condensado en la situación que enfrenta, en el modo específico en que se relaciona con su entorno, en la manera en que comprende lo que la circunda, o sea, en la posibilidad concreta que está realizando: en su presente. Y del mismo modo, el proyecto de sí hacia el cual se dirige en su actividad, las posibilidades de ser a las que se abre, orientada por los juegos de sentido, o sea, su futuro, se halla condensado también en la manera como se relaciona con lo que la circunda, en su presente. De suerte que la existencia, en su concreción fáctica, reúne en sí pasado presente y futuro, o bien, se halla siempre fuera de sí, en el espesor mismo del tiempo.

De manera que los juegos de sentido son como campos de posibilidades que temporizan la vida del ser humano: en ellos la vida fáctica del ser humano adquiere su espesor temporal, en ellos el ser humano sale fuera de sí reuniendo siempre su pasado, su presente y su futuro. Nacemos, y somos iniciados en una pluralidad de juegos de sentido. Es decir, somos arrojados en formas de temporización determinadas.

En primer lugar, todas las posibilidades de ser de las que dispone la existencia, dentro de su cotidianidad, se encuentran de antemano prefijadas por la situación histórica en la que la existencia es arrojada: cada juego de sentido hace posibles ciertos personajes. Y la existencia

los encarna o no los encarna, pero sólo en situaciones que deberán analizarse, va más allá de ellos. Heredamos las posibles maneras de asumir nuestra existencia, nuestro tener que ser, nuestro tener que darnos un sentido. Esto quiere decir que lo que somos depende de los juegos de sentido que se han cristalizado en la sociedad en la que hemos crecido. Esto quiere decir que nuestro ser depende de la historia.

En segundo lugar, nuestra situación concreta y fáctica es un encarnar un personaje, ser un personaje cuya posibilidad está abierta por algún juego de sentido. Y en este encarnar, la vida fáctica se encuentra proyectada hacia ciertas posibilidades, sumida y entregada a ciertas actividades en las que descubre el sentido de lo que la circunda, y enraizada en todo lo que ya ha sido, en la manera específica en que ha asumido su personaje dentro de los estados anteriores del juego en el que ha ido a parar. Ser alguien, es algo que se realiza dentro de algún juego de sentido, como condensación de un espesor temporal desplegado por el juego mismo.

Por último, desde una perspectiva de tercera persona, los juegos mismos, en su realización, se hallan en determinado estado, estado que es producto de estados anteriores, y que posibilita ciertos estados futuros: en el estado actual de un juego se reúne, a su vez, el pasado y el futuro del juego. Y aunque en la realización de estos estados participa la existencia, la existencia de cada quien no puede optar por los posibles estados futuros del juego, a la manera como se proyecta en un modo de ser. Creemos que es en ese sentido que, para Gadamer, lo propio de un juego es que la subjetividad está en un segundo plano: los jugadores son meramente medios para que el juego acceda a su propia manifestación. De hecho, el juego constituye un movimiento que no se desarrolla por el hecho de que los jugadores jueguen, sino que antes bien, convoca dentro de su propio movimiento a los jugadores (*cf.* Gadamer 2007, pág. 146). Gadamer llega incluso a invertir la relación que ingenuamente se suele plantear entre los jugadores y el juego: no son los jugadores los que juegan el juego, sino que es el juego el que juega a los jugadores (*cf.* Gadamer 2007, pág. 149). Así, “todo jugar es un ser jugado” (Gadamer 2007, pág. 149). De esta suerte, el verdadero sujeto del juego no es el jugador sino el propio juego, que en su movimiento, atrae hacia él a los “sujetos”, los *sujeta*, los atrapa, los sumerge en su realidad y los hace jugadores determinados: de cierta manera los determina. Por ello siempre experimentamos los juegos

como una realidad que nos supera (*cf.* Gadamer 2007, pág. 153). Según Gadamer “la atracción de un juego, la fascinación que ejerce, consiste precisamente en que el juego se hace dueño de los jugadores” (Gadamer 2007, pág. 149).

Así pues, un juego de sentido es una cristalización histórica que nos determina a su vez como seres históricos, una estructura determinada dentro de la cual adquirimos modos determinados de temporizarnos, y una forma determinada en la que se da el devenir, forma que nos supera, que supera nuestras elecciones personales, que va hacia un futuro en virtud de su propia lógica, por así decir.

3.1.7. Juegos de sentido como ámbitos de normatividad

En nuestro vivir fáctico, en cuanto desplazarse por una diversidad de juegos de sentido, nuestra actividad está sujeta a una normatividad: sigue reglas, está sometida a reglas, es decir, a criterios de corrección e incorrección (*cf.* Wittgenstein 1988, §53 – 54; págs. 74 - 77). En efecto, en cada situación ordinaria por la que se desplaza nuestra vida, nos comportamos de cierta manera ante lo que nos sale al paso, y en ello, nos damos a nosotros mismos un sentido, asumimos un modo determinado de ser, de comportarnos. Pero no cualquier modo: las cosas que nos salen al paso son asumidas por nosotros de determinados modos en determinadas situaciones, y estos modos de comportarnos ante las cosas y de asumir nuestra propia existencia no son producto del capricho del momento, sino que obedecen a ámbitos de normatividad que se han consolidado, que se han vuelto costumbre dentro de la situación histórico-social en la que hemos crecido.

Cada ámbito por el que se desplaza nuestra existencia nos exige un modo de asumirnos y de asumir lo que nos sale al paso, al que se aplican criterios de corrección. Así por ejemplo, cuando ingresamos al aula de clase, cuando entramos en el juego de sentido para el cual está destinado ese espacio, asumimos un modo de comportamiento determinado, entramos en un ámbito de normatividad que nos exige responder ante las cosas y ante los otros de determinado modo, o sea, seguimos unas reglas. Si en el aula nos desnudamos y comenzamos a bailar, nuestro comportamiento sería juzgado de inapropiado, de incorrecto, por los demás.

Esto no quiere decir que para poder jugar sea necesario haber aprehendido explícitamente las reglas de los juegos por los que fluye la existencia. En efecto, hemos aprendido a jugar la mayoría de los juegos de sentido que nos determinan y que determinan el ser de las cosas con las que nos relacionamos sin que para ello haya mediado una formulación explícita de las reglas que seguimos. ¿Cómo hemos aprendido a jugar a ser padres, madres, alumnos, etc.? ¿No es acaso muy minoritario el conjunto de juegos que hemos aprendido a jugar mediante una captación explícita de las reglas?

De este modo, las reglas que determinan nuestra acción en nuestro vivir no deben entenderse como normas que se encuentren formuladas en tablas, o que se encuentren en nuestra mente como una representación: se trata de reglas tácitas, de maneras de ser regulares y uniformes, de comportamientos habituales en los que se juega el sentido de las cosas y el de nosotros mismos. De suerte que la captación de estas reglas no debe entenderse como la captación de una formulación explícita de las mismas, como un llenar la mente de representaciones en las que se formulan las reglas, sino como la adquisición de unos hábitos, de unas costumbres, de unas formas de vida dentro de las cuales se encuentra implícitamente un ámbito de normatividad, del cual debemos rendir cuentas a los demás. Y aunque este ámbito se puede explicitar en cierta medida y hasta cierto punto, su operatividad efectiva no radica en la explicitud del mismo.

Considérese otro ejemplo: entra un nuevo obrero al taller de carpintería y, en lugar de hacer lo que se espera de él, se pone a describir la madera. Entonces los otros obreros se preguntan “¿Qué hace?”. Con tal pregunta se expresa el hecho de que el nuevo obrero no juega a lo que ellos juegan: que no sigue las mismas reglas que ellos siguen, que no hace lo que se le exige, o lo que se espera de él. Y teniendo en cuenta lo dicho, esto quiere decir que el nuevo obrero no se ajusta al hábito compartido por los demás, que no tiene una misma costumbre, una misma manera de vivir, al menos en ese caso. Así, seguir las reglas de un juego es manifestar un hábito, una costumbre, o bien, hacer lo que se espera de nosotros, lo que el juego que jugamos exige que hagamos: decimos de alguien que sabe jugar cuando se comporta de determinada manera habitual, y no cuando ha captado explícitamente las reglas del juego. Y decimos que sigue las reglas, *no* cuando es capaz de enunciarlas en su totalidad, sino cuando hace lo que se espera de él, cuando manifiesta cierto hábito o costumbre.

Ahora bien, en los juegos de sentido en los que estamos embarcados, si bien debe existir un modo de acción regular, y en esa medida unas reglas, estas reglas no deben pensarse como una condición fija y totalmente cerrada, como una suerte de elemento que fundamente el juego de un modo absolutamente preciso. Pertenece a Wittgenstein el reconocimiento de que las reglas de un juego no son un fundamento absoluto y definitivo que pueda delimitar el juego de tal modo que no surjan dudas con respecto a su aplicación: no vivimos en el sentido en virtud del seguimiento de unas reglas precisas, ni se nos ha introducido en los juegos mediante la enseñanza de reglas precisas. Las reglas determinan la manera correcta de encarar las cosas, de auto-interpretarnos en la acción, es decir, de vivir en el sentido. Pero no determinan esto de un modo totalmente preciso en toda circunstancia que se pueda imaginar. Pues siempre pueden presentarse o concebirse circunstancias en las que no estaríamos seguros de cómo proceder, circunstancias que no serían previstas por las reglas:

Yo digo: «Ahí hay una silla». ¿Qué pasa si me acerco e intento ir a cogerla y desaparece súbitamente de mi vista? -«Así pues, no era una silla sino una suerte de ilusión.» -Pero en un par de segundos la vemos de nuevo y podemos agarrarla, etc. -«Así pues, la silla estaba allí, sin embargo, y su desaparición fue alguna suerte de ilusión.» -Pero supón que después de un tiempo desaparece de nuevo -o parece desaparecer. ¿Qué debemos decir ahora? ¿Dispones de reglas para tales casos [...]? (Wittgenstein 1988, §80, pág. 101).

El hecho de que las reglas no determinen su aplicación en todos los casos, en toda situación posible, no implica que en nuestra inmersión en los juegos no las podamos seguir, o que ellas carezcan de aplicación. En nuestro vivir cotidiano nos las arreglamos y las seguimos aunque ellas no constituyan una determinación de la existencia sin ningún agujero (*cf.* Wittgenstein 1988, §83 – 85 y §88 págs. 105 y 109). Las reglas no son elementos que fundamenten los juegos de sentido de un modo definitivo, de suerte que despejen todas las dudas posibles con respecto a su aplicación, o que eviten toda posible incertidumbre. Y esto no es necesario. De hecho, en nuestro vivir fáctico, en nuestra inmersión en la corriente de la vida, la mayoría de las veces no se presentan dudas, y en esa medida, jugamos sin vacilación

a pesar de que las reglas que seguimos no fundamenten los juegos de modo que cierren toda posibilidad de dudas.

Las reglas no tienen, entonces, un carácter tal que abarquen toda posible situación, que fijen nuestra acción de modo *necesario* en todos los casos: hay una infinidad de casos en los que las reglas pueden dejar indeterminada su manera de aplicarlas. En otras palabras las reglas se abren a la contingencia. Por eso, un juego de sentido no es un ámbito totalmente cerrado, circunscrito por sus reglas. Pero el hecho de que las reglas no delimiten el juego de un modo absoluto no lo hace impracticable ni completamente arbitrario²³.

De otro lado, se puede distinguir entre la capacidad o destreza para jugar y el acto de jugar. En el acto de jugar, asumimos una identidad cuando “vemos” las cosas y a los otros como teniendo una identidad, como se dijo más atrás. A la luz de lo dicho, esto equivale a decir que al jugar seguimos reglas que “conocemos” previamente, en las que se juega la identidad de las cosas y de nosotros mismos: para que el juego se realice, tenemos que saber jugar *previamente*, o sea, tenemos que “conocer” las reglas del juego. Pero el “conocimiento” previo de las reglas no implica que tengamos en la mente un conjunto de representaciones que apliquemos al jugar. Por eso ese conocimiento va entre comillas. Más bien, “conocemos” las reglas tal como sabemos caminar y respirar: se trata de una suerte de saber hacer.

Así, podría afirmarse que el modo de existencia de las reglas que seguimos al jugar no es proposicional o representacional: las reglas existen en nosotros como destrezas adquiridas,

²³ En *Investigaciones filosóficas* Wittgenstein, imaginando un interlocutor escéptico, plantea que siempre puede encontrarse una interpretación de las reglas que las haga concordar con cualquier modo de acción. Por ejemplo, puede imaginarse que una regla como “ante la presencia de un policía debes esconderte” pueda interpretarse de tal modo que ante la presencia de un policía uno de un salto, si para la aplicación de la regla yo interpreto “esconderte” como dar un salto. Así, para la aplicación correcta de la regla debería existir otra regla que diga cómo debe interpretarse correctamente la regla anterior. Lo cual lleva a un regreso hacia el infinito: siempre puede interpretarse la regla que determina la aplicación correcta de la primera regla, de un modo que no sea el adecuado. De suerte que se hace necesaria otra regla que formule la aplicación correcta de la regla que regula el uso correcto de la primera regla. Y así hasta el infinito. El escéptico pensaría que de no haber una interpretación última, una regla que determine definitivamente la aplicación correcta de la primera regla no puede haber un seguimiento de reglas. Ante esto Wittgenstein parece decir que, de hecho, o sea, en la práctica, el seguimiento de reglas no implica una determinación definitiva del modo de interpretar las reglas: para seguir reglas no necesitamos conocer algo así como la interpretación última de las reglas. Por lo general, al adiestrar a alguien en un juego de sentido, no formulamos reglas sino que mostramos a esa persona lo que debe hacer. Y si formulamos reglas explícitas en el adiestramiento no lo hacemos hasta dar con una regla definitiva que excluya toda posible interpretación errónea. Sino hasta que la persona a la que adiestramos actúe del modo correcto. Una interesante investigación sobre todo esto se encuentra en Meléndez 1998, págs. 125 y ss. Sobre las dudas escépticas de Wittgenstein véase Kripke 1982, pág. 80.

como modos de actuar habituales que sabemos articular ante determinadas situaciones y no como un conjunto de proposiciones que se localicen representacionalmente en nuestra mente. Más allá de esto, las reglas existen en los mismos juegos, en su realización, se hallan implícitas en ellos, y en esa medida, están en ellos de un modo no proposicional. Y aunque siempre sea posible formular explícitamente las reglas que seguimos, o sea, representarlas proposicionalmente, o tenerlas en la mente, usualmente las reglas no son explícitas. En términos fenomenológicos podría decirse que la normatividad de los juegos de sentido hace parte del trasfondo pre-reflexivo, del horizonte tácito a partir del cual captamos las cosas que nos salen al paso en su sentido.

Y así como, según Robert Brandom, la *lógica* tiene la capacidad de explicitar las reglas implícitas en el juego de dar y pedir razones (las deducciones materiales) (cf. Brandom 2005, págs. 173 y ss.), algo análogo podría decirse del lenguaje: podemos usar el lenguaje para explicitar las reglas de los juegos de sentido por los que se desliza la vida, pero esa posibilidad no implica la necesidad de hacerlo para jugar.

Para terminar esta sección, podría decirse que los elementos horizontales de los juegos de sentido, esclarecidos en secciones anteriores, pueden entenderse como elementos constitutivos de los sistemas de reglas de los juegos: la noción de “sistema de reglas” subsume las diferentes estructuras estudiadas más atrás. Así, el sistema de reglas que sigue la existencia en su inmersión dentro de un juego de sentido implica (i) un conjunto de implementos determinados, (ii) un sistema de fines que determina las funciones de esos implementos y las disposiciones deseantes de la existencia en la persecución de los fines organizados por el juego, (iii) una distribución de identidades personales, o un reparto de personajes que puede encarnar la existencia, a la que es inherente una serie de identidades para los entes que no tienen el modo de ser de la existencia, (iv) una espacialidad lúdica específica y (iv) una forma de temporización de la existencia específica.

3.1.8. El carácter social de los juegos de sentido

Ahora bien, la mayoría de los juegos de sentido por los que se desplaza la existencia son ámbitos de normatividad que preceden al hecho de que una existencia particular los habite.

Se trata de ámbitos que se han cristalizado en la situación histórica en la que hemos nacido y crecido, y que hemos heredado. De allí que posean cierta inmutabilidad: somos adiestrados en ellos, y *hasta cierto punto* no podemos, como individuos, transformar su regularidad a voluntad, so pena de caer fuera de los vínculos sociales. La existencia ingresa en ellos y aprende a asumirse, sin que en ello medie, la mayoría de las veces, un acto de fundación creativa de las reglas.

Sucede que la asimilación de la normatividad que los sostiene es una condición para que la existencia entre en relaciones sociales. Para comprender esto mejor puede hacerse una distinción entre los juegos de sentido y la actividad individual que se da en ellos, o sea, el jugar²⁴. Evidentemente, en nuestro vivir fáctico, en el jugar, actuamos siguiendo la normatividad de los juegos con cierto nivel de libertad: los juegos de sentido determinan, para la existencia arrojada en ellos, una serie de posibilidades de entre las cuales la existencia va optando el camino que sigue.

Así por ejemplo, dentro del juego de sentido en el que entramos en nuestro trabajo, siempre tenemos ante nosotros la posibilidad de hacer las cosas de un modo o del otro, siempre hay una diversidad de alternativas que se adaptan a los criterios de corrección abiertos por el juego. Pero estas posibilidades, a un mismo tiempo, están abiertas por la normatividad y están limitadas por ella. Como abogados podemos decidir no llamar a tal testigo, o llamarlo. Podemos seguir tal o cual línea de acción. Pero siempre dentro de un conjunto de alternativas limitado por el juego. Salir de esas posibilidades implica ir más allá de los criterios de corrección y, en esa medida, *salir del vínculo social en el que nuestros actos son comprensibles por otros*.

Un individuo, al ser introducido en la situación histórica y social en la que nace²⁵, hereda estos ámbitos de normatividad. Y su actividad queda circunscrita dentro de las posibilidades que tales ámbitos abren. Lo cual garantiza la aceptación social de dicho individuo. De no ser así, el individuo se hace inaceptable para los demás individuos de la sociedad. Y es aislado. Creemos que cada tipo de sociedad dispone de lugares, o de mecanismos para aislar a estos

²⁴ Ferdinand de Saussure estableció una distinción semejante entre lengua y habla, y en virtud de ella, hablaba de la mutabilidad e inmutabilidad relativa de la lengua (cf. Saussure 1983, págs. 83 y ss. y 143 y ss.)

²⁵ El carácter social de los juegos se patentiza ya en el hecho de que tal introducción o iniciación es efectuada por otros seres humanos.

individuos. En nuestra situación histórica y social, por ejemplo, existen los hospitales psiquiátricos, los manicomios, etc.

De esta suerte, los juegos de sentido constituyen ámbitos de normatividad en los que se funda nuestra pertenencia a la sociedad: son instituciones más o menos estables que nos vinculan a los demás seres humanos, que hacen nuestra existencia comprensible, y por ello, aceptable para los demás. En términos fenomenológicos podría decirse que comprendemos a los demás seres humanos y nos asociamos a ellos en la medida en que su actividad se ajusta a los criterios de corrección que manejamos nosotros mismos en nuestro vivir, y que hemos recibido como herencia de la sociedad en la que hemos aprendido a ser humanos. Los demás seres humanos comparecen para nosotros, al menos en parte, como jugadores posibles: como seres que pueden vincularse a nosotros por los mismos ámbitos de normatividad que orientan nuestra existencia.

Dado lo cual, la posibilidad de comprender a los otros se funda en la inmutabilidad relativa de los juegos de sentido como ámbitos de normatividad. En efecto, si cada vez que jugamos alteramos las reglas que orientan nuestra actividad, entonces nuestra actividad deja de ser comprensible por los otros. Hay una fuerza vinculante en los juegos de sentido que reposa en su inmutabilidad relativa.

Ahora bien, esto no quiere decir que un juego de sentido sea absolutamente inmutable: es un hecho que, por ejemplo, las normas de cortesía han variado históricamente. Más generalmente, las formas de comprendernos y de comprender a los otros y a las cosas se transforman constantemente. Y es posible pensar que en cualquier momento podemos decidir a voluntad alterar las normatividades que determinan nuestra existencia y fundar otras. No obstante, estas transformaciones deben ser aceptadas por una comunidad para que tengan éxito: deben ser avaladas y puestas en práctica por los demás seres humanos para que lleguen a cristalizarse y convertirse en auténticos ámbitos de sentido. Si decido, yo solo, cambiar la normatividad del juego académico y nadie acepta esta transformación, mis actos caerán fuera de los criterios de corrección avalados por la comunidad y me veré aislado del juego académico. De manera que la mutabilidad relativa de los juegos de sentido indica también su carácter eminentemente social.

No obstante, el carácter social de los juegos de sentido no puede entenderse plenamente apelando meramente a la inmutabilidad y a la mutabilidad relativa de los mismos. Pues más allá de esto, y de manera mucho más relevante, el carácter social de los juegos de sentido depende de la posibilidad que tienen los seres humanos de apelar intersubjetivamente a los diferentes aspectos de su normatividad. Como se ha visto, los juegos de sentido suponen una diversidad de aspectos normativos dentro de los cuales concordamos con otros, o sea, entramos en comunidad con otros. Pero sólo a partir de la posibilidad de una formulación explícita e intersubjetiva de estos aspectos, podemos pedir y rendir cuentas a los otros por su actividad dentro del juego.

Cuando la vida humana entra en un juego de sentido se compromete *ante otros* con todos aquellos aspectos del juego que hemos señalado anteriormente y que subsumimos bajo la rúbrica de normatividad: se compromete con todo un ámbito de reglamentación y sentido que tiene un carácter intersubjetivo, o bien, co-existencial. Así, aunque este ámbito es tácito la mayoría de las veces, y aunque su operatividad efectiva no depende del hecho de que se haga explícito, tiene que estar disponible siempre como conjunto de elementos comunes, intersubjetivos o co-existenciales, a los cuales apelar *explícitamente* en caso de desacuerdo, de incomprensión, o de incorrección. Lo cual supone que dicho ámbito tiene que poder hacerse explícito. En pocas palabras, dentro de un juego de sentido nuestros actos están siempre sujetos a criterios de corrección intersubjetivos o co-existenciales, lo cual supone que se puede siempre apelar al ámbito común de sentido y normatividad que define el juego, y esto a su vez supone la posibilidad de hacer explícito dicho ámbito.

Sucede que los aspectos tácitos que se asumen en los juegos de sentido no tendrían ningún poder vinculante si no se pudiera apelar a ellos explícitamente en caso de incorrección, incomprensión o desacuerdo. En efecto, si en el jugar no se pudiera siempre apelar explícitamente a los diferentes aspectos normativos del juego, en tanto que elementos comunes o intersubjetivos, entonces no habría manera de habitar un mismo ámbito social de sentido, pues cada participante de un juego podría obrar de cualquier forma sin que su obrar pudiera mostrarse *explícitamente* como estando de acuerdo o en desacuerdo con el ámbito de sentido y normatividad desplegado por el juego. De suerte que la posibilidad de apelar explícitamente a eso común que regula el juego, constituye una condición de posibilidad del

carácter social de los juegos de sentido. Pero la posibilidad de apelar a eso común radica en la posibilidad de hacerlo explícito y esta a su vez radica en el *lenguaje*.

Ya he señalado que los diferentes aspectos de la experiencia humana, comprendida a la luz de la noción de juego de sentido, operan desde el nivel de lo tácito. No obstante, se ha visto que aunque tácitos la mayoría de las veces, estos aspectos pueden siempre hacerse explícitos, al menos hasta cierto punto. Y, según lo dicho, en esto radica la socialidad de los juegos. Pues sólo en virtud de la posibilidad de hacer explícito esto tácito, es posible dar y pedir cuentas a otros por su actividad dentro de los juegos: al hacer explícitos los diferentes aspectos normativos que se asumen tácitamente al jugar, puedo mostrar a otros que sus actos no corresponden con los criterios de corrección de los juegos, o bien, otros me pueden mostrar mis actos como incorrectos.

Ahora bien, la posibilidad de hacer *explícitos* los compromisos o acuerdos que se asumen al jugar radica en el lenguaje. De suerte que la condición de posibilidad de la socialidad de los juegos de sentido radica a su vez en el lenguaje. Así, sin el lenguaje no se podría apelar a eso común con lo que están comprometidos los diversos jugadores al jugar. De suerte que sus actos no podrían someterse a criterios de corrección.

No obstante, hablar del lenguaje, en general, como condición para la socialidad de los juegos de sentido, es quizás inexacto. Pues, como Wittgenstein, no comprendo el lenguaje como algo unívoco, unitario, o que se pueda reducir a una sola esencia ideal. Considero que la palabra “lenguaje” se usa para hablar de una pluralidad de juegos de *lenguaje*, o sea, de juegos de sentido en los que de una u otra forma se hace uso de expresiones lingüísticas.

Siendo más exacto, considero que hay algunos juegos de lenguaje, tales que en ellos se pueden hacer explícitos, hasta cierto punto, los ámbitos de sentido y normatividad que constituyen los juegos de sentido. Así, tales juegos de lenguaje son condición de posibilidad del carácter social de los juegos de sentido, ya que, en virtud de ellos, los seres humanos pueden mostrar explícitamente a otros que sus actos corresponden o no con las normatividades que se asumen al jugar, y en esa medida, dichos actos se pueden someter, de hecho, a criterios de corrección. Así, decir que nuestra vida se somete a criterios de corrección en el jugar, quiere decir que se somete a la posibilidad de ser interpelada a la luz de ciertos juegos de lenguaje en los que se hacen explícitos los ámbitos comunes de sentido y

normatividad en virtud de los cuales nuestras acciones dentro de los juegos pueden juzgarse como correctas o incorrectas.

Por otro lado, sólo en virtud de estos juegos de lenguaje nuestros actos pueden llegar a hacerse comprensibles por otros seres humanos: sólo en la medida en que podemos remitir explícitamente nuestros actos a algún ámbito de normatividad y sentido, los otros seres humanos pueden llegar a comprendernos, en caso de que nuestros actos sean interrogados acerca de su sentido.

Ahora bien, autores como J. Habermas, K. Apel y R. Brandom²⁶, han puesto de manifiesto estos juegos de lenguaje dentro de los cuales se apela explícitamente a factores intersubjetivos que han de ser asumidos previamente por los participantes en lo que yo estoy llamando juegos de sentido. Se trata de juegos de lenguaje en que los seres humanos ponen de manifiesto los elementos intersubjetivos en virtud de los cuales sus acciones están coordinadas, consensuadas, o sometidas a unos mismos criterios de corrección, a un mismo horizonte de sentido y normatividad. No nos detendremos a elaborar un análisis exhaustivo de este tipo de juegos de lenguaje. Pues para los fines de estas investigaciones nos basta sólo con resaltar el hecho de que la socialidad de los juegos de sentido depende de estos juegos de lenguaje.

²⁶ Cf. Habermas 2003, págs. 169 y ss. Apel 1985, 297 y ss., 315 y ss.; Brandom 2002, págs. 13, 28, 232 – 241.

Mundo, horizonte y lenguaje

4.1. La pluralidad de juegos de sentido por los que se desplaza la existencia

En nuestro vivir fáctico cotidiano, la mayoría de las veces, nos comprendemos y comprendemos lo que nos rodea a la luz de una pluralidad de juegos de sentido. Esto es así no sólo porque la existencia se desplace constantemente de uno a otro juego, no solo porque pasemos de ser alumnos, a ser peatones, y de ello a ser padres de familia, etc. En efecto, en una situación fáctica concreta, por lo general, la vida humana se determina a sí misma y comprende su entorno a la luz de una pluralidad de juegos.

Así por ejemplo, uno puede estar inmerso en el juego de sentido académico, puede estar encarnando el personaje del profesor, y al mismo tiempo, puede estar jugando a ser un conservador radical. O bien, puede estar inmerso en el juego de sentido de una fábrica, ser un obrero, y al mismo tiempo jugar a sabotear la producción, ser un saboteador. Sucede que la especificidad de lo que soy y de lo que son las cosas, el modo específico en que se realiza la comprensión en una situación concreta, depende de la pluralidad de juegos de sentido que, en esa situación, estoy jugando.

De ello se sigue, según los análisis anteriores, que la significatividad de las cosas, los conjuntos de elementos de juego, los sistemas de fines, los deseos, la manera en que asumimos una identidad, la experiencia espacial, la temporización, y en general las reglas que asume la existencia de cada quien en una situación concreta determinada, depende de la pluralidad de juegos de sentido en los que se halla embarcado cada quien en esa situación. De allí que las cosas no tengan *totalmente* el mismo sentido para todo el mundo. Aquella silla, en la que se sentaba mi abuelo fallecido, y que yo comprendo como algo que me inspira respeto, melancolía, etc. puede ser una simple silla vieja para otra persona, puesto que las resonancias semánticas que le dan sentido a la silla para mí, son diferentes a las que tiene para otra persona: yo juego algo más de lo que juega el otro ante la silla.

De otro lado, la existencia se desplaza por una pluralidad de juegos de sentido en la medida en que se sumerge y sale de ellos alternativamente en su cotidianidad: salimos a la calle, vamos al trabajo, vamos al teatro, etc. Atravesamos diversos ámbitos de sentido en nuestro vivir cotidiano, y en ello, se constituye la especificidad de nuestra historia personal, historia que difiere de persona a persona.

Según lo dicho, la vida humana se halla dispersa en una multiplicidad de modos de ocuparse de las cosas (*cf.* Heidegger 2003, pág. 95), o sea, una multiplicidad de juegos de sentido. Podría decirse entonces que la vida fáctica propia de cada quien, es diferente de la de los demás, puesto que la pluralidad de juegos de sentido que definen la vida de cada quien, es diferente a la pluralidad que define la vida de los demás. No obstante, los seres humanos no se encuentran por esto reclusos en un ámbito de comprensión privado, sino que se comprenden unos a otros como co-existiendo en un mismo *mundo*: la actividad de los demás miembros de la sociedad en la que he nacido no me es incomprendible. Incluso cuando yo no participo en algunos de los juegos de sentido que definen la vida de alguno de los miembros de la sociedad a la que pertenezco, puedo comprender su actividad, puesto que habitamos un *mundo* que nos es común. Pero ¿en qué consiste este mundo? Para responder esta cuestión, a continuación se elaborará una apropiación interpretativa de algunas de las ideas del segundo Wittgenstein en *Sobre la certeza*.

4.2. El sistema de referencia de los juegos de lenguaje

Para Wittgenstein “nuestras “proposiciones empíricas” no constituyen una masa homogénea” (Wittgenstein 2000, §213, pág. 29c). En efecto, hay ciertas proposiciones que, aunque tienen la *forma* de proposiciones empíricas no cumplen el mismo papel que las proposiciones empíricas ordinarias (*cf.* Wittgenstein 2000, §401 – 402, pág. 51c). Las proposiciones que son empíricas sólo en su forma son del tipo de aquellas que Moore enumeró en *Defensa del sentido común* (*cf.* Moore 1983, págs. 49 y ss.). Lo propio de tales proposiciones es que, en el contexto de la cotidianidad, al ser proferidas o escuchadas, se suelen considerar, tácita o explícitamente, como completamente seguras: sobre ellas recae una *certeza* incomparable. Esto es así aunque proferirlas en el ámbito de lo cotidiano resulte extraño.

Para Wittgenstein tales proposiciones constituyen la explicitación de algo que damos por sentado en todos nuestros juegos de lenguaje (*cf.* Wittgenstein 2000, §401 - 402 pág. 51c). Podría decirse que son proposiciones que el sentido *común* asume o presupone como ciertas, por lo común tácitamente. Wittgenstein no postula un rasgo que permita identificarlas, pero sí da algunos ejemplos de las mismas tomados de la obra de Moore: “la tierra no empezó a existir hace cien años”, “aquí hay una mano”, etc. A ellas Wittgenstein añade otras nuevas: “tengo un cerebro”, “me llamo L. Wittgenstein”, etc. Según Wittgenstein estas proposiciones constituyen la explicitación de una suerte de sistema de referencia que subyace a todos nuestros juegos de lenguaje (*cf.* Wittgenstein 2000, §82 – 83 y §401, págs. 12c y 51c).

4.3. Imagen del mundo

Ahora bien, el sistema de referencia que hacen explícitas estas proposiciones es llamado por Wittgenstein una “imagen del mundo” (Wittgenstein 2000, §93, págs. 14c - 15c). Así pues, hay una *imagen del mundo*, que subyace a todos los juegos de lenguaje y que puede hacerse explícita a través de una serie de proposiciones que, aunque tienen la forma de proposiciones empíricas, no funcionan del mismo modo que las proposiciones empíricas: están al margen de la verificación o de la justificación.

Wittgenstein postula una metáfora para esclarecer la relación que hay entre las proposiciones que hacen explícita una imagen del mundo y las proposiciones empíricas ordinarias: “podríamos imaginar que algunas proposiciones, que tienen la forma de proposiciones empíricas, se solidifican y funcionan como un canal para las proposiciones empíricas que no están solidificadas y fluyen” (Wittgenstein 2000, §96, pág.15c). Según esta metáfora, las proposiciones que hacen explícita una imagen del mundo, se asemejan a un elemento sólido (de allí su solidez, la certeza que poseen), un suelo de referencia dentro del cual es posible la fluidez de las proposiciones empíricas ordinarias. Y así como el movimiento del agua sobre el lecho de un río está determinado por las curvas y los baches del río, el componente fluido de los pensamientos (*cf.* Wittgenstein 2000, §96, pág.15c) está determinado por el lecho sólido de los mismos, o sea, por la imagen del mundo.

Según Wittgenstein las proposiciones que hacen explícita una imagen del mundo juegan un papel lógico muy particular en el sistema de nuestras proposiciones empíricas ordinarias, y en general, en todos nuestros juegos de lenguaje. En efecto

Cuando Moore dice [que] *sabe* eso y lo otro, se limita, de hecho, a enumerar proposiciones empíricas que aceptamos sin ninguna comprobación especial; es decir, proposiciones que en el sistema de nuestras proposiciones empíricas juegan un papel lógico bien particular. (Wittgenstein 2000, §136, pág. 20c).

Y también:

Por mucho que la persona más digna de confianza me asegure que *sabe* que las cosas son de tal y tal modo, por sí sólo, ello no puede convencerme de que lo sabe. Solamente de que cree saberlo. Esta es la razón por la que la aseveración de Moore de que sabe... no nos interesa. Sin embargo, las proposiciones que Moore enumera como ejemplos de esas verdades conocidas son obviamente interesantes. No porque todo el mundo conozca la verdad, o crea conocerla, sino porque todas ellas juegan un papel *semejante* en el sistema de nuestros juicios empíricos (Wittgenstein 2000, §137, pág. 20c).

En algunos de los aforismos de *Sobre la certeza* se sugiere que estas proposiciones, que podrían llamarse “proposiciones de referencia”, constituyen la explicitación de un *trasfondo* sobre el que es posible distinguir lo verdadero y lo falso (*cf.* Wittgenstein 2000, §94, pág. 15c). En otros pasajes se sugiere que dichas proposiciones funcionan como *principios* de la acción y de la investigación:

Un enunciado asertórico, susceptible de funcionar como una hipótesis, ¿no podría ser usado también como principio de la investigación y de la acción? Es decir, ¿no podría suceder que estuviera, sin más, situado más allá de toda duda, aunque esto no sucediera de acuerdo con ninguna regla explícita? Simplemente, se le acepta

como algo obvio que nunca se cuestiona y que, quizá, ni siquiera se formula (Wittgenstein 2000, §87, pág.13c).

En otros pasajes se sugiere que tales proposiciones y, específicamente, la imagen del mundo que hacen explícita, constituyen el *elemento vital* de los argumentos, el campo dentro del cual tiene lugar la confirmación y la refutación (*cf.* Wittgenstein 2000, §105, pág. 16c). En otras partes se sugiere que estas proposiciones forman una suerte de *sustrato* de todas las investigaciones y afirmaciones (*cf.* Wittgenstein 2000, §162, pág. 23c). Por último, hay pasajes en los que se describe el papel de estas proposiciones y, específicamente, de la imagen del mundo que ellas explicitan, mediante el concepto de *fundamento*: las proposiciones de referencia serían el fundamento tácito de todas nuestras investigaciones (*cf.* Wittgenstein 2000, §167, pág. 24c), el fundamento “de todas las operaciones con el pensamiento (con el lenguaje)” (Wittgenstein 2000, §401, pág. 51c), y más allá de todo esto, serían incluso la condición de posibilidad de todos los juegos de lenguaje (*cf.* Wittgenstein 2000, §509, pág. 66c).

Ahora bien, teniendo en cuenta que las proposiciones de referencia hacen explícita una imagen del mundo, se tiene que una imagen del mundo es, de alguna manera, el *trasfondo*, el *sustrato*, el *principio*, el *elemento vital*, el *fundamento*, o la condición de posibilidad de nuestras investigaciones, de nuestros argumentos, de nuestras confirmaciones y refutaciones y, más allá de estos juegos de tipo epistémico, de todos nuestros juegos de lenguaje.

Consideramos que el énfasis que Wittgenstein pone, en *Sobre la certeza*, en ver la imagen del mundo como fundamento, sustrato, etc. de los juegos de lenguaje de carácter epistémico (investigación, refutación, argumentación, etc.) obedece al contexto en que fue escrita esta obra. Pues tal obra se presenta como una serie de comentarios críticos acerca del intento de Moore por probar la creencia en el mundo exterior (y por tanto el conocimiento empírico) a partir de las proposiciones que aquí se han venido llamando “proposiciones de referencia”. Haciendo a un lado esto, y considerando que los juegos de lenguaje de carácter epistémico son, en general, juegos de lenguaje, es posible afirmar que la imagen del mundo es, para Wittgenstein, el fundamento, principio, sustrato, etc. de todos nuestros juegos de lenguaje, en general.

4.4. La imagen del mundo como sustrato de nuestros juegos de lenguaje

En un pasaje de *Sobre la certeza*, Wittgenstein plantea lo siguiente: “imagínate un juego de lenguaje “Cuando te llame entra por la puerta”. En cualquier caso ordinario será imposible dudar si en realidad hay una puerta” (Wittgenstein 2000, §391, pág. 50c). Según esto, en un caso ordinario una proposición como “esta puerta existe” constituye la explicitación de algo que se halla implícito en el juego de lenguaje mencionado. Independientemente de que tal proposición sea enunciada explícitamente, en el ejercicio del juego se halla presente, como parte del suelo tácito sobre el cual se desarrolla dicho juego. En efecto, si uno de los participantes del juego dudase o rechazara la existencia de la puerta ¿cómo podría jugar? Sucede que sabe jugar, y en la medida en que juega vive en una imagen del mundo en la que existe la puerta, independientemente de que esta existencia sea formulada explícitamente, o incluso pensada.

Por otro lado, es posible imaginar un juego de lenguaje como el que Wittgenstein plantea en el aforismo 2 de sus *Investigaciones filosóficas*: un albañil A con su ayudante B construyen un edificio. B tiene que pasarle a A los materiales que éste usa para realizar la construcción. Para este fin se sirven de un juego de lenguaje que consta de las palabras “cubo”, “pilar”, “loza” y “viga”. El albañil A grita “¡Loza!” y B tiene que pasarle a A una loza. En general, cada grito de A es el nombre de uno de los materiales. Y ante estos gritos B tiene que pasarle a B los materiales correspondientes. Es evidente que una proposición como “los objetos no se evaporan cuando los toco” constituye una manera de hacer explícita una parte del trasfondo, suelo o fundamento, a partir del cual se hace posible el juego. Pues si uno de los albañiles no viviera en una imagen del mundo que se deja explicitar, en parte, mediante la proposición mencionada, o bien no jugaría o jugaría mal (*cf.* Wittgenstein 2000, §446, pág. 58c).

¿Cómo podrían jugar a lo mismo si no dieran por sentado que los materiales que son alcanzados por parte de B, o los materiales con que edifica A no van a desaparecer al ser tocados? ¿Cómo podrían coincidir en el juego si, además de ello, no dieran por sentado todo un mundo común en el que “existe la realidad exterior”, “los ladrillos sirven para hacer

paredes”, etc.? Obviamente, las proposiciones que hacen explícita la imagen del mundo no tienen que hacerse explícitas para poder jugar. Pero, por decirlo de alguna manera, todas ellas se *muestran* en la realización de los juegos: la proposición “las cosas no desaparecen al tocarlas” pone de manifiesto una parte del suelo que posibilita la realización del juego.

Otro ejemplo que pone Wittgenstein para ilustrar el papel de la imagen del mundo en nuestros juegos de lenguaje es el siguiente:

Lavoisier realiza experimentos con sustancias en su laboratorio y concluye de ellos que cuando hay una combustión sucede tal y tal cosa. No dice que en otra ocasión podría suceder de otra manera. Recurre a una imagen del mundo determinada; por supuesto, no se la ha inventado sino que la ha aprendido desde niño. Hablo de una imagen del mundo y no de una hipótesis porque es el fundamento evidente de su investigación y, como tal, ni siquiera se menciona (Wittgenstein 2000, §167, pág. 24c).

En el juego de *sentido* que juega Lavoisier (consistente en realizar experimentos y sacar de ellos conclusiones), juego que tiene un carácter epistémico, se manifiesta de manera tácita el “supuesto de que una sustancia A siempre reacciona del mismo modo ante una sustancia B dadas las mismas circunstancias” (Wittgenstein 2000, §168, pág. 24c). Y en general, se manifiesta una multiplicidad de supuestos que condicionan el juego. Pero esta manifestación no se da de manera explícita: el juego no requiere que se hagan explícitos estos supuestos, sino que ellos se *muestran* en él, en la manera como se comporta Lavoisier, en el sentido que le da a su entorno y a sí mismo. Los supuestos permanecen *en* el juego, como suelo en el cual es posible jugar. Pues si Lavoisier no viviera en la imagen del mundo que explicitan las proposiciones de referencia ¿cómo podría hacer lo que hace, jugar a lo que juega?

En *Sobre la certeza* hay muchos otros ejemplos de la relación que hay entre los juegos de lenguaje y la imagen del mundo. No consideramos relevante citar más de los que se han propuesto. Pues lo que Wittgenstein plantea se evidencia ya en estos pocos ejemplos, a saber, que una imagen del mundo es el trasfondo implícito sobre el cual se realizan todos los juegos de lenguaje de una cultura determinada: quien no vive en la imagen del mundo que se muestra

en los juegos de lenguaje propios de una cultura o de una sociedad, no puede jugar, no puede pertenecer a esa cultura.

Esto no quiere decir que para poder jugar se deban memorizar, o tener en la mente, las proposiciones de referencia que explicitan la imagen del mundo. Más bien, se aprende a jugar, y todos los que saben jugar viven ya en una imagen del mundo, independientemente de que tal imagen haya aparecido en una mente, en una conciencia, o de que ella llegue a expresarse o a pensarse. Aprender a jugar es asumir de manera tácita todo un suelo de presupuestos que están implícitos en el jugar.

Y mucho menos debe pensarse que las proposiciones de referencia que hacen explícita una imagen del mundo deban ser demostradas, o verificadas, para que podamos aceptarlas, o estar seguros de ellas. Aceptamos una imagen del mundo al ser socializados, al aprender a jugar, sin que nadie la haya tenido que demostrar, o verificar: en ella radica, de hecho, la posibilidad de demostrar y verificar. De allí que

Las proposiciones que describen esta imagen del mundo podrían pertenecer a una suerte de mitología. Su función es semejante a la de las reglas del juego, y el juego también puede aprenderse de un modo puramente práctico, sin necesidad de reglas explícitas (Wittgenstein 2000, §95, pág.15c).

4.5. Los juegos de lenguaje como lugar de residencia de una imagen del mundo

Para ilustrar la forma en que tenemos una imagen del mundo Wittgenstein plantea lo siguiente:

Me explican, por ejemplo, que hace mucho tiempo alguien escaló esta montaña. ¿Investigo siempre la fiabilidad de quien me lo cuenta y si la montaña existía hace años? Un niño aprende que hay narradores fiables y no fiables mucho después de aprender los hechos que se le cuentan. No aprende en *modo alguno* que aquella montaña ya existía hace mucho tiempo; es decir, ni tan siquiera se plantea la cuestión de si es así. Por decirlo de algún modo, el niño se traga esa consecuencia con *lo que* aprende. (Wittgenstein 2000, §143, pág. 21c).

En estas afirmaciones Wittgenstein considera que la proposición “aquella montaña existía hace mucho tiempo” es una proposición de referencia. Ahora bien, lo que se afirma aquí es que la proposición de referencia en cuestión *no se aprende en modo alguno*. Pero si no se aprende ¿cómo se posee? ¿Quién la posee? O bien ¿dónde reside? El punto es que al aprender el juego de lenguaje consistente en narrar hechos, el niño se la traga de modo implícito. No la aprende: lo que aprende es un juego de lenguaje. Pero en la medida en que tal proposición da cuenta, al menos en parte, de la imagen del mundo que sostiene el juego, al aprender el juego y jugarlo, vive ya en la imagen del mundo que tal proposición hace explícita. Así pues, podría decirse que la proposición de referencia reside de manera implícita (y por tanto de modo no proposicional) en el juego de lenguaje y no en la mente del niño.

En otras palabras “no aprendo explícitamente las proposiciones que para mí son incuestionables. Puedo *descubrirlas* posteriormente como el eje en torno al cual gira un cuerpo” (Wittgenstein 2000, §152, pág. 22c). La imagen del mundo, que describen las proposiciones de referencia, no es algo separable de los juegos de lenguaje; de suerte que tales proposiciones no son algo que deba aprenderse o captarse de manera explícita, con independencia de los juegos. Se “aprenden” al aprender a jugar, porque residen implícitamente en los juegos. Por otro lado, según Wittgenstein

De niños aprendemos ciertos hechos, por ejemplo, que todos los hombres tienen cerebro, y tenemos plena confianza en ellos. Creo que hay una isla, Australia, de tal y tal forma, etc. etc. Creo que tuve bisabuelos, que las personas que pasaban por mis padres lo eran realmente, etc. Es posible que nunca hubiera sido expresada esta creencia, incluso que nunca se hubiera pensado que era de ese modo. (Wittgenstein 2000, §159, pág. 23c).

El punto que queremos señalar se hace claro en este pasaje: las proposiciones de referencia, y por tanto, la imagen del mundo que estas describen, son algo que puede no ser expresado nunca explícitamente. Y más aún, no es necesario que alguien haya pensado que lo que tales proposiciones expresan era del modo en que ellas lo expresan. Y sin embargo, “están” allí en

los juegos de lenguaje, en la imagen del mundo que los sostiene, independientemente de que se llegue a expresarlas o a pensar que las cosas son como ellas “dicen” que son: la imagen del mundo no reside en la mente de quienes juegan, sino en sus propios juegos. Así, una imagen del mundo es algo que habitamos cuando jugamos: nuestro mundo reside en los juegos y no en la mente de un sujeto.

Así pues, según las consideraciones anteriores, el Wittgenstein de *Sobre la certeza* tiene una idea de los juegos de lenguaje muy peculiar. Pues los juegos de lenguaje *no sólo* son algo análogo a una caja de herramientas. Además de esto, en ellos reside nuestra imagen del mundo. Y una imagen del mundo no es, por lo tanto, una suerte de estructura categorial que posea un sujeto en su mente y según la cual se le dé al sujeto el mundo: no será algo describable a la manera kantiana. Más bien, una imagen del mundo es el trasfondo sólido de presupuestos que se muestra o reside en nuestros juegos, en nuestras prácticas sociales y, en esa medida, no requiere estar en ninguna mente o en la explicitud del lenguaje. Y aunque siempre se puede hacer explícita, hasta cierto punto, la imagen del mundo que subyace a nuestros juegos, ello no quiere decir que hacerla explícita sea necesario para jugar o para aprender a jugar.

Teniendo en cuenta esto, la idea de Wittgenstein según la cual la imagen del mundo reside en los juegos de lenguaje, tiene como consecuencia una problematización radical del concepto de sujeto, entendido como instancia psíquica o mental en la cual reside la forma bajo la cual comprendemos el mundo. La comprensión del mundo reside en instancias sociales que nos preceden, en los juegos que se han cristalizado en la situación histórica en la que hemos sido arrojados. Y esto a su vez conduce a una problematización radical de la idea de que hay un mundo en sí mismo, con independencia de las prácticas humanas sociales. Esto no es planteado por Wittgenstein de modo explícito, pero creemos que es una suerte de corolario de su propuesta.

Se podría decir que Wittgenstein admite que el conjunto de proposiciones que pueden describir una imagen del mundo, son proposiciones que nos inspiran, en caso de ser enunciadas, una profunda *certeza*. Pero esta certeza no se debe a que dichas proposiciones nos ofrezcan un conocimiento indubitable del mundo en sí, o bien, a que haya algo en ellas

mismas que las haga autoevidentes, como por ejemplo la “claridad y distinción” de Descartes (cf. Descartes 1980, págs. 231 - 232). ¿A qué se debe entonces esta certeza?

Como se vio más atrás, estas proposiciones describen, o hacen explícito, el suelo en el que se basan los juegos de lenguaje propios de una situación histórica y social determinada: describen el “fundamento” de nuestros modos de argumentar, el trasfondo contra el cual evaluamos la verdad o la falsedad de todas nuestras afirmaciones, y en general, el sustrato de todos nuestros juegos de lenguaje. Ahora bien, en los juegos de lenguaje de carácter epistémico la noción de “acuerdo con la realidad” tiene una innegable primacía. Pero la “realidad” no es algo en sí que coincida con nuestra imagen del mundo, sino lo que esta imagen define: es en virtud de la imagen del mundo que podemos verificar las proposiciones empíricas, o bien justificarlas. Así por ejemplo, sólo podemos verificar si “la universidad se incendió” en la medida en que de antemano vivimos en una imagen del mundo en el que “existen objetos fuera de nuestra mente”, etc.

La certeza que depositamos sobre las proposiciones de referencia no se debe a que ellas nos den una imagen correcta de un mundo, tal como es en sí, que pueda ponerse por delante de dichas proposiciones. De manera distinta, tales proposiciones nos parecen obvias porque explicitan lo que ya hemos asumido como nuestra imagen del mundo al ser socializados, al vivir como vivimos, al hacer lo que hacemos en nuestra vida.

No se trata de que psicológicamente tengamos una férrea convicción sobre las proposiciones que describen el mundo: la certeza que depositamos en estas proposiciones no es una suerte de afecto que acompañe a su formulación explícita. Se debe al lugar que ocupan en todos nuestros juegos de lenguaje: dudar de ellas significa salir del horizonte de sentido y comprensión que nos liga a nuestra sociedad, a nuestra cultura, a nuestro mundo. Si dudamos de ellas renunciamos a jugar lo que se juega, o lo que es igual, a vivir como se vive.

4.6. Apropiación interpretativa de las ideas anteriores

Como se dijo al principio del capítulo 3, lo que pretendo es elaborar una interpretación ontológica de las ideas del segundo Wittgenstein acerca del sentido. Digo que se trata de una interpretación ontológica porque aquí se extiende la concepción de Wittgenstein sobre el

sentido de las expresiones lingüísticas al sentido de lo que comparece para nosotros en la experiencia cotidiana, en general. De suerte que toda la problemática desarrollada en las secciones anteriores acerca de la imagen del mundo, debe ahora recogerse dentro de la noción de juego de sentido.

4.6.1. Los juegos de sentido por los que se desplaza la vida están estructurados

A la luz de lo dicho en el capítulo 3 de estas investigaciones, es posible afirmar que un juego de sentido es una práctica social que despliega un horizonte de comprensión: despliega una red de nexos significativos que involucra un conjunto de implementos, un sistema de fines, unas fuerzas deseantes, unas identidades, una espacialidad, una temporalidad y, en suma, toda una normatividad. De otro lado, el carácter social de un juego de sentido, según se vio en la sección 3.1.8, depende de la posibilidad de hacer explícita dicha normatividad.

Ahora bien, los juegos de sentido por los que se desplaza la vida humana están estructurados. Para comprender esto a cabalidad es necesario recuperar la idea husserliana de una estructuración de las ontologías (*cf.* sección 2.2 de este trabajo). Obviamente, esta recuperación debe elaborarse en el lenguaje que he venido desarrollando. Así pues, podría decirse que hay una estructuración de los juegos de sentido.

Específicamente, el conjunto de juegos de sentido que despliegan un horizonte histórico y social determinado es un conjunto jerarquizado: hay juegos de sentido más fundamentales que otros. Pues algunos juegos se fundan sobre otros juegos, no mediante una relación de fundamentación lógica, sino más o menos sistémica. Así por ejemplo, el juego de moverse en una ciudad contemporánea, dentro del cual hay ya un sistema de reglas tácitas específico, es condición de posibilidad para jugar a ir al trabajo. Y el juego de ir al trabajo se desenvuelve dentro de posibilidades y reglas que ya están abiertas por el juego de moverse en una ciudad contemporánea. Con esto no se dice que el juego de moverse por la ciudad tenga que aprenderse en sí, para poder aprender otros juegos construidos sobre éste. Más bien, el juego de moverse por una ciudad es un juego que se aprende al aprender a jugar a dar un paseo, al jugar a ir a la iglesia, etc.: su normatividad está implícita dentro de una pluralidad de juegos, de suerte que constituye un estrato de sentido más profundo. De manera que hay una

pluralidad de juegos que se dan dentro de los límites de lo que se puede explicitar como el juego de moverse por una ciudad.

Esto se refleja en la siguiente afirmación “si no puedo moverme por la ciudad, entonces no podré ir a trabajar”. Pero esta estructura lógica condicional simplemente refleja una relación que no es lógica: la relación que hay entre unos juegos y otros. Según esto, hay juegos que se fundan sobre otros, juegos cuyas reglas seguimos al seguir las reglas de otros: el juego de vivir como si existiera una realidad exterior a nosotros es más fundamental que el juego de moverme por una ciudad. Sobre ese juego fundamental se configuran muchos otros juegos de sentido. Hay así una suerte de jerarquía en la estructuración de los juegos de sentido. Pues hay unos más fundamentales, unos que constituyen el fundamento de otros. Esto significa que el seguimiento de las reglas de uno está implícito en el seguimiento de las reglas de otro. Y en consecuencia, el horizonte que orienta a la vida al jugar el uno posibilita el horizonte más regional que la orienta al jugar el otro.

De esta suerte, hay juegos que constituyen estratos de sentido que muy difícilmente abandonamos. Otros constituyen estratos que abandonamos muy de vez en cuando, otros los abandonamos y retomamos cíclicamente. Unos organizan y coordinan los otros. El juego de asumir la existencia del mundo exterior, por ejemplo, no se abandona casi nunca, quizás sólo se abandona al realizar la epojé husserliana, al salir de lo que Husserl llamaba actitud natural. Por otro lado, vamos al trabajo, vamos al teatro, etc. La existencia se desplaza por una pluralidad de juegos de sentido, pero hay juegos que no abandona, juegos en los que, en consecuencia, residen estratos profundos del sentido de lo que nos sale al paso.

Por otro lado, como se indicó más atrás, los juegos de sentido tienen un carácter eminentemente social: determinan masas gregarias. Toda pertenencia a un grupo humano, a una comunidad, a una clase, a una de las llamadas sub-culturas, etc. se establece sobre la participación común de una colectividad en algún juego de sentido. Teniendo en cuenta esto, es posible entender una situación histórica y social determinada como el conjunto de juegos de sentido que organizan diversas comunidades dentro de dicha situación, y la jerarquización que se da entre ellos. Dentro de un campo social determinado, hay juegos de sentido en los que participan todos los miembros de la sociedad. Otros en los que participan grandes masas

gregarias (piénsese por ejemplo en la comunidad de los obreros, o en la comunidad LGTBI). Y otros en los que sólo participan algunos miembros de la sociedad.

Así, aunque cada ser humano participa en una pluralidad de juegos de sentido diferente a la de otro, si ambos son miembros de una misma comunidad, es porque comparten cierto estrato de sentido: participan en un mismo conjunto de juegos de sentido, en cierto nivel. Al menos idealmente, una sociedad está unida por un conjunto de juegos de sentido “universales”. Y las diversas comunidades que se dan en el seno de esa sociedad están unidas por juegos de sentido más regionales que se construyen dentro de las posibilidades abiertas por estos juegos “universales”.

Pero la universalidad de estos juegos va entre comillas: no se trata de juegos que determinen el sentido de las cosas para la totalidad de seres humanos que hay en el universo. Su “universalidad” radica en el hecho de que constituyen las coordenadas de sentido más profundas, dentro de las cuales se reparten todas las vidas humanas que existen dentro de una misma sociedad.

4.6.2. La imagen del mundo

Como se ha venido diciendo todo juego de sentido despliega un horizonte de comprensión: despliega una normatividad tácita dentro de la cual la vida humana y las cosas que le salen al paso cobran sentido. Ahora bien, atendiendo a la estructuración de juegos que hay en una sociedad, podría decirse que hay una normatividad tácita “universal”, en la cual se cifra la pertenencia de un ser humano a esa sociedad, y una pluralidad de normatividades tácitas relativas, sobre las cuales se cifra la pertenencia de un ser humano a una comunidad dentro de la sociedad.

Así, teniendo en cuenta las ideas de Wittgenstein expuestas anteriormente, podría llamarse “imagen del mundo” al horizonte tácito de certidumbres que despliegan los juegos de sentido más “universales”, dentro de una sociedad. Este horizonte puede hacerse explícito mediante una serie de expresiones que, en caso de ser enunciadas, aceptamos con certeza. Y que tales expresiones tengan certeza descansa en el hecho de que ellas hacen explícitos los compromisos intersubjetivos que asumimos en los juegos de sentido “universales”: la imagen

del mundo se puede hacer explícita mediante una serie de expresiones en las que se ponen de manifiesto los compromisos intersubjetivos que se hallan implícitos en todos los juegos de sentido que hay cristalizados en una situación histórica y social determinada. De modo que, a pesar de las divergencias que hay en la pluralidad de juegos de sentido por los que se desplaza la existencia propia de cada quien, en una situación histórico social particular, todas las pluralidades convergen en la medida en que, por así decir, en ellas reside una misma imagen del mundo: un mismo horizonte tácito desplegado por los juegos de sentido más “universales” dentro de tal situación histórico social.

4.6.3. Algunas aclaraciones terminológicas

Teniendo en cuenta lo dicho, en adelante llamaré “horizonte de sentido” a toda red de nexos significativos desplegada por un juego o conjunto de juegos de sentido que estén instituidos dentro de una situación histórica y social determinada. Pero, según se vio, un horizonte de sentido puede ser regional (por ejemplo, cuando se trata de aquel desplegado por un juego, o conjunto de juegos, en los que participan sólo algunos miembros de una sociedad), o “universal” (cuando se trata de aquel desplegado por un juego, o conjunto de juegos, en los que participan todos los miembros de una sociedad). Así, para hablar del conjunto de horizontes de sentido “universales” en una sociedad, hablaré de una “imagen del mundo”.

Partiendo de estas formulaciones, en la segunda parte de estas investigaciones se hablará de un “horizonte propio” para designar el horizonte desplegado por el conjunto de juegos de sentido dentro del cual se debate la existencia de cada quien, y en el cual se funda la identidad personal de cada quien. De por sí, cada juego de sentido despliega un horizonte, y dentro de este horizonte la vida cobra una identidad. Pero la identidad que un juego le da a la vida es meramente *parcial*. La identidad *personal* es algo que se constituye dentro de una pluralidad de juegos de sentido, a saber, aquellos dentro de los cuales una persona se desplaza en su vivir regularmente. También se hablará de un “horizonte social” para designar el horizonte desplegado por el conjunto de juegos de sentido que hay en una sociedad en su conjunto (no solamente por los juegos “universales”, sino también los regionales). Y además se hablará de

“horizonte utópico” para designar todo horizonte desplegado por juegos de sentido posibles, aunque no estén instituidos efectivamente, dentro de una imagen del mundo.

Tránsito hacia los aspectos meta-horizánticos de los juegos de sentido

Hasta este punto sólo se ha desarrollado la noción de juego de sentido en lo que atañe a lo que más atrás he llamado su aspecto “*horizántico*”. Es decir, se han puesto de manifiesto los aspectos de los que depende el sentido de la experiencia humana concreta y fáctica. Pero, desde el comienzo de esta parte, se había anunciado que apelar a la noción de juego era una manera de radicalizar la problemática de la experiencia humana para poder abarcar no sólo los aspectos horizonticos de la misma, sino además ciertos aspectos meta-horizonticos: el núcleo de estas investigaciones radica en poner de manifiesto que la experiencia humana concreta y fáctica no sólo depende de estructuras de sentido y comprensión, sino que además hay en ella elementos que escapan a esto, que escapan a lo horizántico.

Ahora bien, en lo que resta de esta parte intentaré elaborar la noción de juego de sentido hasta que sea posible encontrar el sendero que conduzca al esclarecimiento de los aspectos meta-horizánticos de la experiencia humana concreta y fáctica. Una orientación preliminar radica ya en el hecho de que los juegos de sentido, y en esa medida la imagen del mundo, no han sido idénticos durante toda la historia humana: es un hecho que la imagen del mundo de un ser humano de la edad de piedra no es idéntica a la de un ser humano de una sociedad contemporánea. Es un hecho que la imagen del mundo tiene una historia, que ha devenido. Incluso, en este momento de la historia hay diferentes tipos de sociedad y de imágenes del mundo: la imagen del mundo de un Kogui, o de un Cofán, no es idéntica a la de un ser humano de una sociedad occidental, aunque tanto el Kogui, como el Cofán y el occidental puedan de algún modo aprender a vivir y a actuar más allá de su cultura. De suerte que el ser humano no puede concebirse únicamente como un ente atrapado en la situación histórica y social en la que nace, como un prisionero de la situación en la que es socializado. Esto sugiere que la vida humana tiene la capacidad de romper el molde que la determina, de ir más allá de la tierra conocida en la que descansa su identidad, de emprender un éxodo y

habitar e incluso fundar nuevos horizontes, nuevas maneras de comprenderse y de comprender lo que la rodea.

Ahora bien, para comenzar a explorar estas posibilidades, considero conveniente partir de algunos aspectos de los juegos que el joven Nietzsche descubrió en *El nacimiento de la tragedia*, pero que siguieron apareciendo en su obra tardía.

5.1. Apropiación interpretativa de *El nacimiento de la tragedia*

En *El nacimiento de la Tragedia* Nietzsche desarrolla un conjunto de ideas, concernientes al arte dramático griego, que pueden arrojar alguna luz sobre la manera de abordar el problema planteado, a saber, el problema de elaborar un aparato conceptual a partir del cual se puedan poner de manifiesto tanto los elementos de sentido de la experiencia, como los elementos que escapan al sentido. Antes de lo que viene es necesario hacer una aclaración. El término alemán para juego, “*das Spiel*”, posee un conjunto de asociaciones semánticas que no posee la palabra “juego” en español, y que no permite entender claramente el hecho de que los análisis de Nietzsche en *El nacimiento de la tragedia* sean análisis que atañen a la noción de juego. En alemán *Spiel*, además de la connotación lúdica, se refiere también al mundo del teatro: *Spiel* es también una pieza teatral, los actores son *Spieler*, o sea, jugadores. De este modo, aunque parezca arbitrario traer a Nietzsche para nutrir la noción de juego, no lo es.

Para el Nietzsche de *El nacimiento de la tragedia* tratar el juego como un ámbito de comprensibilidad total, en el que sólo hay conjuntos de entes definidos, identidades determinadas y, en general, ajuste sin fricciones a las reglas, sería sacar del juego una de sus fuerzas constitutivas esenciales. Pero inversamente, comprender el juego como un ámbito en el que todo es enigma, misterio y signos de interrogación, sería desconocer el hecho de que el juego convoca también fuerzas figurativas y de sentido, que hacen que lo que en él se presenta tenga una apariencia.

En términos generales, para Nietzsche, los elementos decisivos en materia estética son dos fuerzas que, en el arte más elevado, se encuentran en una suerte de relación dialéctica: la fuerza del sentido, o sea, de la apariencia, de la significación, de la comprensibilidad, de la determinación y de la individuación; y la fuerza indómita de lo que no puede captar ninguna

estructura de sentido, lo que no aparece, lo que no puede ser reticulado en redes de significación, y por ello, lo que no es comprendido, lo indeterminado que está más allá de toda individuación.

Para hablar de este par de fuerzas Nietzsche emplea dos personajes conceptuales tomados del panteón griego, a saber, Apolo y Dioniso. Al dios Apolo Nietzsche le atribuye la fuerza de engendrar bellas apariencias, formas definidas, determinaciones y límites precisos: se trataría del principio de individuación por antonomasia. Por su parte Dioniso sería el dios de lo que subyace a las máscaras de la apariencia, lo que fluye por las formas sin tener él mismo forma, determinación o límites: Dioniso sería la alteridad inasible que puede llegar a derrumbar la estabilidad tranquila de la individuación, o sea, del sentido.

5.1.1. Apolo como principio de individuación

Apolo es un dios que teje una suerte de velo de “inteligibilidad total” (Nietzsche 2009, pág. 43) sobre nuestra vida. Y en este velo vivimos “con profundo placer y con alegre necesidad” (Nietzsche 2009, pág. 43), incluso si tal velo pone de manifiesto cosas serias, oscuras y tristes (*cf.* Nietzsche 2009, pág. 43). El velo de Apolo nos envuelve en la seguridad de lo inteligible, de lo comprensible. Apolo nos da la gracia de una seguridad tranquila en la cual queremos permanecer: no queremos salir de la tranquilidad de las formas reconocibles que despliega la ilusión apolínea, incluso si en estas formas reconocemos nuestra propia desgracia. Por ello, según Nietzsche

Podría aplicarse a Apolo [...] lo que Schopenhauer dice del hombre cogido en el velo de Maya [...]: «Como sobre el mar embravecido, que, ilimitado por todos lados, levanta y abate rugiendo montañas de olas, un navegante está en una barca, confiando en la débil embarcación; así está tranquilo, en medio de un mundo de tormentos, el hombre individual, apoyado y confiando en el *principium individuationis*». Más aún, de Apolo habría que decir que en él han alcanzado su expresión más sublime la confianza inconclusa en ese *principium* y el tranquilo estar allí de quien se halla cogido en él, e incluso se podría designar a Apolo como

la magnífica imagen divina del *principium individuationis* (Nietzsche 2009, págs. 44-45).

Apolo es el señor del sentido, y en esa medida, de lo manifiesto. Por ello es como una luz solar (*cf.* Nietzsche 2009, pág. 44). En los dominios de Apolo todo tiene sentido y figura, es comprensible y reconocible, claro y distinto: en virtud de la luz apolínea podemos vivir en un mundo *fenoménico*, es decir, en una diversidad de manifestaciones aprehensibles dentro de la que reconocemos nuestra propia manifestación, nuestra identidad. Y en virtud de esto, Apolo es el señor de la separación: todas las diferencias que se manifiestan en los entes del mundo, y también la diferencia que nos separa de la otredad, son producto del poder solar de Apolo.

Cuando las luces del sentido abandonan al ser humano, cuando por algún motivo el velo de lo comprensible sufre algún daño, el ser humano es invadido por un terrible espanto (*cf.* Nietzsche 2009, pág. 45): el espanto de aquel al que se le hunde la barca en un mar ilimitado. El espanto de aquel que se ha perdido en el desierto. Hundirse en las aguas allende al sentido y la individuación, perder la tranquilidad de las formas reconocibles, de los límites determinados, en resumen, salir de los dominios de Apolo, es salir de la esfera de la comprensión, entrar en lo que está más allá de toda estructura de sentido y, en esa medida, más allá de lo que somos nosotros mismos. Por ello salir del reino de Apolo es espantoso: tan espantoso como morir, como dejar de *ser*. Se trata de perder el ámbito de sentido que nos permite comprendernos y comprender lo que nos rodea.

5.1.2. Dioniso como lo misterioso Uno primordial

Por su parte Dioniso, según Nietzsche, es el dios del éxtasis, de la embriaguez mística (*cf.* Nietzsche 2009, pág. 48), del salir fuera de sí, del romper los velos y transgredir el sentido y las formas. Dioniso es el espanto que el ser humano encuentra más allá de la cómoda barca apolínea, espanto que tiene algo de fascinante:

Si a ese espanto le añadimos el éxtasis delicioso que, cuando se produce esa misma infracción del *principium individuationis*, asciende desde el fondo más íntimo del ser humano, y aun de la misma naturaleza, habremos echado una mirada a la esencia de lo *dionisiaco*, a lo cual la analogía de la embriaguez es la que más lo aproxima a nosotros. Bien por el influjo de la bebida narcótica, de la que todos los hombres y pueblos originarios hablan con himnos, bien con la aproximación poderosa de la primavera [...] despiértanse aquellas emociones dionisiacas en cuya intensificación lo subjetivo desaparece hasta llegar al completo olvido de sí. (Nietzsche 2009, pág. 45).

De Dioniso podría hablarse como de un *mysterium tremendum et fascinans* (cf. Otto 2008, págs. 25 y ss. y 50 y ss.): la condición terrorífica pero fascinante a la que accede quien desgarrar el velo apolíneo, quien va más allá de las comodidades y tranquilidades del mundo conocido, y se aventura en el desierto, en el del olvido de sí, quien transgrede el principio de individuación, el horizonte de sentido.

Dioniso no tiene rostro: tener rostro, tener una figura clara y distinta, una identidad, es algo que sólo ocurre dentro de la urdimbre y la trama del velo apolíneo. Y por ello mismo, a la ilusión de la forma individual, de la figura reconocible y determinable de la identidad y del sentido, Dioniso opone una transgresión de los límites separadores, de las distinciones de clase y de género, de las diferencias entre las personas: Dioniso re-liga, reúne lo que parecía estar separado en la ilusión del velo apolíneo. Por ello en el éxtasis dionisiaco

[...] el esclavo es hombre libre, [...] quedan rotas todas las rígidas, hostiles delimitaciones que la necesidad, la arbitrariedad o la «moda insolente» han establecido entre los hombres. Ahora, en el evangelio de la armonía universal, cada uno se siente no sólo reunido, reconciliado, fundido con su prójimo, sino uno con él, cual si el velo de Maya estuviese desgarrado, y ahora sólo ondease de un lado para otro, en jirones, ante lo misterioso Uno primordial. (Nietzsche 2009, pág. 46).

Para Nietzsche lo dionisiaco es una realidad más allá de las formas fenoménicas, y por ello, de las identidades personales, de los individuos, de los géneros, de las clases, de lo reconocible, y en términos generales, de todo horizonte de comprensión. Por ello, en sentido estricto, no puede manifestarse: la manifestación es algo que sólo ocurre dentro de los dominios apolíneos, dentro de un horizonte de sentido.

5.1.3. La dialéctica de lo apolíneo y lo dionisiaco como clave del devenir

Según Nietzsche, dados estos dos principios estéticos o fuerzas (en algunas ocasiones Nietzsche habla de instintos (*cf.* Nietzsche 2009, pág. 41)), se comprende el devenir del arte y de la cultura en general (*cf.* Nietzsche 2009, pág. 61 - 62). Apolo crea su tejido de figuras comprensibles, abriendo un horizonte dentro del cual todo tiene sentido, y así, genera una mascarada que separa y desgarrar el cuerpo de Dioniso (*cf.* Nietzsche 2009, pág. 100). Y en virtud de este sortilegio divino caemos en la ingenuidad de creer que no hay nada más allá de las formas que se manifiestan en el seno de la comprensión.

El horizonte de comprensión, el aspecto horizontal de los juegos por los que se desplaza la vida, es como una tierra conocida en la que estamos cómodos, que nos envuelve y nos hace ingenuos (*cf.* Nietzsche 2009, pág. 63). La ingenuidad radica aquí en absorbernos en el jugar tranquilo, en la comprensión de las cosas, en la comprensión de nosotros mismos, y *olvidar* este fondo misterioso, tremendo y fascinante que ahora se nos oculta. *Olvido* de que hay un más allá de nuestra tierra de comodidades, olvido de que hay *otras* tierras hacia las que se puede emprender un éxodo en cualquier momento: otros horizontes por descubrir.

No obstante, hay momentos en que algo nos llama y podemos salir del sortilegio apolíneo: hay un *sufrimiento* fundamental que recorre todos los juegos, que ningún tejido apolíneo puede eliminar. El cuerpo despedazado por la individuación del sentido es el cuerpo mismo de Dioniso, que clama desde el fondo de las identidades por su recomposición, y este clamor nos hace presa de un profundo *sufrimiento* (*cf.* Nietzsche 2009, pág. 100). Como un malestar que viene desde afuera, o sube desde dentro, como un hastío fundamental, se trata del sufrimiento que siente el que intuye que está desgarrado, separado, que ha perdido la Unidad

primordial. La vida entregada ingenuamente al velo de Apolo puede ser asaltada por el fondo misterioso en tanto que sufrimiento por la separación, engendrando así al *héroe*:

[...] aquel héroe es Dioniso sufriente de los Misterios, aquel dios que experimenta en sí los sufrimientos de la individuación, del que mitos maravillosos cuentan que, siendo niño, fue despedazado por los titanes, y que en ese estado es venerado como Zagreo: con lo cual se sugiere que ese despedazamiento, el *sufrimiento* dionisiaco propiamente dicho, equivale a una transformación en aire, agua, tierra y fuego, y que nosotros hemos de considerar, por tanto, el estado de individuación como la fuente y razón primordial de todo sufrimiento, como algo rechazable de suyo. De la sonrisa de ese Dioniso surgieron los dioses olímpicos, de sus lágrimas, los seres humanos (Nietzsche 2009, pág. 100).

Por ello “todas las famosas figuras de la escena griega, Prometeo, Edipo, etc., son tan sólo máscaras de aquel héroe originario Dioniso” (Nietzsche 2009, pág. 99).

Ahora bien, lo propio del héroe, además de este asalto de sufrimiento, es la transgresión de las formas, el tratar de ir más allá de los horizontes de sentido dentro de los que ha surgido el sufrimiento: “el mismo que soluciona el enigma de la naturaleza [...] tiene que transgredir también [...] los órdenes más sagrados de la naturaleza” (Nietzsche 2009, pág. 94). De alguna forma la sabiduría dionisiaca (*cf.* Nietzsche 2009, pág. 94) es una atrocidad contra la naturaleza, entendida como el dominio del sentido que despliegan los juegos, el horizonte desplegado por Apolo. El sufrimiento originario del despedazamiento lleva al héroe a la catástrofe de la aniquilación de los individuos, de las identidades y, en esa medida, a la disolución de la naturaleza (*cf.* Nietzsche 2009, pág. 94). Lo cual es simbolizado en el extraño destino transgresor de héroes como Edipo (matar a su padre, casarse con su madre, etc.). Edipo es un desnaturalizado: la naturaleza es la naturaleza de un individuo, radica en el individuo y, en esa medida, en la identidad que lo constituye: en el sentido que ha asumido una existencia. Pero el héroe es un individuo que, en tanto sufriente transgresor de la naturaleza, rompe el molde de la individualización que lo naturalizaba: rompe las determinaciones que lo reducían a encarnar una personalidad, una identidad, un modo de ser. Y en esa medida el héroe es uno que encarna a Dioniso: el héroe es una suerte de personaje

en el que colapsa la posibilidad de ser un personaje dentro del drama de la vida, dentro de los juegos de sentido. Es en sí una contradicción primordial.

Prisionero en el sueño apolíneo, en la zona cómoda de los juegos que lo juegan, el individuo es asaltado por el sufrimiento del despedazamiento, y es llevado por Dioniso a transformarse en su avatar, o sea, en héroe: a transgredir el orden de sentido dentro del cual es un quien determinado, como un intento por recobrar la Unidad primordial.

En el afán heroico del individuo por acceder a lo universal, en el intento de rebasar el sortilegio de la individuación y de querer ser él mismo la esencia única del mundo, el individuo padece en sí la contradicción primordial oculta en las cosas, es decir, comete sacrilegios y sufre (Nietzsche 2009, pág. 97).

En última instancia, pierde lo horizontal que distribuía las identidades individuales. Pierde el horizonte de sentido que el velo apolíneo le imponía y parte más allá de las fronteras del sentido: cae en el fondo dionisiaco del juego.

No obstante, un estado de indeterminación radical, una vida en el desierto, un olvido de todo nuestro “pasado civil, [...] posición social [y en términos generales, una vida fuera] de todas las esferas sociales” (Nietzsche 2009, pág. 86), no es un estado que pueda soportar la vida mucho tiempo, pues la vida es juego y el juego convoca a Apolo. Por ello a la transgresión y a la disolución de la naturaleza individuada le sigue una nueva *redención* en el sentido, en lo individual y en las formas, en un nuevo sortilegio apolíneo, en una nueva tierra: la llegada a una tierra prometida, a un nuevo reino, a un nuevo horizonte. Lo dionisiaco “una y otra vez se descarga en un mundo apolíneo de imágenes” (Nietzsche 2009, pág. 86).

Según el Nietzsche de *El nacimiento de la tragedia* esta dialéctica entre Apolo y Dioniso es la fuente del devenir. Por ello, sólo en virtud de esta dialéctica se puede entender

Cómo lo dionisiaco y lo apolíneo, dando a luz sucesivas criaturas siempre nuevas, e intensificándose mutuamente, dominaron el ser helénico: cómo de la edad de «acero», con sus titanomaquias y su ruda filosofía popular, surgió, bajo la soberanía del instinto apolíneo de belleza, el mundo homérico, cómo esa magnificencia «ingenua» volvió a ser engullida por la corriente de lo dionisiaco,

y cómo frente a este nuevo poder lo apolíneo se eleva a la rígida majestad del arte dórico y de la contemplación dórica del mundo (Nietzsche 2009, pág. 62).

El “devenir y la agitación” (Nietzsche 2009, pág. 62) de los periodos de la historia helénica, y de la historia en general (*cf.* Nietzsche 2009, págs. 195 y ss.), son comprendidos por Nietzsche como la serie sucesiva de saltos más allá de los sortilegios apolíneos y el advenimiento de nuevas maneras de conjurar el desierto en el que hunde todo la irrupción dionisiaca. Así, dentro de un juego, todo horizonte de sentido produce un sufrimiento primordial que estalla y arroja a la vida a un más allá. Y todo más allá produce, para conservar una vida así religada, un nuevo horizonte de sentido: un nuevo modo de individuación. El juego deviene en esa dialéctica de sus fuerzas constitutivas.

5.1.4. Una tipología de símbolos

Apolo y Dioniso, además de ser los momentos constitutivos del juego y de su devenir, suponen una tipología de símbolos. Una cosa son los símbolos apolíneos *puros* y otra muy diferente los símbolos dionisiacos.

Una manera de indicar lo que distinguiría los unos de los otros es la cantidad de otros símbolos que se requeriría para interpretarlos. Podría decirse que, en términos generales, los símbolos apolíneos *puros*, en la medida en que están localizados *absolutamente* dentro de la urdimbre y la trama del tejido del sentido, son reductibles a otros símbolos completamente: siempre hay una interpretación adecuada y exhaustiva de un símbolo *puramente* apolíneo. Otra manera de decir esto es que los símbolos apolíneos *puros* pueden explicitarse del todo, es decir, su significado puede aclararse completamente mediante otros símbolos: no se resisten a un análisis semántico completo. Los símbolos apolíneos poseen “una causalidad lógica de líneas y contornos, colores y grupos” (Nietzsche 2009, pág. 49) tal que, en caso de que sean *puros*, o sea, que no enmascaren la fuerza dionisiaca, los hace susceptibles de ser esclarecidos cabalmente.

Apolo, dios “resplandeciente” (Nietzsche 2009, pág. 44), produce una simbología autorreferencial: la red de nexos significativos puramente apolínea se sustenta en sí misma,

a la manera de un diccionario en el que cada palabra es definida completamente por un conjunto de palabras que también se encuentran en el diccionario. Así, dentro de los dominios *puros* de Apolo, y sólo dentro de ellos, es posible la claridad meridiana de un esclarecimiento exhaustivo de la estructura del sentido. No obstante, *cabe preguntarse si hay algún juego que pueda prescindir del elemento dionisiaco y ser una manifestación de la vida puramente apolínea*. Cabe preguntarse, por ejemplo, si el sueño del positivismo lógico tiene lugar en algún tipo de juego.

Por su parte los símbolos dionisiacos se caracterizan porque hay algo en ellos que no se deja aclarar nunca definitivamente, de suerte que su interpretación se transforma en una acumulación abigarrada de otros símbolos que no dan nunca en el clavo: a diferencia de la claridad sobria y elegante, de la definición cabal, o del análisis semántico exhaustivo, que se puede hacer sobre un símbolo apolíneo, ante los símbolos dionisiacos se da una proliferación de símbolos que no logran nunca esclarecer lo que pretenden esclarecer. Por ello

En el ditirambo dionisiaco el hombre es estimulado hasta la intensificación máxima de todas sus capacidades simbólicas; algo jamás *sentido*²⁷ aspira a exteriorizarse, la aniquilación del velo de Maya [...], es necesario un nuevo mundo de símbolos, por lo pronto el simbolismo corporal entero, no sólo el simbolismo de la boca, del rostro, de la palabra, sino el gesto pleno del baile, que mueve rítmicamente todos los miembros. [...] Para captar ese desencadenamiento global de todas las fuerzas simbólicas el ser humano tiene que haberse llegado ya a aquella cumbre de auto alienación que quiere expresarse simbólicamente en aquellas fuerzas; el servidor ditirámbico de Dioniso es entendido, pues, tan solo por sus iguales (Nietzsche 2009, pág. 52).

Así pues, esta incompletitud inherente a toda interpretación de un símbolo dionisiaco hace que la “comprensión” cabal de un símbolo tal sólo le sea posible a quien se transforma él mismo en el abismo “místico” (*cf.* Nietzsche 2009, pág. 48) del que brotan semejantes símbolos.

²⁷ Subrayado nuestro.

5.1.5. ¿Símbolos dionisiacos?

Cabe aclarar que en sentido estricto no es posible un símbolo dionisiaco. Si se lo piensa bien, la expresión es un tanto contradictoria: un símbolo es algo que de por sí debe ser comprensible, debe poder interpretarse, debe caberle un significado. Pero lo dionisiaco en sí mismo es lo que está allende al sentido y a la comprensión: es lo que escapa a todo horizonte de sentido y comprensión.

¿Cómo puede entonces hablarse de un “símbolo dionisiaco”? Sucede que en realidad lo dionisiaco es algo que puede llegar a manifestarse en los símbolos, sin ser él algo del orden de lo simbólico. En estricto sentido todo símbolo contiene el elemento apolíneo. Pero lo apolíneo, es decir, lo que se está entendiendo ahora como la fuerza de lo simbólico, puede formar una alianza con lo dionisiaco, caso en el cual lo simbólico pierde su carácter cerrado y autorreferencial.

Dioniso se manifiesta, pero no en el mismo sentido en que se manifiesta Apolo. Podría decirse que Apolo se manifiesta en sí mismo, desde sí mismo, de suerte que *el tejido apolíneo es el terreno de la fenomenología* tal como la comprendía Heidegger en *Ser y Tiempo*: sólo por Apolo, desde Apolo y con Apolo es posible manifestar (sacar a la luz) lo que ya desde siempre se manifiesta, desde sí mismo, en toda manifestación (donación). Pero con Dioniso las cosas se complican: su manifestación no la hace desde sí mismo sino desde las máscaras que le presta Apolo. Por ello Dioniso no puede alcanzarse en sí mismo desde ninguno de los símbolos que se apropia: por ello el símbolo inspirado por esta fuerza sólo lo “comprende” cabalmente quien está él mismo inspirado por ella.

5.1.6. Las alianzas entre Apolo y Dioniso

5.1.6.1. La lírica

En *El nacimiento de la tragedia* Nietzsche expone dos tipos de expresiones artísticas que surgen del elemento dionisiaco, a saber, la lírica y la tragedia. Según lo dicho, este par de formas artísticas se caracterizan por emplear símbolos dionisiacos, es decir, una diversidad

de máscaras apolíneas que tratan de indicar lo que está más allá del sentido: sobre el fondo dionisiaco o a partir de él, son posibles innumerables máscaras de sentido.

En el caso de la lírica, esto se pone de manifiesto en lo que Nietzsche llama la forma estrófica de la canción popular. En términos generales, para Nietzsche, la canción popular tiene la peculiaridad de integrar una melodía con una diversidad de imágenes poéticas textuales, cada una de las cuales, a pesar de ser un intento de objetivar²⁸ la melodía, no logra determinarla ni aclararla del todo. La música, como expresión más pura de la fuerza dionisiaca, tiene una universalidad que no puede esclarecerse bajo ninguna imagen comprensible, bajo ninguna de las apariencias apolíneas:

Para nosotros la canción popular es el espejo musical del mundo, la melodía originaria que ahora anda a la búsqueda de una apariencia onírica paralela y la expresa en la poesía. *La melodía es, pues, lo primero y universal*, que por ello puede padecer en sí también múltiples objetivaciones, en múltiples textos. [...] La melodía genera de sí la poesía, y vuelve una y otra vez a generarla; no otra cosa es lo que quiere decirnos la forma estrófica de la canción popular [...]. [En ella] la melodía [...] lanza a su alrededor chispas imágenes, la cuales revelan con su policromía, con sus cambios repentinos, más aún, con su loco atropellamiento, una fuerza absolutamente extraña a la apariencia épica (Nietzsche 2009, págs. 70 - 71).

Según Nietzsche la melodía de la canción popular es una suerte de fuerza dionisiaca que “padece” múltiples objetivaciones, múltiples maneras de expresarse en textos (estrofas), sin que ninguno de tales textos pueda agotar o determinar lo propio de la melodía. De allí que el artista lírico sea una suerte de “*médium* a través del cual el único sujeto verdaderamente existente [Dioniso] festeja su redención en la apariencia” (Nietzsche 2009, pág. 68).

Por ello, la manera en que procede el artista lírico, en tanto que artista dionisiaco, consiste en identificarse con lo Uno primordial (cf. Nietzsche 2009, pág. 65) para producir una

²⁸ Las expresiones “objetivación”, “objetivar”, etc. no son empleadas por Nietzsche en el mismo sentido que les daba Husserl. Para Nietzsche que algo se objeive quiere decir simplemente que entra en la esfera de lo apolíneo: que cobra sentido, que adquiere identidad, que se hace comprensible. Así, en lo que resta de esta sección se deben entender estas expresiones en ese sentido no fenomenológico.

“réplica de ese Uno primordial en forma de música” (Nietzsche 2009, pág. 65), y a su vez, a partir de esa réplica, hacer visible una diversidad de imágenes simbólicas, textuales, en las que aparecen identidades personales, individuos, escenas reconocibles, como sueños en los que se objetiva lo dionisiaco, sin que ninguno de ellos logre agotarlo o definirlo (cf. Nietzsche 2009, pág. 65).

5.1.6.2. La tragedia

Para el caso de la tragedia, lo que Nietzsche tiene en cuenta es la diferencia que hay entre el coro y el drama. Según Nietzsche, el coro trágico está constituido, al menos en la época más temprana de la tragedia, por auténticos extáticos, por auténticos transformados que han salido más allá de sí mismos. El coro trágico es la presencia dionisiaca misma, y por ello, el coro no está constituido por individuos determinados, a los cuales se les pueda atribuir un nombre, un pasado o un estado civil: los participantes del coro han perdido su identidad, su individualidad, se han identificado con aquel fondo primordial que está más allá del sentido:

El coro ditirámico es un coro de transformados, en los que han quedado olvidados del todo su pasado civil, su posición social: se han convertido en servidores intemporales de su dios, que viven fuera de todas las esferas sociales. [...] Lo que está ante nosotros es una comunidad de actores inconscientes, que se ven unos a otros como transformados.

La transformación mágica es el presupuesto de todo arte dramático. Transformado de ese modo, el entusiasta dionisiaco se ve a sí mismo como sátiro. (Nietzsche 2009, pág. 86 - 87)

Ahora bien, según Nietzsche, este proceso del coro trágico, esta transformación que se opera como salida fuera de sí, es el “fenómeno *dramático* primordial” (Nietzsche 2009, pág. 86): es a partir de esta transformación, en la que el actor pierde su identidad, que puede comprenderse el fenómeno secundario de asumir *otra* identidad “de actuar uno como si hubiese penetrado en otro cuerpo, en otro carácter” (Nietzsche 2009, pág. 86).

Por su parte, el drama trágico es al coro, lo que el texto es a la música en la lírica: la objetivación de lo dionisiaco, el intento por darle formas y contornos definidos al fondo primordial del mundo. En el drama se representa una escena irradiada desde el éxtasis dionisiaco, como objetivación individuadora apolínea que intenta presentar en el horizonte de lo comprensible lo que escapa a la comprensión. El coro, por así decir, como lugar allende al velo apolíneo, irradia una extraña luz que se proyecta en dicho velo, creando así el ámbito del drama propiamente dicho: creando una escena, un juego en el que transcurren las luchas y desgracias de un héroe *determinado*. En palabras de Nietzsche:

De acuerdo con este conocimiento, hemos de concebir la tragedia griega como un coro dionisiaco que una y otra vez se descarga en un mundo apolíneo de imágenes. Aquellas partes corales entrelazadas en la tragedia son, pues, en cierto modo, el seno materno de todo lo que se denomina diálogo, es decir, del mundo escénico en su conjunto, del drama propiamente dicho. En numerosas descargas sucesivas ese fondo primordial de la tragedia irradia aquella visión en que consiste el drama: visión que es en su totalidad una apariencia onírica, y por tanto de naturaleza épica, mas, por otro lado, como objetivación de un estado dionisiaco, no representa la redención apolínea en la apariencia, sino, por el contrario, el hacerse pedazos el individuo y el unificarse con el ser primordial. El drama es, por tanto, la manifestación apolínea sensible de conocimientos y efectos dionisiacos. [...] ahora hemos comprendido que en el fondo el escenario, junto con la acción, fue pensado originariamente sólo como una *visión*, que la única realidad es cabalmente el coro, el cual genera de sí la visión y habla de ella con el simbolismo total del baile, de la música y de la palabra (Nietzsche 2009, pág. 87 - 88).

Por ello el *héroe* trágico es una figura tan contradictoria: es el *redentor* de los seres humanos (es Edipo quien resuelve el enigma de la esfinge y salva a Tebas, y es Prometeo quien da el fuego a los seres humanos), pero a la vez es el *transgresor* de las normas sociales y naturales (Edipo asesina a su padre y se casa con su madre, Prometeo engaña repetidamente a los dioses), y a la vez es quien *sufre* infinitamente y recibe tormentos espantosos (Edipo se arranca los ojos y es desterrado, Prometeo es condenado por Zeus a que un águila devore su

hígado eternamente). Esta contradicción heroica es, para Nietzsche, la manera en que se refleja, en el velo apolíneo, el dolor del desgarramiento individuador (*sufrimiento* primordial (cf. Nietzsche 2009, pág. 100)), el anuncio de un más allá del sentido (*transgresión* primordial (cf. Nietzsche 2009, pág. 94)), y el anhelo de religarse con ese fondo de lo Uno primordial (*redención* primordial (cf. Nietzsche 2009, pág. 100)).

Por ello todas las figuras heroicas son máscaras de Dioniso: Dioniso es el héroe originario, pues es él, que no es nadie, quien *sufre* el despedazamiento de la individuación y de la separación. Es él, así desgarrado, quien anhela una *redención*, un religarse de nuevo en lo Uno primordial. Y es él quien logra esta redención mediante el éxtasis *transgresor* de toda forma, de toda localización dentro de un horizonte de sentido (cf. Nietzsche 2009, pág. 100).

5.1.7. El crepúsculo de la tragedia

Según lo dicho, hay una suerte de “*doctrina misteriosa de la tragedia*” (Nietzsche 2009, pág. 101) que consiste en

El conocimiento básico de la unidad primordial de todo lo existente, la consideración de la individuación como razón primordial del mal, el arte como alegre esperanza de que pueda romperse el sortilegio de la individuación, como presentimiento de una unidad restablecida (Nietzsche 2009, pág. 101).

La tragedia es un juego privilegiado, puesto que se caracteriza por manifestar, dentro del horizonte de sentido apolíneo, el hecho de que hay algo que escapa a este horizonte. Es un modo de realizarse del sentido que tiene en sí una apertura, que indica un más allá de sí.

Pero la tragedia como forma artística, en el devenir de la cultura griega, tuvo un final. La tragedia, como conocimiento de los aspectos primordiales del juego de la vida, fue asesinada, según Nietzsche, por la emergencia de una nueva forma artística que se cerraba decididamente a lo dionisiaco: la *comedia ática nueva*. Esta nueva expresión artística, traída al mundo por Eurípides, se caracterizó por llevar al escenario la vida *ordinaria* del ciudadano promedio. Los héroes del pasado fueron reemplazados por personajes que ya no *sufrían*, que ya no *redimían*, que ya no *transgredían*.

En lo esencial, lo que el espectador veía y oía ahora en el escenario eurípideo era a su doble, y se alegraba de que este supiese hablar tan bien. Pero no fue esta alegría lo único: la gente aprendió de Eurípides a hablar, y en su certamen con Esquilo, él mismo se jacta de eso: de que, gracias a él, el pueblo ha aprendido a observar, actuar y sacar conclusiones según las reglas del arte y con sofisticaciones taimadísimas. [...] A partir de ahora no fue ya un secreto de qué modo y con qué sentencias podía la vida cotidiana representarse a sí misma en la escena. La mediocridad burguesa, sobre la que Eurípides fundó todas sus esperanzas políticas, tomo ahora la palabra, después de que, hasta ese momento, quienes habían determinado el carácter del lenguaje habían sido, en la tragedia el semidios, y en la comedia el sátiro borracho o semihombre (Nietzsche 2009, pág. 106).

Según Nietzsche la comedia ática nueva sacó de la vida cultural de los griegos la doctrina misteriosa de la tragedia. La vida, a partir de entonces, se comprendió como algo completamente encerrado en la esfera del sentido: se perdió de vista el carácter trágico de la existencia, la presencia dionisiaca constitutiva de los juegos. En el acto de reemplazar al héroe por el ciudadano promedio, Eurípides ocultó y enterró en el olvido la abertura hacia lo Uno primordial. *De un arte que alumbraba la posibilidad de asumir la existencia de un modo heroico*, se pasó a un arte que enseñaba a los ciudadanos a dar razones ingeniosas de todo lo que ocurría *dentro de los límites del sentido*. De unos juegos dramáticos que indicaban una dimensión de la experiencia que no se podía explicitar, se pasó a unos juegos autorreferenciales, que consistían en hacer explícita la urdimbre y la trama del horizonte de comprensión: lo que Brandom llamaría el juego de dar y pedir razones. Sócrates, como maestro del arte de hacer explícita la articulación de las razones, pasó a ser el ideal que se trataba de poner en la escena (*cf.* Nietzsche 2009, págs. 113 y 115). Entonces quizá se hizo posible pensar que el conocimiento de los juegos era algo que se podía alcanzar *meramente* a través del despliegue del discurso racional: lo que Kant llamaría “metafísica”. De esta suerte surgió una especie de axiomática que, para Nietzsche, decidiría el destino de la cultura occidental:

Eurípides se propuso mostrar al mundo, como se lo propuso también Platón, el reverso del poeta «irrazonable»; su axioma estético «todo tiene que ser consciente

para ser bello» es [...] la tesis paralela a la socrática «todo tiene que ser consciente para ser bueno». De acuerdo con esto nos es lícito considerar a Eurípides como el poeta del socratismo estético. [...] Si la tragedia antigua pereció a causa de él, entonces el socratismo estético es el principio asesino; y puesto que la lucha estaba dirigida contra lo dionisiaco del arte anterior, en Sócrates reconocemos el adversario de Dioniso (Nietzsche 2009, pág. 118 - 119).

5.2. Conclusiones de la primera parte

Como se ha venido diciendo a lo largo de esta parte, la noción de juego de sentido se refiere a toda práctica social, entendida como ámbito dentro del cual los entes cobran sentido: “juego de sentido” indica el ámbito dentro del cual se capta lo primordial a la hora de esclarecer la problemática del sentido. No sólo las expresiones lingüísticas, sino la existencia y, en ello, los entes que nos salen al paso, cobran sentido dentro de juegos de sentido. “Juego de sentido” se refiere a una diversidad de prácticas dentro de las cuales estarían las que Wittgenstein llamaba “juegos de lenguaje”.

Dentro de un juego de sentido asumimos un modo de comprendernos, y en esa medida, establecemos diversas relaciones de comprensión con las cosas y con los otros. De suerte que una cultura, una formación social, una situación hermenéutica particular, podría entenderse como un conjunto de juegos de sentido sobre los cuales se desplazan las vidas de una comunidad de seres humanos. Adquirimos un modo de vivir en el sentido, una pre-ontología como diría Heidegger, en el proceso de socialización, que se evidencia, según esto, como el aprendizaje de un conjunto de juegos de sentido cristalizados en la situación histórica en la que nos tocó vivir. Ejercemos nuestra comprensión del mundo en tales juegos.

Por otro lado, *desde la perspectiva horizontal*, no somos nosotros los que jugamos los juegos de sentido, sino que son ellos los que nos juegan. Pues es en virtud de los juegos que adquirimos, de hecho, un modo de ver, un modo de comportarnos, un modo de encarar la vida, una identidad: es porque hemos sido iniciados en los juegos en los que hemos sido iniciados que podemos auto-interpretarnos de algún modo, proyectarnos dentro de alguna posibilidad de ser, encarnar lo que somos. Los juegos de sentido absorben en ellos las vidas

humanas y distribuyen sobre ellas conjuntos de identidades. Cada juego de sentido tiene, según esto, un aspecto apolíneo: cada juego despliega un horizonte de sentido que precede, por así decir, a la existencia de seres humanos que vengan a animarlo. El juego constituye así una realidad que nos supera y que nos interpreta: en el acto de aprender un juego, el ser humano aprende una forma de ser determinada, de auto-interpretarse, de darse forma y sentido, de asumirse existencialmente, y en esa medida, de asumir el ser de lo que lo circunda. En el jugar comprende su entorno y se comprende a sí mismo en virtud del juego mismo en el que ha ido a parar.

Pero a pesar de que en el juego de sentido se realiza el sentido de las cosas y de nosotros mismos, el juego está atravesado constitutivamente por un elemento indómito, por algo que no se deja controlar del todo, algo que escapa al horizonte de sentido: en la realización de un juego hay auto-interpretación e interpretación del entorno, hay un horizonte de comprensión que introduce todo en una suerte de red semántica, en una suerte de despedazamiento individualizador, identitario, ontológico (el sortilegio apolíneo del que hablaba Nietzsche); pero también hay un *sufrimiento* primordial, un sufrimiento que surge desde el interior de los elementos que el juego determina, desde el interior de la identidad en la que nos proyectamos al jugar, de las identidades que el juego distribuye, desde el sentido que le damos a las cosas: surge desde el personaje que encarnamos y desde todo lo que nos rodea. Se trata del fondo misterioso que palpita en todo juego.

De acuerdo con esto, podría decirse que todo juego de sentido guarda en sí la posibilidad de transformarse en un juego trágico o lírico: la vida fáctica tiene siempre la posibilidad de experimentar el horizonte que la determina como una carga, de llegar a un gran hastío, a una crisis vital que la empuja más allá del horizonte. Los personajes que encarna la existencia en su desplazamiento por los juegos de sentido pueden llegar a colapsar, a extrañarse. En otras palabras, todo juego de sentido tiene oculto en sí cierto personaje extraño, a saber, el héroe. Pues cada una de las identidades que asume la existencia en su concreción fáctica es susceptible de extrañarse, de sentir el llamado del sufrimiento primordial, y en esa medida, de encarnar el héroe que se halla oculto en todos los dramas existenciales.

El héroe es una posibilidad inmanente a todos los juegos de sentido: es el personaje cuya posibilidad se esconde en todo juego, esperando su avatar. Más atrás se ha dicho que un juego

de sentido establece una especie de reparto de identidades sobre las vidas humanas que llegan a animarlo (*cf. Supra*, sección 3.1.4). Ahora bien, dentro de ese reparto hay siempre un personaje que, aunque la mayoría de las veces permanece oculto, como mera posibilidad sin actualizar, puede llegar a salir de ese ocultamiento, puede llegar a realizarse, puede llegar a encarnarse: cada uno de los personajes que un juego distribuye sobre las vidas humanas puede llegar a extrañarse, a transformarse en un héroe. La existencia puede pasar de tener un sentido determinado por el aspecto horzónico del juego en el que ha ido a parar, a tener un sentido paradójico en el que asume el personaje dentro del cual colapsan todos los personajes, y por ello, dentro del cual se abre la posibilidad de saltar hacia nuevos horizontes y nuevos personajes.

Como se ha advertido ya anteriormente, es un hecho que el mundo tiene una historia, que las coordenadas lúdicas que determinan los aspectos más “universales” en los que radica lo propio de una comunidad se han transformado en el tiempo: los juegos de sentido más profundos, aquellos en los que reposa la pertenencia a un grupo social o incluso a una sociedad, pueden perder vigencia y caducar. Considero que ese hecho depende de la posibilidad heroica que hay en todo juego de sentido: la posibilidad de la transformación de un horizonte de sentido radica en esta posibilidad heroica inmanente a los juegos.

En concordancia con los resultados de secciones anteriores, podría decirse que todo juego de sentido es una suerte de territorio dentro del cual son posibles muchos juegos. Hay juegos de sentido que determinan amplios territorios, que determinan masas gregarias enormes, sociedades enteras, y otros cuya territorialidad es más restringida, que se hallan construidos sobre las territorialidades más amplias. La totalidad de juegos de sentido que se han cristalizado en una situación histórica determinada constituyen una suerte de geografía, o de geología: unos constituyen estratos de sentido más profundos y abarcantes, y por ello definen la imagen del mundo de una sociedad, otros se dan sobre los primeros y su alcance es menor, y por ello definen perspectivas regionales. Otros se construyen sobre los anteriores y su alcance es a su vez menor. Y así sucesivamente. El heroísmo sería una posibilidad que puede irrumpir en cualquiera de estos niveles. Así, habría irrupciones heroicas que sólo afectan estratos poco profundos del sentido: momentos migratorios en los que la vida se desplaza hacia nuevos juegos dentro del margen de posibilidades abierto por juegos más profundos.

Otras irrupciones cuyo alcance es mayor, y otras que quizá tienen la capacidad de llevar a la vida más allá del horizonte en su nivel más “universal”: más allá de la imagen del mundo.

En la próxima parte de estas investigaciones se partirá entonces de una analítica detallada de esta posibilidad heroica en la que se ha encontrado de modo incipiente el foco de análisis para arrojar luz sobre los aspectos meta-horizónicos de la experiencia humana. Trataré de formular de manera más aguda la inmanencia señalada entre la posibilidad heroica y los juegos de sentido, en general. Lo cual llevará la investigación a algo que se deja vislumbrar ya desde aquí: el héroe es un personaje con un evidente carácter religioso, como se puede ver ya en los planteamientos del joven Nietzsche. De manera que se puede intuir, aunque sea oscuramente por ahora, cierta relación entre la religión y los elementos meta-horizónicos de la experiencia humana.

Segunda parte:

Analítica meta-horizónica de la experiencia

Estructura del drama heroico

6.1. Introducción

Por lo común, la vida humana se desplaza por los juegos de sentido sin mayores contratiempos ni sobresaltos. Desde esta perspectiva de lo común, los juegos de sentido son como los rieles del tren de la vida, que se halla embarcada ya en un viaje que no se detiene. La mayoría de las veces nos encontramos ya embarcados en la situación que nos determina y que determina el sentido de lo que comparece para nosotros. Y absorbidos en nuestra propia condición fáctica, presionamos hacia ciertas posibilidades que de antemano se encuentran abiertas por los juegos de sentido en los que hemos ido a parar.

Como ya se ha dicho, cada juego de sentido en el que se halla embarcada la vida, le plantea a ésta un conjunto de posibilidades de auto-realización, ante el cual la vida responde presionando hacia cierta posibilidad de sí-misma. Y en condiciones normales, la constante proyección dentro de posibilidades desplegadas por los juegos es continua, ininterrumpida²⁹. Incluso cuando algo nos saca del juego en el que estamos embarcados, esta salida se presenta como la irrupción de un nuevo juego que se nos plantea o que se plantea: ahora suena el timbre de mi casa, y ello me saca de la situación que habito mientras escribo esto, y entonces entro en otro juego, pues el que timbra es un vendedor que me plantea otro juego³⁰. La vida

²⁹ Cabe recordar que, según los resultados del capítulo 4, cada juego de sentido no “universal” es a su vez una posibilidad abierta desde un juego de sentido más elemental o “universal”: sobre el juego de sentido de asumir la existencia de una realidad exterior son *posibles* una diversidad de juegos, como por ejemplo, el juego de moverme por el espacio. Y sobre este último juego son posibles otros juegos. Así, cada juego es un ámbito que abre posibilidades, y a su vez, una posibilidad abierta desde otro juego más elemental. De esta suerte, el basamento del conjunto de juegos que hay en una sociedad, estaría constituido por el horizonte que despliegan una serie de juegos de sentido “universales”, es decir, por una imagen del mundo sobre la cual se constituyen todos los demás juegos de sentido. Por lo tanto cabe preguntarse ¿desde dónde se abre la posibilidad de cada uno de estos juegos de sentido universales en los que descansa la posibilidad de todos los demás? Considero que la respuesta a esta cuestión apunta más allá del horizonte de sentido, hacia eso meta-horizónico que estoy intentando esclarecer. Esto se aclarará cabalmente hacia el final de estas investigaciones.

³⁰ Podría pensarse que el juego de escribir esto y el juego que me plantea el vendedor no pueden equipararse tan ligeramente. Pues al escribir esto me proyecto en la posibilidad de obtener un título, de llegar e ser un doctor. Pero en el juego que me plantea el vendedor no me proyecto sobre una posibilidad de mí mismo tan definida.

humana, en este modo de ser que se desliza sin fricciones ni contratiempos por una diversidad de juegos de sentido, es una *vida ordinaria*. Y sólo desde la perspectiva de una vida ordinaria se puede llegar a ver el vivir fáctico como algo que irremediablemente se halla sumido en el horizonte de sentido y comprensión desplegado por los juegos, como algo que se reduce a la problemática del sentido.

Ahora bien, si la indagación filosófica parte de esta condición *ordinaria* que asume la vida la mayoría de las veces y generalmente, entonces los juegos cobran el aspecto de meros espacios de sentido: lo horizontal pasa a primer plano y no deja ver lo que se ha venido llamando meta-horizontal. Así, para enfocar el aspecto meta-horizontal de los juegos de sentido es necesario ver los casos excepcionales, a saber, aquellos casos en los que la vida no fluye por los rieles del sentido sin contratiempos, aquellos casos en que la vida se descarrila, por así decir.

Sucede aquí algo muy peculiar: si la analítica de los juegos de sentido se elabora únicamente partiendo de la condición ordinaria en la que generalmente se halla sumida la vida, entonces la imagen que brota de los juegos de sentido es una imagen que se agota en lo horizontal. Y como esta condición ordinaria es aquella en la que se halla la vida la mayoría de las veces, y la condición en la que se encuentran la mayoría de las personas, el aspecto meta-horizontal de los juegos de sentido es proclive a no ser vislumbrado ni mucho menos esclarecido por la indagación filosófica.

La posibilidad de arrojar luz sobre esta región meta-horizontal de los juegos de sentido descansa entonces en el punto de partida de la indagación: con Nietzsche, hay que intentar analizar los juegos de sentido pero partiendo ahora de los casos excepcionales. No ver los juegos desde la perspectiva del ser humano en tanto vive de un modo ordinario -en tanto se desplaza sin sobresaltos por los rieles y bifurcaciones que le fijan los juegos de sentido que se han cristalizado en la situación histórica y personal que le tocó vivir-, sino enfocar toda la problemática de los juegos partiendo de los casos excepcionales, a saber, aquellos casos en

No obstante debe considerarse que al entrar en el juego que me plantea el vendedor asumo una identidad (un modo de ser, de comportarme) que está inextricablemente unida a la identidad que asumo para el vendedor y para las cosas que convoca ese juego. Sucede que proyectarse sobre una posibilidad de sí mismo no necesariamente consiste en aspirar a ser algo, *sino en ser algo*, en asumir cierto papel dentro de un juego. Así, al escribir esto me determino como doctorando, y al negociar con el vendedor me determino como cliente, o sea, entro en otra identidad parcial y en esa medida en otro juego.

los que la vida sale de su fluir ordinario y entra en un modo de ser *no ordinario*. Esta posibilidad de saltar fuera de lo ordinario es lo que llamaremos aquí la posibilidad heroica.

Teniendo en cuenta esto, en lo que sigue elaboraré una exposición más o menos detallada de lo que estoy llamando heroísmo, a la luz de algunos planteamientos relevantes sobre este tema. Dicha exposición es un intento por esclarecer el drama heroico en toda su complejidad. Y a partir de este esclarecimiento, lo que pretendo es poner de manifiesto el factor meta-horizántico que se halla presente en los juegos de sentido y que, como se verá más adelante, constituye un aspecto sin el cual los juegos y la experiencia humana en general, no serían lo que son. Como ya se ha dicho, un juego de sentido no sólo es un ámbito de sentido y comprensión sino que además está atravesado fundamentalmente por aspectos que escapan al sentido. Dado lo cual surge una serie de problemas que tendrán que ser afrontados a partir de la problemática del héroe.

En primer lugar, surge el problema de saber si existe un modo de acceder a los aspectos meta-horizánticos de los juegos y de ponerlos en un espacio de mediación, o sea, de exponerlos mediante el discurso filosófico: ¿cómo acceder a lo que de antemano se ha vislumbrado como estando más allá del sentido? Y ¿cómo plantear esto mediante el discurso filosófico? En segundo lugar, surge el problema de saber hasta qué punto una analítica de los aspectos meta-horizánticos de los juegos es completa, o cómo podrían captarse a cabalidad las dimensiones meta-horizánticas de los juegos de sentido: ¿puede encontrarse una especie de *guía* para encontrar a cabalidad las dimensiones meta-horizánticas de los juegos de sentido³¹? En tercer lugar, está el problema de la relación que hay entre los aspectos meta-horizánticos de los juegos y su aspecto horizántico: si tanto los elementos horizánticos como los meta-horizánticos hacen parte de la experiencia humana ¿qué tipo de relación hay entre ambos elementos?

Para solucionar toda esta problemática intentaré ahondar en la analítica, apenas esbozada, de la posibilidad heroica: en primer lugar elaboraré una exposición interpretativa de la estructura general del drama heroico, en lo que resta de este capítulo. En el capítulo siguiente (7), realizaré una exposición en la que se ponga de manifiesto el hecho de que la posibilidad

³¹ Este problema es análogo al que planteaba Kant con respecto a la posibilidad de encontrar una guía para el descubrimiento de las categorías (*cf.* Kant 2003, pág. 145 y ss.).

heroica acompaña siempre a la vida humana, vista a la luz de la noción de juego de sentido. Además intentaré mostrar que existen varios tipos de heroísmo. Luego mostraré que hay un tipo de héroe que, visto en concreto, trae en su boca un discurso particular, a saber, un discurso religioso (capítulo 8). Tras esto, mostraré que el discurso religioso tiene unas peculiaridades tales que permiten alumbrar, mediante el discurso filosófico, lo meta-horizónico constitutivo de los juegos de sentido y teniendo en cuenta esto, mostraré que en el discurso religioso hay una suerte de guía para encontrar los aspectos meta-horizónicos de la experiencia humana dentro del lenguaje filosófico (capítulo 9). Por último, a la luz de lo anterior, examinaré la correlación de los aspectos horizónicos y meta-horizónicos de los juegos de sentido (capítulo 10).

6.2. La posibilidad heroica

Antes de elaborar una analítica de la posibilidad heroica, es conveniente recalcar la necesidad de dicha analítica. Según los resultados de la primera parte de estas investigaciones, un juego de sentido es un ámbito de sentido y comprensión que, no obstante, está atravesado por un elemento indómito que escapa al sentido. En cuanto ámbito de sentido, un juego de sentido es una ocupación en la que se absorbe la vida humana, dentro de la cual se nos dan las cosas, los otros y nosotros mismos. Dentro de un juego de sentido las cosas se nos presentan a la luz de la previa apertura a una diversidad de elementos de juego, a un sistema de fines en el que está apostada cierta fuerza deseante, a unas identidades que establecen un reparto para las existencias que el juego convoca, a una espacialidad, a una temporalidad y, en suma, a toda una normatividad constitutiva del juego. Además, en el conjunto de juegos de sentido por los que se desplaza el vivir fáctico reside una imagen del mundo: un horizonte desplegado por los juegos de sentido más “universales”.

Pero lo anterior, que podríamos llamar el aspecto horizónico de los juegos, no agota el contenido de este concepto: los juegos de sentido tienen un aspecto meta-horizónico. Todo juego de sentido está atravesado y constituido fundamentalmente por este lado meta-horizónico. Ahora bien, el heroísmo sería la posibilidad que afronta la vida fáctica cuando el aspecto meta-horizónico de los juegos pasa a un primer plano, o se hace “visible”, por así

decir. Pero entonces surge aquí una cuestión: si el aspecto meta-horizántico de los juegos sólo se hace visible algunas veces, poniendo a la vida ante la posibilidad heroica ¿por qué decir que lo meta-horizántico es constitutivo de los juegos?

Como ya se ha sugerido, el problema aquí es bastante singular: sucede que sólo a la luz de la posibilidad heroica se puede comprender el hecho de que lo meta-horizántico esté ya siempre en el corazón mismo de los juegos de sentido. Pues si el análisis parte de las posibilidades abiertas por los juegos, distintas a esta posibilidad heroica, entonces lo meta-horizántico se hace invisible, se *oculta*. Provisionalmente, podría decirse que en la condición heroica se hace visible el polo meta-horizántico de los juegos, o bien, que en el heroísmo se muestra de forma óptima el aspecto meta-horizántico de los juegos. Digo entonces que en la experiencia cotidiana, en el vivir fáctico ordinario, las cosas se nos dan a la luz de un horizonte de sentido y comprensión desplegado por los juegos. Pero también se nos dan atravesadas de un *misterio fundamental*, constitutivo de los juegos y del jugar. El punto es que este aspecto misterioso no puede hacerse visible e indicarse como algo que está ya siempre en la cotidianidad del jugar, más que cuando la mirada recae en el vivir *no ordinario* propio del héroe. Dicho de otro modo, sólo podemos iluminar el hecho de que lo misterioso (lo meta-horizántico) es algo constitutivo de la experiencia (incluso de la experiencia *ordinaria*) cuando la indagación recae sobre un vivir *no ordinario* en el que esto misterioso se manifiesta, o se hace visible: cuando el punto de partida es un vivir en el que lo meta-horizántico ha puesto en crisis la trama del sentido, engendrando así al héroe.

6.3. Analítica del héroe según J. Campbell³²

Una de las indagaciones más extensas dentro de la tradición occidental contemporánea de la figura del héroe se encuentra en la obra de Joseph Campbell titulada *El héroe de las mil caras* (Campbell 1997). Es un hecho que alrededor de este trabajo, de la obra de Campbell en general, de la figura de Campbell y del intento de abordar los fenómenos religiosos desde

³² En lo que viene a continuación y hasta terminar la exposición de las ideas de Campbell se usarán palabras como “mundo” y “horizonte” sin el rigor técnico que se les ha dado anteriormente y que se les dará posteriormente. Esto con el fin de exponer las ideas de Campbell usando sus propios términos (él mismo usa estas palabras sin demasiado rigor).

una perspectiva “esencialista” ha habido diversas críticas (cf. Katz 1992, págs. 3 y ss.; Ellwood 1999, págs. 131 – 132, 148, 153; McCutcheon 2001, pág. 45; Segal 1987, pág. 5 y ss.). Yo comparto estas críticas: considero que Campbell, más que hacer ciencia, utiliza diversos mitos y ritos a su conveniencia para decir cosas que él quiere decir, para plantear posiciones que no parece demostrar nunca, ni con evidencias suficientes ni con argumentos contundentes. No obstante, lo que me interesa aquí no es el rigor de Campbell como mitólogo, ni si sus ideas están lo suficientemente soportadas en evidencias textuales, ni tampoco si su método comparativo es lo suficientemente riguroso como para derivar de él las ideas que expone.

Independientemente de todo esto, considero que en esta obra hay ideas originales, que de alguna manera logran captar posibilidades concretas y fácticas de la existencia, y que en esa medida, pueden ayudar a rastrear lo que estoy llamando heroísmo al nivel de la vida fáctica, al nivel del vivir humano concreto: a pesar de las innegables deficiencias científicas de la obra de Campbell y de que sus postulados no se justifican con suficiente rigor en documentos, ni en argumentos, Campbell logró intuir oscuramente, al menos en *El héroe de las mil caras*, una suerte de estructura fundamental del vivir humano, una posibilidad que se da en todos los juegos de sentido, y en esa medida, que acompaña a la vida humana con independencia de la situación histórica y social en la que ésta se halla sumida por lo general.

En concordancia con esto, me corresponde a mí aportar los argumentos. Pero no para demostrar que las ideas de Campbell acerca del mito son correctas, sino para mostrar que algunos de sus postulados, sea por accidente, sea por una oscura intuición, o por lo que sea, se toparon con una estructura de la vida humana, con una posibilidad que acompaña a la vida en todos los juegos por los que ésta se desliza: podría decirse que el héroe de Campbell es un personaje cuya posibilidad está dada en todos los juegos de sentido, aunque la mayoría de las veces tal posibilidad no se realice. La vida humana es vida ordinaria en tanto esta posibilidad no se realiza. Y en tanto la vida humana es ordinaria, los aspectos meta-horizónicos de la experiencia se olvidan, se hacen invisibles, se ocultan.

En el lenguaje de Heidegger podría decirse entonces que el heroísmo que estoy persiguiendo aquí, y con el que se topó Campbell ingenuamente, es un heroísmo *existencial*: no es el caso que la vida humana algunas veces tenga delante de sí esta posibilidad y otras

veces no, sino que esta posibilidad acompaña a la vida constitutivamente, en un nivel ontológico, como la muerte para Heidegger (*cf.* Heidegger 2003, pág. 321). Tomaré entonces los postulados de Campbell en *El héroe de las mil caras* como punto de partida, como intuición preliminar del problema que estoy intentando abordar. Y más adelante (capítulos 7, 8 y 9) intentaré aportar evidencias existenciales que muestren que esta estructura, o más bien, la apropiación interpretativa que elaboraré de ella, es algo sin lo cual la experiencia humana y los juegos de sentido no serían lo que son.

La idea preponderante en *El héroe de las mil caras* es la de que hay identidades primordiales en todas las mitologías, que hay algo así como estructuras comunes que asumen una diversidad de vestiduras dentro de la tradición mitológica de cada pueblo (*cf.* Campbell 1997, pág. 11). Ahora bien, estas estructuras comunes dependen, según Campbell³³, del hecho de que los mitos simbolizan situaciones vitales que son comunes a los seres humanos en general, independientemente de la situación histórica que los determina: el ser humano, con independencia de la condición histórica en la que ha crecido, puede enfrentar una y otra vez ciertas situaciones que se simbolizan en el mito. De allí que, en nuestro mundo contemporáneo, “como se carece de una mitología general efectiva, cada uno tiene su propio panteón de sueños, privado, inadvertido, rudimentario, pero que obra en secreto” (Campbell 1997, pág. 12). Y este panteón privado no es más que la vestidura con la que cada quien reviste estructuras generales de la existencia que antiguamente asumían la vestidura del mito (*cf.* Campbell 1997, pág. 12 y 100).

Una de las tareas que asume Campbell es la de desentrañar estas estructuras: se trata de esclarecer las estructuras comunes que aparecen una y otra vez en las diversas mitologías y relatos de pueblos antiguos, y que, según lo dicho, aportarían cierto conocimiento de la condición de la existencia. Esclarecer estas estructuras sería mostrar indirectamente las situaciones que el ser humano afronta siempre, en tanto humano, con independencia de la cultura en la que ha crecido. Se trataría entonces de esclarecer la condición humana a partir de las estructuras comunes que hay en los mitos. En *El héroe de las mil caras*, esta tarea de esclarecer las estructuras comunes a los mitos se centra en la figura del héroe. Así, el trabajo

³³ Este punto de vista es sostenido por Campbell con cierta nitidez en esta obra. Pero no es el único punto de vista que él sostiene (*cf.* Segal 1987, pág. 5 y ss.).

de Campbell en dicha obra podría entenderse como un intento por mostrar la estructura común que comparten los diferentes mitos e historias cuyo motivo es la vida de algún héroe. Y a partir de esto, tratar de comprender el tipo de situaciones comunes al vivir humano que son simbolizadas por estos mitos e historias.

En otras palabras, para Campbell, toda la diversidad de relatos y mitos sobre la figura del héroe que han aparecido en la historia comparten una estructura común, puesto que tales relatos mitológicos simbolizan situaciones que el ser humano puede afrontar siempre, con independencia de la situación histórica en la que le tocó vivir. Así, el heroísmo que constituye el motivo de mitos, cuentos y ritos tradicionales, simboliza un heroísmo que siempre puede afrontar la vida humana, con independencia de la situación fáctica en la que se halla sumida.

Para Campbell, esta simbolización de la situación heroica les servía a los seres humanos pre-modernos como guía para afrontarla: los mitos, ritos, cuentos y diversas manifestaciones culturales en las que el *leitmotiv* era la figura del héroe, les servían a los antiguos como guía para afrontar la situación vital heroica, como mapa para orientarse dentro de un drama en el que los seres humanos *podían*, y a veces *debían*, entrar (*cf.* Campbell 1997, pág. 114). De suerte que, para los seres humanos antiguos, había una referencia indirecta del mito, el folclor y el rito cuyo tema es el heroísmo, hacia la vida, hacia determinadas situaciones que la vida puede asumir en cualquier momento. A través del mito se orientaban dentro de la situación vital heroica.

Ahora bien, para Campbell, estas situaciones que he llamado heroicas no han desaparecido con la desaparición del mito en la cultura occidental: lo que ha desaparecido es el recurso antiguo consistente en apelar al mito y al rito para orientar a los seres humanos que han caído en esas situaciones. De manera que el esclarecimiento de la estructura del drama heroico no sólo tiene para Campbell una importancia para la historia de las religiones. Más allá de esto, la importancia radicaría en que dicho esclarecimiento, a su vez, arrojaría luz sobre la condición humana en general: sería el esclarecimiento estructural de un drama que acompaña al ser humano como rasgo ontológico de este ente (*cf.* Campbell 1997, págs. 337 y ss.). En lo que viene a continuación intentaré elaborar una reconstrucción interpretativa de algunos de los planteamientos de Campbell acerca de la estructura general del heroísmo, y en esa medida, de la situación heroica.

6.3.1. Estructura general de la aventura heroica

Para Campbell hay tres elementos estructurales de suma importancia para comprender la aventura del héroe:

El camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en todos los ritos de iniciación: *separación-iniciación-retorno*, que podría recibir el nombre de unidad nuclear del monomito.

El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos (Campbell 1997, pág. 35).

(a) La *separación* de la que habla Campbell se refiere a un salir del mundo cotidiano, una suerte de irrupción de algo extraño, misterioso o fabuloso que lleva al héroe a una situación en la que éste ya no puede seguir su fluir dentro de las posibilidades habituales: se trata de una suerte de extrañamiento o *duda* que afecta al héroe, y que lo lanza más allá de las posibilidades que se le abrían, dada su condición vital *ordinaria*. (b) La *iniciación* se refiere al ingreso del héroe en cierta región “fabulosa”, “misteriosa” o “sobrenatural”, en donde debe afrontar ciertas pruebas increíbles, en donde debe realizar ciertas hazañas, o debe padecer ciertas mortificaciones que finalmente lo transforman, lo transfiguran y le dan cierto don, elixir, mandato o condición que no tenía antes. Y (c) el *retorno* se refiere al regreso del héroe al mundo que había abandonado, un regreso que es a su vez una redención del mundo, un traer al mundo los dones, el elixir, o los mandatos que se han obtenido en la iniciación y que regeneran, transforman o salvan a la humanidad³⁴. A continuación trataré de exponer detalladamente estos tres elementos.

³⁴ Como el lector debe haber notado, existe una gran similitud entre los elementos señalados por Campbell y los rasgos que el Nietzsche de *El nacimiento de la tragedia* le atribuía al héroe, a saber, *sufrimiento, transgresión y redención* (cf. *Supra*, Capítulo 5 de la primera parte). Por otro lado, estas características de la aventura heroica también se asemejan a las características que Eliade proponía para el chamanismo (cf. Eliade

6.3.1.1. La separación

Para Campbell la aventura heroica suele iniciarse con un llamado: un personaje que vive una *vida ordinaria*, o sea, cuyo vivir se inscribe dentro del ámbito de lo familiar y cotidiano entra en *crisis* por la aparición de algo que pone en cuestión o en *duda* tal vivir ordinario. Este elemento que irrumpe en la cotidianidad de un personaje cualquiera, poniéndolo en crisis, puede ser una situación, un accidente, una cosa, o un emisario. Lo crucial es el hecho de que, con la aparición de este elemento que no encaja dentro del fluir ordinario de la vida, se “revela un mundo insospechado y el individuo queda expuesto a una relación con poderes que no se entienden correctamente” (Campbell 1997, pág. 54). Por esto

La llamada levanta siempre el velo que cubre un misterio de transfiguración; un rito, un momento, un paso espiritual que cuando se completa es el equivalente de una muerte y de un renacimiento. El *horizonte*³⁵ familiar de la vida se ha sobrepasado, los viejos conceptos, ideales y patrones emocionales dejan de ser útiles, ha llegado el momento de pasar un umbral (Campbell 1997, pág. 55).

El llamado es una suerte de punto de quiebre en la vida del personaje en cuestión: cuando un personaje cualquiera es llamado, o sea, cuando en su vida irrumpe cierto factor que no se puede dominar, que no se puede integrar al horizonte de sentido dentro del cual fluye la vida ordinaria del personaje, “lo que anteriormente estaba lleno de significados se vuelve extrañamente vacío de valores” (Campbell 1997, pág. 58). Por esto, aunque el personaje llamado a la aventura pretenda pasar por encima del llamado desatendiéndolo, su vida no será más la misma: “aun cuando el héroe vuelva por un tiempo a sus ocupaciones familiares, puede encontrarlas infructuosas. Una serie de signos de fuerza creciente se hará visible entonces, hasta que la llamada ya no pueda desoírse” (Campbell 1997, pág. 59).

2009, págs. 104 y ss.). Y podría mostrarse cierta similitud entre estas características y las transformaciones del espíritu de las que hablaba Nietzsche en su *Zaratustra* (cf. Nietzsche 2004, págs. 53 y ss.).

³⁵ Subrayado mío.

De allí la crisis: la irrupción de algo que cuestiona o pone en duda el horizonte de sentido dentro del que un personaje vive, priva de sentido los asuntos más familiares y cotidianos. La aparición de este elemento que escapa a la familiaridad arroja sobre la vida ordinaria del héroe una inquietud, una sospecha, una duda, un vacío: el horizonte dentro del que el héroe solía orientarse es puesto en cuestión por el llamado.

Lo cual tiene una repercusión en la manera en que el personaje se vincula con su entorno social:

Este primer estadio de la jornada mitológica, que hemos designado con el nombre de “la llamada a la aventura”, significa que el destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de su sociedad a una zona desconocida [que se simboliza en el mito] como una tierra distante, un bosque, un reino subterráneo, o bajo las aguas, en el cielo, una isla secreta, la áspera cresta de una montaña; o un profundo estado de sueño; pero siempre es un lugar de fluidos extraños y seres polimorfos, tormentos inimaginables, hechos sobre humanos y deleites imposibles (Campbell 1997, pág. 60).

Ahora bien, ante el llamado el héroe tiene dos alternativas: o bien atiende el llamado y se embarca en un viaje hacia la región sobrenatural que se ha abierto ante sus pies, o bien se aterra y se paraliza, negándose a atender el llamado: se refugia en el mundo y vuelve los oídos hacia otros intereses, se encierra en el “fastidio, en el trabajo duro, o en la “cultura” [...] y se convierte en una víctima que debe ser salvada” (Campbell 1997, pág. 61). Esta alternativa representa una suerte de heroísmo fallido: negarse al llamado, refugiarse en la familiaridad del horizonte fracturado, no restaura la fractura. La posibilidad heroica se cierra, sin que por ello se suprima el cuestionamiento y la duda que ahora pesa sobre la zona cómoda y segura que circunscribe el horizonte de sentido. Por ello, un héroe fallido es alguien que debe ser salvado: no puede despejar la duda que pesa sobre su horizonte, y espera que algo venga y lo saque de la situación en la que ahora ha caído.

Si el terror y la parálisis no llevan al héroe a arredrarse ante el llamado, entonces puede ocurrir que haga aparición cierta “ayuda sobrenatural” (cf. Campbell 1997, pág. 70 y ss.), en el viaje que ahora ha iniciado el héroe. Este elemento sobrenatural le proporciona al héroe

protección y guía en la *terra incognita* en la que ahora camina, dado su seguimiento del llamado. La ayuda sobrenatural puede ser simbolizada por una figura femenina: una mujer sabia, una hechicera, o una anciana; o bien por algún tipo de amuleto, o talismán. Y también a veces por una figura masculina: un pequeño habitante del bosque, un hechicero, un ermitaño que aparecen para darle al héroe consejos y amuletos (*cf.* Campbell 1997, pág. 73). La función de esta ayuda es la de brindarle al héroe confianza y seguridad en su extraño viaje: representa la esperanza y la promesa de que el viaje, a pesar de sus peligros e incertidumbres, llevará al héroe a buen término (*cf.* Campbell 1997, pág. 71). A veces la llamada a la aventura es de hecho efectuada por el personaje que luego viene a ser la ayuda sobrenatural (*cf.* Campbell 1997, pág. 74).

Pertrechado con sus amuletos o acompañado por sus ayudantes, el héroe prosigue su aventura y puede llegar hasta cierto umbral (*cf.* Campbell 1997, pág. 77). Este umbral señala una suerte de límite más allá del cual se abre un mundo extraordinario. Simboliza el límite del mundo en el que por lo común viven las personas: el límite dentro del cual la vida humana es vida ordinaria. Y en este umbral suele encontrarse un guardián o custodio que el héroe tendrá que vencer para poder proseguir su aventura:

Tales custodios protegen al mundo en las cuatro direcciones, también de arriba abajo, irguiéndose en los límites de la esfera actual del héroe, u *horizonte vital*³⁶. Detrás de ellos está la oscuridad, lo desconocido y el peligro; así como detrás de la vigilancia paternal está el peligro para el niño, y detrás de la protección de la sociedad está el peligro para el miembro de la tribu. La persona común está no sólo contenta sino orgullosa de permanecer dentro de los límites indicados (Campbell 1997, pág. 77).

Debo resaltar una y otra vez, con Campbell, la situación vital que los mitos, según él, simbolizan: el umbral y el guardián del umbral son símbolos del límite de lo horizontal hacia el que se desplaza el héroe, así como el peligro que entraña sobrepasar tal límite. De allí que la mitología suele poblar con presencias peligrosas los lugares desiertos que están

³⁶ Subrayado mío.

más allá del territorio, de la aldea, de la patria. Y sólo atravesando los límites que protege el guardián y retando sus fuerzas destructoras, se hace posible para el héroe pasar a una nueva zona de experiencia:

Sólo atravesando esos límites [...] pasa el individuo, ya sea vivo o muerto, a una nueva zona de experiencia. [...] La aventura es siempre y en todas partes un pasar más allá del velo de lo conocido a lo desconocido; las fuerzas que cuidan la frontera son peligrosas; tratar con ellas es arriesgado, pero el peligro desaparece para aquel que es capaz y valeroso (Campbell 1997, pág. 81).

Ahora bien, la lucha con el guardián del umbral y el tránsito a través del mismo, lleva al héroe a una esfera de *renacimiento* que suele simbolizarse con la imagen de un vientre: el héroe ingresa en la región allende los límites del horizonte ordinario en el que antes vivía preñando con su presencia el vientre de lo desconocido, que a veces se ha simbolizado como el vientre de una ballena o un monstruo (*cf.* Campbell 1997, pág. 88). Ingresar en esta región más allá del horizonte es como ser devorado por lo desconocido y, en esa medida, morir para lo horizontal.

El motivo popular de ser devorado o de penetrar en el vientre de un monstruo, según Campbell, subraya el hecho de que el paso del umbral de lo horizontal es siempre una forma de aniquilación y una promesa de renacimiento: el héroe, en su paso más allá de los límites del horizonte vital ordinario, muere devorado por lo desconocido. Desaparece en el vientre de un monstruo terrible. Se transforma en algo que ahora inflama este vientre, anunciando un futuro renacimiento. Esta simbología del vientre ilustra así el hecho de que el héroe, al entrar en la zona desconocida, sufre una metamorfosis: muere para el mundo ordinario (es devorado) ingresando al vientre de lo desconocido, preñándolo.

Según Campbell, lo anterior muestra cierta correlación entre *ir más allá del mundo e ir más allá del ego*: ir más allá del horizonte vital es una muerte, una ruptura de la identidad del ego en la que se sostiene nuestra pertenencia a tal horizonte:

El héroe cuya liga con el ego ya está aniquilada, cruza de un lado y de otro los horizontes del mundo, pasa por delante del dragón tan libremente como un rey por las habitaciones de su casa. Y allí nace el poder de salvar, porque el haber pasado y el haber retornado demuestra que, a través de todos los antagonismos fenoménicos, lo Increado-Impercedero permanece y no hay nada que temer (Campbell 1997, pág. 90).

En resumen, “la separación” entendida como una estructura común que comparten los mitos cuyo motivo es la vida del héroe, simboliza una situación que puede afrontar la vida humana con independencia de la situación histórica concreta en la que esta se encarna. Dicha situación consiste en la irrupción de algo (un emisario, un objeto, un sentimiento ante cierto fenómeno) que lleva al héroe a una crisis: el horizonte vital en el que el pre-héroe solía habitar es puesto en cuestión o en duda por dicha irrupción, desencadenando en este personaje una tremenda inquietud, una duda sobre el horizonte, y con ella, la necesidad de emprender un viaje hacia una región desconocida. La conexión del individuo a su entorno social, a su territorio, a su tradición, a su mundo, entra en crisis: algo llama y presiona al futuro héroe a salir más allá de todo esto, y en esa medida, a abandonar el ego, la identidad personal, la mismidad en la que todo ello se sostiene. Si el llamado es atendido, si la presión del llamado es lo suficientemente fuerte como para arrastrar al héroe a “la aventura”, el héroe tendrá que sufrir una muerte, la muerte de su ego, que es al mismo tiempo un ingreso del héroe en una zona de experiencia extraña (sobrenatural, desconocida), y una promesa de un nuevo nacimiento: una metamorfosis.

6.3.1.2. La iniciación

Según Campbell, una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve por una región plagada de seres y formas fluidas y ambiguas, en donde debe afrontar una serie de pruebas difíciles y mortificaciones indecibles (Campbell 1997, pág. 94). Tales pruebas simbolizan un “proceso de disolución, de trascendencia, o de transmutación de las imágenes infantiles de nuestro pasado personal” (Campbell 1997, pág. 97): se trata de un proceso en el que la vida humana se transforma, abandonando la determinación identitaria que el mundo habitual había

engendrado en ella. Se trata de una purgación y una renuncia que debe vivir el héroe antes de poder llevar a cabo su tarea salvadora³⁷.

Estas pruebas que afronta el héroe socavan su ego: en el acto de superarlas él mismo se destruye, de suerte que la separación entre él y la otredad que afronta se disuelve

El héroe [...] descubre y asimila su opuesto (su propio ser insospechado) ya sea tragándose o siendo tragado por él. Una por una van rompiéndose las resistencias. El héroe debe hacer a un lado el orgullo, la virtud, la belleza y la vida e inclinarse o someterse a lo absolutamente intolerable. Entonces descubre que él y su opuesto [o sea, las pruebas que afronta] no son diferentes especies sino una sola carne (Campbell 1997, pág. 103).

Así, las pruebas son una profundización del problema planteado en el cruce del primer umbral, a saber “¿puede el ego exponerse a la muerte?” (Campbell 1997, pág. 104). El camino que recorre el héroe está plagado de bestias, dragones, demonios y barreras que deberán ser superados una y otra vez, y que irán socavando la identidad dentro de la cual el héroe, antes de su viaje, se proyectaba. Esta región peligrosa plagada de seres extraños a los que el héroe se enfrenta, y en la que la identidad va siendo socavada, simboliza pues la destrucción del arraigo al mundo ordinario del que el héroe parte.

Una vez superadas todas las pruebas, suele ocurrir un “matrimonio místico del alma triunfante del héroe con la Reina Diosa del mundo [...] o madre cósmica” (Campbell 1997, pág. 104). Este matrimonio se suele dar en la parte más lejana de la tierra, o bien en el centro del cosmos, o en la oscuridad de la cámara más profunda del castillo interior (*cf.* Campbell 1997, pág. 104). De suerte que

Las pruebas que sufre el héroe, preliminares a sus últimas experiencias y hechos, son el símbolo de esas crisis de realización por medio de las cuales su conciencia se amplifica y se capacita para resistir la posesión completa de la madre destructora, su inevitable desposada (Campbell 1997, pág. 114).

³⁷ *Cf.* Eliade 2009, págs. 45 – 72.

Esta madre cósmica o Reina diosa del mundo suele ser ambivalente o ambigua. Por lo general puede reunir dos aspectos, uno benigno y otro terrible (cf. Campbell 1997, pág. 105 -109). Dado lo cual, según Campbell, esta figura femenina simboliza la “fuerza cósmica, la totalidad del universo, la armonía de todas las parejas de contrarios” que combina en sí “el terror de la destrucción absoluta con una seguridad impersonal pero materna” (Campbell 1997, pág. 109). La ambigüedad de esta Madre cósmica se presenta de diversas maneras: puede ser vieja y joven, horrenda y hermosa, fatal y nutricia. El punto es que tal ambigüedad es símbolo de la totalidad fundamental y trascendente, de la unidad verdadera que subyace a la multiplicidad de los contrarios que se encuentra en el mundo fenoménico ordinario. Ahora bien, sólo quien está preparado espiritualmente por el camino de las pruebas puede soportar la revelación de esta diosa y lograr el matrimonio místico con ella (cf. Campbell 1997, pág. 109).

Teniendo en cuenta todo este simbolismo resulta entonces que “el encuentro con la diosa”, el matrimonio o unión mística del héroe con ella, simboliza la unión misma del héroe con la sustancia profunda y trascendente del mundo, con la fuente misma de la vida y de la muerte, con el fondo misterioso en el cual todas las parejas de contrarios se reúnen: *aquello que estando más allá del horizonte del mundo vital ordinario, constituye su fondo primordial, su fuente profunda.*

Hay además otra investidura que puede adoptar este tema de la unión con la fuente profunda del mundo, a saber, “la reconciliación con el padre”, con el dios padre (Campbell 1997, págs. 119 y ss.). El dios padre, como la diosa madre, tiene un doble aspecto: es a un mismo tiempo una fuerza terrible, destructora, llena de ira; y una mano misericordiosa, creadora y llena de gracia (cf. Campbell 1997, pág. 120 y ss.).

Según Campbell el aspecto terrible e iracundo del dios padre “es un reflejo del propio ego de la víctima” (Campbell 1997, pág. 122): el fondo misterioso y trascendente del mundo se presenta como una fuerza terrible y destructora para todos aquellos que se aferran a su raigambre ordinario, para todos aquellos que aún no han abandonado la identidad habitual en la que se sostiene su pertenencia al mundo. Así, la reconciliación con el padre no consiste sino en el abandono del “monstruo generado por el individuo mismo” (Campbell 1997, pág.

122). El héroe, en este caso, es quien se aventura hacia la reconciliación con el dios padre: debe sufrir toda la ira y la destrucción que brota del dios padre, como camino de purgación y de destrucción de su ego; pero a su vez recibe toda la gracia y la bondad de ese dios, pues tras la destrucción sigue una manifestación de la bondad y la gracia:

Pero esto requiere abandonar la unión al yo mismo y eso es lo difícil. El individuo debe tener fe en la misericordia del padre y debe confiar en esa misericordia. Por lo tanto, el centro de la creencia se traslada fuera del apretado anillo del dios demoniaco, y los ogros terribles desaparecen (Campbell 1997, págs. 122 – 123).

Después de que el padre descarga su ira sobre el héroe, destruyéndolo y llevándolo a veces hasta la muerte, suele reconocer en él a su hijo, de suerte que lo acepta, lo resucita y lo acoge en su misericordia³⁸.

Para Campbell estos símbolos aparecen una y otra vez en los diversos ritos iniciáticos de diversas culturas antiguas (*cf.* Campbell 1997, pág. 128): según la idea tradicional de la iniciación, todo tránsito de una condición vital a otra (por ejemplo, el tránsito de la infancia a la vida adulta, o de ser un individuo profano a ser un sacerdote), requiere la introducción del candidato en las técnicas, deberes y prerrogativas de su nueva condición. Lo cual implica un reajuste radical de sus relaciones con lo que lo rodea. Para esto, las culturas antiguas disponen de ritos en los que se simboliza la muerte y el renacimiento del iniciado: el candidato debe ser asesinado ritualmente, su identidad pasada debe ser destruida, y debe volver a renacer dentro de una nueva identidad (*cf.* Campbell 1997, págs. 128 – 132).

En el mundo antiguo esa clase de ritos y mitos abundaban: las muertes y resurrecciones de Tammuz, Adonis, Mitra, Virbio, Attis y Osiris, y de sus variadas representaciones animales [...] son familiares a todos los estudiosos de religiones comparadas (Campbell 1997, pág. 133 – 134).

³⁸ *Cf.* El tema de la muerte y la resurrección iniciática en Eliade 2009 págs. 45 y ss.

Todos estos aspectos paradójicos y contradictorios de la diosa madre y del dios padre, como se ha dicho, simbolizan aquel fondo misterioso dentro del cual debe sumergirse el héroe en su aventura, para el cumplimiento de su tarea salvadora. Así, detrás de las imágenes de la diosa madre y del dios padre subyace un “secreto germinal” (Campbell 1997, pág. 137):

La paradoja de la creación, la llegada de las formas del tiempo desde la eternidad, son el secreto germinal del padre. No se puede explicar en forma completa. Por lo tanto, en cada sistema de teología hay un punto umbilical, un talón de Aquiles que ha sido tocado por el dedo de la madre vida, y donde la posibilidad del perfecto conocimiento se debilita. El problema del héroe es penetrar, y con él su mundo, precisamente a través de ese punto, sacudir y aniquilar ese nudo clave de su existencia limitada. [...] El héroe trasciende la vida y su particular punto ciego, y por un momento se eleva hasta tener una visión de la fuente. Contempla la cara del padre, comprende y los dos se reconcilian (Campbell 1997, pág. 137).

Así, este tema de la reconciliación con el padre remite al hecho de que el ser humano “no puede medir la voluntad de Dios, que deriva de un centro fuera del alcance de las categorías humanas” (Campbell 1997, pág. 138).

Según Campbell, el matrimonio con la diosa madre o la reconciliación con el padre llevan al héroe a su “apoteosis” (cf. Campbell 1997, págs. 139 y ss.): a su transformación en un ser divino. El héroe que atraviesa todos los “terrores de la ignorancia” (Campbell 1997, pág. 140), es decir, que ha logrado aniquilar todos los residuos identitarios de su antigua condición, se transforma en un ser que encarna aquel punto allende la existencia limitada: *ya no es una mera identidad histórica*, situada, definida por la tradición dentro de la cual ha crecido, sino que *ahora es la encarnación del fondo primordial* que subyace a toda situación. Para Campbell “ésta es la liberación potencial que está dentro de cada uno de nosotros, y que cualquiera puede obtener a través del heroísmo” (Campbell 1997, pág. 140).

Ahora bien, esta condición a la que accede el héroe tras morir en aquel punto trascendente, a saber, su apoteosis, suele simbolizarse en los mitos mediante la imagen de un andrógino: la superación de todas las dualidades, la llegada a aquel punto que trasciende los límites de la identidad mundana lleva al héroe a encarnarse en un andrógino. Éste tema de un ser

humano andrógino es, según Campbell, un motivo recurrente en los mitos que hablan de los orígenes del ser humano (*cf.* Campbell 1997, pág. 143): en muchos mitos, la forma originaria del ser humano es andrógina, y sólo por cierta rebelión, por cierto pecado original, o por cierto desacato de la voluntad divina, el ser humano ha llegado a estar reducido a uno de los dos sexos: se trata de la caída del ser humano desde su condición prístina. De suerte que la transformación del héroe en un andrógino simboliza el retorno del héroe a la condición que tenía el ser humano antes de su caída. Así pues, el tema del andrógino

Representa una de las formas básicas de simbolizar el misterio de la creación: la eternidad que se convierte en tiempo, la división de uno en dos y luego en muchos [...]. Esta imagen [del andrógino] está al principio del ciclo cosmogónico, y se encuentra con igual propiedad al terminar el héroe su jornada, en el momento en que la muralla del paraíso se diluye, se encuentra y se recuerda la forma divina; y se recobra la sabiduría (Campbell 1997, pág. 143).

De otro lado, la apoteosis del héroe se relaciona para Campbell con una condición en la que la vida supera las cadenas del deseo y la hostilidad en las que se sostiene el ego: encarnar aquel punto allende a la condición humana ordinaria significa, en muchos relatos mitológicos, que se ha superado la serie de deseos y aversiones que sujetaban al héroe a su identidad mundana. El héroe que ha alcanzado su apoteosis se ha liberado de “la voluntad de vivir de acuerdo con los motivos normales del deseo y de la hostilidad, en un ambiente engañoso de causas, fines y medios fenoménicos” (Campbell 1997, pág. 152).

Esto no significa que en su apoteosis, el héroe abandone la vida. Se trata más bien de que, dada su nueva condición, es vida que ve la vida desde una perspectiva que no se restringe a la perspectiva de un ego: pierde el sesgo identitario en el que se halla sumida la vida humana ordinaria, dado su encadenamiento a deseos y aversiones mundanas. El héroe en su apoteosis es como una suerte de centro sin ego a través del cual se pueden apreciar las cosas más allá de todo sesgo identitario:

Habiendo sobrepasado los engaños de su ego anteriormente autoafirmativo, autodefensivo, preocupado por sí mismo, él siente afuera y adentro el mismo

reposo. Lo que observa hacia afuera es el aspecto visual del inmenso vacío que trasciende al pensamiento sobre el cual cabalgaban sus propias experiencias del ego, la forma, las percepciones, la palabra, las concepciones y el conocimiento. Y se siente lleno de compasión por los seres aterrorizados de sí mismos que viven en temor de su propia pesadilla. Se levanta, vuelve a ellos y con ellos habita como un centro sin ego, a través del cual el principio del vacío se manifiesta en su propia simplicidad. (Campbell 1997, pág. 154).

Así, el héroe que ha alcanzado su apoteosis es una figura ambigua: es una vida que no obstante ve desde una perspectiva más allá de la vida (entendida como desear y tener aversiones), o bien, en él se reúnen paradójicamente el tiempo y la eternidad (*cf.* Campbell 1997, págs. 153 – 157). Estas ambigüedades, para Campbell, también se relacionan con el carácter andrógino del héroe del que hablábamos anteriormente (*cf.* Campbell 1997, pág. 158).

Por último, hay también un tema recurrente en algunas mitologías que hablan de la jornada heroica: se trata del acceso del héroe a una “última gracia” (Campbell 1997, págs. 159 y ss.), a un elixir, a una fuente inagotable de agua, de alimento, de vino, en resumen, de algo que concede el don de la inmortalidad, de la indestructibilidad (*cf.* Campbell 1997, pág. 159 y ss.). Para Campbell estos símbolos apuntan a lo mismo de lo que se ha venido hablando: el héroe que alcanza su apoteosis, encarna lo eterno en la condición efímera de la vida, encarna en su vivir temporal una perspectiva que está más allá de lo temporal. Así, el tema de la inmortalidad física que alcanza el héroe tras recibir esta gracia es símbolo de la condición heroica que consiste en ver, en medio de la finitud temporal, desde una perspectiva meta-temporal, por así decir.

La “última gracia” es símbolo del acceso del héroe a una condición allende al ego, a la determinación identitaria que tenía antes de su jornada. El héroe, tras recibir esta gracia ya no es un sujeto: ha trascendido los límites del sujeto, es inmortal, pero no porque su cuerpo se haga indestructible, sino porque su vida ya no es la vida de una identidad personal, sino de lo que permanece siempre detrás de toda identidad personal, de lo que no muere una vez muerto el ego, de la parte indestructible de la vida.

En resumen, según Campbell, el tema de la iniciación del héroe que se simboliza mediante una diversidad de imágenes (el matrimonio con la diosa, la reconciliación con el padre, etc.) en las diversas mitologías, apunta a una situación posible para el ser humano, independientemente de la situación histórica en la que ha crecido, y que consiste en la posibilidad de una destrucción de su identidad: en la posibilidad de ver las cosas más allá de las determinaciones identitarias en las que se proyecta *ordinariamente*, dadas las determinaciones deseantes que lo sujetan. De suerte que, para Campbell, los dioses y diosas, así como los seres fluidos que encuentra el héroe en su tránsito iniciático, constituyen maneras de expresar simbólicamente esta posibilidad humana consistente en trascender la finitud, de trascender la perspectiva situacional que determina la vida como vida ordinaria.

6.3.1.3. El retorno

Una vez el héroe ha llevado a cabo su misión, sea por penetración en la fuente de la inmortalidad, por la adquisición de un elixir, por la reconciliación con el dios padre o por el matrimonio místico con la diosa madre, “el aventurero debe regresar con su trofeo transmutor de la vida” (Campbell 1997, pág. 179). La jornada del héroe ha de cerrarse: el héroe ha de traer el misterio, el don, o el elixir que ha alcanzado al mundo del que partió. Este regreso del héroe “habrá de significar la renovación de la comunidad, de la nación, del planeta o de los diez mil mundos” (Campbell 1997, pág. 179).

Sin embargo, esta responsabilidad de regresar y culminar la tarea salvadora, en algunos mitos, es rechazada por el héroe: según Campbell son numerosos los relatos en los que el héroe se niega a regresar, permaneciendo para siempre en aquel punto allende al horizonte familiar de la vida (*cf.* Campbell 1997, pág. 179).

No obstante, por lo general el héroe suele ser enviado por los dioses a “regresar al mundo con algún elixir para la restauración de la sociedad” (Campbell 1997, pág. 182). Y así como había una crisis en el punto de partida de la jornada heroica, se suele dar aquí una nueva crisis que Campbell llama “crisis del umbral del regreso” (Campbell 1997, pág. 200). El héroe debe volver, con el enigma restaurador que ha alcanzado, a la región de los mortales:

El elegido tiene que volver a entrar con su don a la hace tiempo olvidada atmósfera de los hombres que son fracciones e imaginan ser completos. Todavía debe enfrentarse a la sociedad con su elixir que destroza el ego y redime la vida y soportar el golpe de respuesta de las dudas razonables de los duros resentimientos y de la incapacidad de las buenas gentes para comprender (Campbell 1997, pág. 200).

Para Campbell esta crisis del regreso simboliza la última tarea del héroe: la de transmitir a los mortales aquello que viene de la fuente profunda de la vida y que, en tanto allende todo horizonte, desafía el lenguaje:

Ésa es la última y difícil labor del héroe. ¿Cómo dar en el lenguaje del mundo de la luz, los mensajes que vienen de las profundidades y que desafían las palabras? ¿Cómo representar en una superficie de dos dimensiones una forma tridimensional, o en una imagen tridimensional un significado multidimensional? ¿Cómo transcribir en términos de “sí” y “no” revelaciones que convierten en contrasentido cualquier intento de definir las parejas de contrarios? ¿Cómo comunicarse con personas que insisten en encontrar en la exclusiva evidencia de sus sentidos el mensaje del vacío omnigenerador? (Campbell 1997, pág. 201).

El héroe que regresa debe sobrevivir este impacto del mundo, esta ausencia de oídos para oír, y de ojos para ver. Y esta nueva hazaña es conseguida si el héroe logra entretener ambas dimensiones: si logra hablar desde la perspectiva de la profundidad alcanzada, con todas las limitaciones que acarrea la perspectiva del ego, del horizonte. El héroe que logra tal hazaña tiene el talento del maestro: logra restaurar el abismo que separa ambas dimensiones, logra mostrar que aquel lugar allende el horizonte y el mundo ordinario no se distinguen en realidad. Logra transmitir el hecho de que “el reino de los dioses es una dimensión *olvidada*³⁹ del mundo que conocemos” (Campbell 1997, pág. 200).

Según Campbell, el regreso del héroe trae al mundo una restauración, una suerte de nuevo comienzo: cuando el héroe logra retornar, las cosas retornan al estado prístino que tenían en los orígenes, cuando salieron de las manos de los dioses. De allí que el mito del héroe esté

³⁹ Subrayado mío.

en correlación con los mitos que hablan de ciclos cosmogónicos: la llegada del mundo a su manifestación originaria, su corrupción progresiva, su disolución y su nuevo originarse, tema de muchos mitos cosmogónicos (cf. Eliade 1998, págs. 59 y ss. y 1999, 45 y ss.), se halla para Campbell relacionado con este partir, iniciarse y retornar, con estos elementos que constituyen los aspectos centrales del mito del héroe (cf. Campbell 1997, pág. 236). En el regreso, el héroe le devuelve al mundo su condición prístina, o bien, aniquila la duda que pesaba sobre el horizonte vital antes de la jornada heroica. Así, según Campbell, en el regreso del héroe se evidencia el misterio del principio y el fin del mundo. De suerte que estos símbolos indican el hecho de que el mundo puede llegar a hacerse caduco: *la aventura heroica es una necesidad que exige la caducidad misma del mundo*, la propia crisis del horizonte vital, su propia ruptura. Si el héroe ha llegado a dudar del horizonte, esto es así en virtud de que tal horizonte se ha evidenciado como caduco. La llamada a la aventura resulta ser entonces, en el fondo, un símbolo de la caducidad del mundo en el que vive el héroe. Y el retorno resulta ser un símbolo de la regeneración del mundo, de la superación de la crisis y de la duda que pesaba sobre el horizonte vital del héroe.

El heroísmo como posibilidad de la existencia

Como se ha dicho anteriormente, en la obra de Campbell titulada *El héroe de las mil caras* hay una indicación de cierta estructura fundamental de la existencia humana, a saber, el heroísmo. Digo que el heroísmo es una “estructura de la existencia humana” porque no considero que el ser humano sea un ente tal que unas veces pueda tener ante sí la posibilidad heroica y otras veces no; sino que tener siempre ante sí esta posibilidad es un rasgo ontológico de este ente. Pero esto sólo se podrá ver con claridad hacia el final de estas investigaciones.

Como ya se ha señalado, la obra de Campbell tiene muchas falencias. Desde la perspectiva de la historia de las religiones y de las ciencias humanas en general, las afirmaciones de Campbell no se encuentran lo suficientemente sustentadas en evidencia textual ni etnográfica: Campbell parece acomodar la escasa evidencia textual y etnográfica a su disposición para exponer aquello que intuye de un modo oscuro. Y desde una perspectiva filosófica, podría decirse que lo que le hace falta a la obra de Campbell es fundar la estructura que intuye en la existencia misma: Campbell esclarece esta estructura y la remite a los mitos, de suerte que sólo bajo la presuposición de que los mitos simbolizan estructuras de la existencia, se puede llegar a pensar que la aventura heroica tiene algo que ver con la vida fáctica: con las realizaciones concretas de la existencia.

Ahora bien, como las investigaciones que estoy elaborando pretenden ser filosóficas, lo que intentaré hacer a continuación es mostrar que la estructura que Campbell intuyó oscuramente en *El héroe de las mil caras* es un elemento constitutivo de la existencia: el heroísmo entendido cabalmente debe remitirse a la existencia concreta y fáctica, a este fluir por una diversidad de juegos de sentido que se ha mostrado como lo propio de la vida. En otras palabras, intentaré mostrar que si vivir para el ser humano es auto-determinarse dentro de campos de posibilidades delimitados por los juegos de sentido, entonces vivir implica esta

posibilidad heroica. Considero que este hecho ha sido vislumbrado por otros autores⁴⁰, al menos parcialmente, al abordar concretamente lo que aquí estamos llamando existencia, a saber, la vida concreta de cada quien, en tanto esta se caracteriza por ser un fluir que se auto-determina, que se da a sí mismo su ser, dentro de espacios de mediación, o en los términos de este trabajo, dentro de horizontes de comprensión desplegados por juegos de sentido.

Por consiguiente, la obra de Campbell, aunque llena de falencias desde la perspectiva de las ciencias humanas, tiene cierto valor filosófico: en ella, más que hacerse historia de las religiones, se usan libremente diversos mitos para describir la estructura de la existencia humana que yo, al igual que Campbell, estoy llamando heroísmo. Teniendo en cuenta lo anterior, a continuación intentaré esclarecer la posibilidad heroica que señalaba Campbell apelando a la existencia concreta: a este fluir dentro de juegos de sentido en el que se absorbe la vida humana.

El heroísmo, entendido como una estructura existencial, remite a una situación que puede afrontar la vida humana con independencia de la situación histórica concreta en la que ésta se encarna. Dicha situación consiste en la irrupción de algo (un emisario, un objeto, un sentimiento ante cierto fenómeno) que lleva a la vida a una crisis: el horizonte en el que la vida humana solía habitar es puesto en *cuestión* por dicha irrupción, desencadenando una tremenda inquietud. Una *duda*⁴¹ pesa ahora sobre el horizonte, y con ella, la necesidad de emprender un viaje hacia una región desconocida, más allá del horizonte. La conexión del individuo a su entorno social, o a su territorio, o a su tradición, o a sus costumbres, y por lo tanto, a su propia identidad, entran en crisis: algo llama y presiona a la vida a salir más allá de todo esto, y en esa medida, a abandonar el “ego”, la identidad personal, o la mismidad en la que todo ello se sostiene. Si el llamado es atendido, si la presión del llamado es lo suficientemente fuerte como para arrastrar a la vida a “la aventura”, el héroe tendrá que emprender un viaje más allá del horizonte que lo sujeta. Y en esta región, más allá del horizonte, su identidad personal se transformará y se redimirá la crisis: la duda que pesaba sobre el horizonte será superada.

⁴⁰ Por ejemplo por Nietzsche, cuando concibe la vida como algo que siempre tiene que auto-superarse (cf. Nietzsche 2004, pág. 99 y ss. y 105 y ss.), y por Kierkegaard, particularmente en *Temor y temblor* (cf. Kierkegaard, 1994).

⁴¹ De este tipo de dudas también hablaba ya Ortega y Gasset (cf. Ortega y Gasset 1964, págs. 392 y ss.).

Ahora bien, como se irá aclarando a lo largo de las páginas que siguen, aquello que pone en duda el horizonte, el elemento que dispara a la vida hacia la aventura heroica, es precisamente el aspecto meta-horizónico de la experiencia. Y una comprensión adecuada de ese elemento, que de antemano se ha planteado como algo que está siempre en los juegos, aunque olvidado, invisible u oculto, sólo puede efectuarse al final de la exposición: primero hay que entender el heroísmo mismo como realización existencial, y sólo entonces podrá comprenderse el elemento meta-horizónico que está siempre funcionando dentro de la experiencia humana en general. Así que, por el momento, dejaré de lado este elemento y concentraré el análisis en todo lo que él puede llegar a desencadenar.

Asumiré pues que algo X puede llegar a ocurrir en la vida fáctica, con independencia del horizonte dentro del que esta vive, de la situación histórica que le tocó vivir; y que la irrupción de ello puede llevar a una crisis en la que se *duda* del horizonte, o sea, de la trama de sentido en la que se sostiene la identidad de la propia vida y el sentido de los otros y de las cosas. Asumido esto, la tarea que intentaré realizar consiste en analizar en detalle esa crisis, esa duda y el viaje que Campbell señalaba como brotando de lo anterior.

7.1. Identidad y trascendencia

La exposición que voy a elaborar a continuación pretende esclarecer la posibilidad heroica desde una perspectiva estrictamente existencial. Como se vio anteriormente, el heroísmo involucra tres momentos, a saber, *primero*, la irrupción de algo en el ámbito ordinario de la vida que pone en duda el horizonte de sentido y que lleva al héroe a emprender un viaje cuyo destino está más allá del horizonte. *Segundo*, la destrucción del ego o de la identidad y su nuevo nacimiento, o su transformación. Y *tercero* la redención, entendida como la superación de la duda que pesaba sobre el horizonte.

Para aclarar esto existencialmente se debe considerar (i) que la vida humana es siempre relación consigo misma, y (ii) que la vida humana no necesariamente se relaciona consigo misma de modo auténtico: el ser humano no necesariamente, por el mero hecho de vivir, se comprende como lo que auténticamente es. La vida humana es relación consigo misma, es decir, es tal que siempre debe asumirse de alguna manera, comprenderse de alguna manera,

interpretarse de alguna manera, darse alguna identidad⁴². Pero ello no implica que la manera en que la vida se asume, se comprende o se identifica, sea una manera *auténtica* de comprenderse.

En primer lugar, la vida es siempre una relación consigo misma. Esto quiere decir que la vida humana siempre se encuentra enfrentada a una serie de posibilidades de ser, entre las cuales debe escoger, debe optar por cuál realizar. Además, previamente a realizarse dentro de un campo de posibilidades, la vida es ya una posibilidad realizada o actualizada dentro de un campo de posibilidades anterior más amplio. Podría decirse que en cada instante de su vivir es ya algo que ella ha realizado relacionándose consigo misma (optando por realizar la posibilidad que encarna actualmente), y la apertura hacia un conjunto de posibilidades de entrar en relación consigo misma. En otras palabras su ser es siempre una autocomprensión que se abre a un conjunto de posibilidades de autocomprenderse.

En esa medida, en su vivir ordinario, la vida está siempre entregada a su propia auto-realización: su realidad concreta consiste en estar abierta a un conjunto de posibilidades de realizarse y presionar hacia alguna de estas posibilidades. De esta suerte, podría decirse que la vida es un viaje hacia alguna posibilidad de sí misma, posibilidad que siempre se desplaza y se pone más allá de su propia actualidad. Pero en su vivir ordinario las posibilidades que se le abren a la vida están enmarcadas dentro del horizonte *propio* (*cf. Supra*, sección 4.6.3) de cada quien, es decir, dentro de la red de nexos significativos desplegada por el conjunto de juegos de sentido en los que se sostiene la identidad personal de cada quien.

Ahora bien, si llamamos *trascendencia*⁴³ a este rasgo de la vida consistente en estar abierta hacia posibilidades que superan su propia actualidad, entonces podría afirmarse que la vida ordinaria se caracteriza por el hecho de que su trascendencia se orienta hacia posibilidades *inmanentes* al horizonte propio: la vida ordinaria presiona hacia posibilidades abiertas por los juegos de sentido en los que se sostiene su propia identidad personal. En otras palabras,

⁴² Creemos que este es el punto de partida de Heidegger en *Ser y Tiempo* cuando afirma que la existencia es un rasgo ontológico que poseen los entes que siempre se preocupan por su ser (*cf. Heidegger 2003*, pág. 35). Pero antes que Heidegger fue Kierkegaard quien planteo las cosas en términos semejantes (*cf. Kierkegaard 1999*, págs. 35 y ss.). Sobre este punto véase también Copleston 1996, pág. 263.

⁴³ *Cf. Heidegger 2003*, págs. 379 y ss.

en su modo de existencia ordinaria, la vida se proyecta hacia -y presiona hacia- posibilidades que están abiertas para ella de antemano dentro de su horizonte propio.

En segundo lugar, la autocomprensión que la vida hace de sí misma no necesariamente es una autocomprensión *auténtica*: la vida por lo general, ya sea en su modo ordinario, e incluso, como se aclarará más adelante, en algunas formas de heroísmo, se autocomprende pero no de un modo adecuado, no de un modo tal que se asuma como lo que auténticamente es. La vida humana es trascendencia, o sea, es ir más allá de sí como decía Zaratustra⁴⁴. Pero su trascendencia se orienta, por lo general, hacia posibilidades inmanentes a algún horizonte en el que ya habita, y dentro de estas posibilidades no logra trascenderse *auténticamente*, o sea, comprenderse auténticamente como pura trascendencia: encarnar la posibilidad de sí misma que auténticamente le corresponde como trascendencia. En efecto, para lograr su trascendencia auténtica, para *llegar a ser lo que es*, debe devenir ello⁴⁵ mediante una elección según la cual se autocomprenda como lo que es auténticamente: debe superar este movimiento de trascendencia que se realiza dentro de alguna inmanencia horizontal en la que ya está sujeta, en la que ya está absorta. En su modo ordinario de ser, se halla dispersa y fragmentada en una diversidad de identidades parciales, definidas por el horizonte desplegado por los juegos de sentido en los que ha ido a parar⁴⁶ u horizonte propio.

Esto quiere decir que la existencia trasciende cada uno de los juegos de sentido por los que se desplaza, aquellos en los que está involucrada, aquellos en los que se juega *parcialmente* su identidad. Pero no trasciende en ello el horizonte propio en el que se articula tal identidad. Vida ordinaria es vida cuya trascendencia no salta más allá de su horizonte propio: no salta más allá de la serie de juegos de sentido en los que se funda su identidad personal. Y vida heroica es vida cuya trascendencia salta más allá de algún horizonte, comenzando con el horizonte propio. Pero como se verá más adelante, no toda vida heroica

⁴⁴ Cf. Nietzsche 2004, pág. 99 y ss.; 105 y ss.; 174 y ss.

⁴⁵ Estas afirmaciones guardan similitudes con muchas de las ideas de Nietzsche y de Kierkegaard. Cf. Nietzsche 2005b, págs. 57 y ss., Kierkegaard 1972, págs. 123 y ss.; véase además Dreyfus 1991, pág. 299 y ss.; Copleston 1996, pág. 263; y Collins 1968, págs. 206 y ss. Una aclaración suficiente de las semejanzas y diferencias entre lo que yo estoy planteando y lo que planteaban Nietzsche y Kierkegaard demandaría un trabajo exegético que me llevaría por un rumbo distinto al que se orienta esta tesis.

⁴⁶ Cf. La noción kierkegaardiana de “masa” o “multitud” (Kierkegaard 1972, págs. 128 – 129). Véase también Kierkegaard 2008, pág. 332; y Collins 1858, pág. 208. Y la noción de “el uno” de Heidegger (cf. Heidegger 2003, págs. 150 y ss.).

es auténtica. En términos generales, la vida humana puede saltar más allá del horizonte propio, transformándose en vida heroica. Pero el hecho de que una vida sea heroica no implica que sea lo que auténticamente es: que uno salte más allá del horizonte que lo define no implica que uno responda con certidumbre *existencial* la pregunta “¿Quién soy?”, o sea, que llegue a *encarnar* la posibilidad que le corresponde a uno auténticamente⁴⁷. Se vislumbran entonces tres posibilidades existenciales, a saber: primero, la vida ordinaria; segundo la vida heroica no auténtica; y tercero la vida heroica auténtica.

Según se vio en la primera parte de este trabajo, los juegos de sentido son campos de posibilidades dentro de los cuales la vida se auto-determina, se da a sí misma un sentido, o una identidad, esto es, se *trasciende*: se dirige hacia una posibilidad de sí que está más allá de lo que es y hacia la cual debe presionar. La vida, en su modo ordinario, siempre ha entrado ya en una relación consigo misma en virtud del juego en el que ha ido a parar y de la realización de ciertas posibilidades dentro de ese juego: siempre se ha realizado de alguna manera, se ha efectuado como trascendencia de alguna manera⁴⁸. Y se halla siempre ante un conjunto de posibilidades de entrar en relación consigo misma, que se abren para ella en virtud de la posibilidad que encarna -de su realidad concreta- y del juego que juega⁴⁹. Así, la vida presiona hacia determinadas posibilidades de sí misma que están dentro del horizonte del juego en el que se debate y en ello radica su trascendencia ordinaria más *inmediata*.

En su modo ordinario e *inmediato*, la vida es un trascenderse dentro de determinadas posibilidades que pre-existen en la inmanencia hori-zóntica de un juego, dentro de un campo de posibilidades determinado por un juego: dentro del horizonte que despliega un juego de sentido. Ahora bien, más allá de este horizonte inmediato, hay posibilidades que pre-existen para la vida dentro del horizonte propio, o sea, dentro del horizonte desplegado por el conjunto de juegos de sentido en el que se debate dicha vida: la vida humana, en su modo ordinario, fluye por una diversidad de juegos de sentido que se articulan de alguna manera y en los que la vida encuentra una identidad personal. Como he venido diciendo, llamo horizonte propio de cada quien, al horizonte desplegado por este conjunto de juegos de

⁴⁷ Esto se aclarará en las próximas secciones.

⁴⁸ A esto apunta el carácter de *arrojado* del *Dasein* en *Ser y Tiempo* (cf. Heidegger 2003, págs. 171 – 172, 220, 243).

⁴⁹ En esto consiste el carácter de *proyecto* del *Dasein* (cf. Heidegger 2003, págs. 171 – 172, 220, 243).

sentido. Así, la vida ordinaria, aunque no se halle reducida en su movimiento de trascendencia al horizonte más inmediato (al juego de sentido en el que ha ido a parar), pues siempre puede saltar más allá de él, por lo general sí se halla reducida a su horizonte propio.

De otro lado, la vida puede salir de su autocomprensión ordinaria, de su modo de ser ordinario, y realizar su trascendencia más allá del horizonte propio, presionando hacia posibilidades de sí misma que no ha encarnado, hacia juegos de sentido o conjuntos de juegos de sentido que escapan a su horizonte propio, aunque no necesariamente al horizonte social, ni por lo tanto a la imagen de mundo (*cf. Supra*, sección 4.6.3). Pero, como uno podría deducir de lo que dice Kierkegaard en *Temor y temblor*, incluso en este modo de ser de la vida, que se inscribiría dentro de lo que he llamado “heroísmo”, se puede echar a perder su auténtico ser: la vida humana no llega a ser *lo que auténticamente es* si se engaña dándose su identidad dentro de algún campo de inmanencia, o sea, si el problema de la identidad se resuelve dentro de algún horizonte, sea este el horizonte inmediato (aquel desplegado por el juego de sentido en el que la vida se halla absorta en un momento dado), el propio (aquel desplegado por el conjunto de juegos de sentido por los que se desliza la vida de cada quien y en los que reposa la identidad personal de cada quien), o el social (aquel desplegado por el conjunto de juegos de sentido en los que se absorben todas las vidas humanas de una sociedad). La vida se echa a perder (*cf. Kierkegaard 1999*, pág. 65) si su movimiento de trascendencia queda atrapado dentro del límite de algún horizonte, o incluso de la imagen del mundo: si el viaje trascendental que es la vida se entiende como un trascender dentro de identidades inmanentes, horizontales.

Teniendo en cuenta lo dicho, podría decirse que existen dos formas de trascendencia ordinaria. La *primera* forma de trascendencia ordinaria es la que se efectúa dentro de los límites del juego que efectivamente se juega, aquel que nos absorbe en un momento dado. En efecto, los juegos de sentido son instituciones sociales dentro de las cuales el ser humano adquiere una identidad parcial. Pues cada juego de sentido implica una suerte de reparto, en sentido teatral, en virtud del cual cada quien asume un papel determinado que vale como su identidad dentro de ese juego. Así, cada juego de sentido, mientras se está jugando, despliega un horizonte de sentido inmediato dentro del cual se resuelve la identidad parcial inmediata

de cada quien. Y dentro de este horizonte inmediato, la vida se trasciende a sí misma presionando hacia posibilidades de sí misma que están dentro de la inmanencia del juego.

Pero vivir consiste también en desplazarse por una pluralidad de juegos de sentido: la *segunda* forma de trascendencia ordinaria es la que se efectúa dentro de los límites del horizonte propio, aquel en el cual se articula nuestra identidad personal. En efecto, la serie de identidades parciales que alternativamente le aseguran una identidad a la existencia no logran arroparla totalmente: la existencia se desplaza por una pluralidad de juegos, y en estos desplazamientos, cobra una pluralidad de identidades parciales. No obstante, (*cf. Supra*, sección 4.6.3) el conjunto de juegos de sentido dentro del cual se desplaza la vida concreta de cada quien, despliega un horizonte, que he calificado como propio, dentro del cual se articula una sola identidad *personal*. Así, aunque la vida ordinaria puede llegar a proyectarse más allá de los juegos que la absorben inmediatamente, esta proyección no escapa, por lo general, al horizonte propio.

Teniendo en cuenta esto, se puede afirmar que la existencia ordinaria se relaciona consigo misma, o sea, se comprende a sí misma, se da a sí misma su ser, o se trasciende, dentro de los límites del horizonte propio: de aquel horizonte desplegado por el conjunto de juegos de sentido en los que ha ido a parar debido al accidente de su nacimiento y la realidad de su historia personal. En efecto, el ser humano nace en una determinada familia concreta⁵⁰, que se halla instalada dentro de una zona concreta de determinado campo social concreto. Y en virtud de este nacimiento concreto, el ser humano no tiene a su disposición, ya de entrada, todas las posibilidades de ser que hay dentro del campo social en el que nace: nacer supone de por sí un colapso de la totalidad de posibilidades que pre-existen dentro de un campo social, o sea, una limitación de las posibilidades que hay para la vida dentro de un campo social. Pues en virtud de su nacimiento, el ser humano se halla ya limitado dentro de -pero a la vez abierto hacia- determinadas posibilidades. Evidentemente, es socializado (aprende a jugar los juegos de sentido “universales” dentro de su sociedad) y en ello contrae una imagen de mundo. Pero su socialización es siempre concreta: los juegos de sentido regionales que

⁵⁰ No asumo aquí que la familia tenga que tener la misma forma en toda sociedad.

aprende a jugar están determinados por las posibilidades sociales que la situación de su nacimiento le abren.

Así, un ser humano que ha nacido en una sociedad latinoamericana, en medio de una familia de recicladores, y por esto, en medio de la pobreza, tendrá, ya de entrada, limitadas sus posibilidades: los juegos de sentido en los que será iniciado serán los juegos de sentido “universales” (aquellos que lo vinculan con los demás miembros la sociedad en la que ha nacido, y que despliegan lo que he llamado la “imagen del mundo”) y una serie de juegos de sentido, más o menos regionales, propios de la situación específica en la que nació: aprenderá a reciclar, a rebuscarse monedas quizá pidiendo limosna, a cocinar con leña, etc.; pero no aprenderá los mismos juegos regionales que aprende un niño de clase media o alta. Y en virtud de su historia personal, su vida estará siempre articulada y circunscrita dentro de un horizonte desplegado por determinada diversidad de juegos de sentido: dentro de un horizonte propio. De este modo, el accidente del nacimiento y la historia personal limitan la serie de juegos de sentido en los que se reparte la existencia de cada quien. Y esta limitación constituye un horizonte propio dentro del cual la vida realiza su movimiento de trascendencia, sin que *de ordinario* pueda trascenderse auténticamente: se trasciende hacia una posibilidad de sí que es inmanente, pues está dentro del horizonte propio.

En suma, llamo vida o existencia ordinaria es este tipo de existencia cuyo movimiento de trascendencia se realiza sólo dentro de los límites del horizonte propio. Y llamo vida o existencia heroica a aquella vida que se aventura más allá del horizonte propio, aunque no necesariamente más allá de la imagen del mundo. Ahora bien, he estado diciendo que los aspectos meta-horizontales de la experiencia sólo se hacen visibles si la analítica de la experiencia se efectúa partiendo de la posibilidad heroica que hay en la existencia.

Si pensamos en el horizonte social, o sea, en aquel horizonte desplegado por el conjunto de todos los juegos de sentido que se realizan dentro de una misma sociedad, cada horizonte propio y, en consecuencia, cada identidad personal, no son más que meras posibilidades que pre-existen al hecho de que alguna existencia venga a encarnarlas. Del mismo modo, si pensamos en el horizonte propio de una persona, cada posibilidad de realizar la trascendencia hacia la cual puede presionar o de la cual puede alejarse, no es más que una posibilidad que pre-existe al hecho de que, efectivamente, la persona devenga eso, realizándolo. Y si

pensamos en el horizonte inmediato, en la inmersión dentro de un juego, la vida dispone de un conjunto de posibilidades de trascendencia abiertas y a la vez limitadas por el juego, tales que pre-existen al hecho de que la existencia las realice. Así, podría decirse que la trascendencia de la vida fáctica, en el vivir ordinario, se realiza como mero trascender hacia posibilidades pre-existentes dentro del horizonte inmediato, o dentro del horizonte propio, pero no más allá de esto. De suerte que la trascendencia, en el vivir heroico, se realiza como un presionar hacia posibilidades allende el horizonte propio, sea que estas posibilidades estén circunscritas dentro del horizonte social, o hacia otros horizontes que, aunque escapan al horizonte social, no escapan a lo que he venido llamando imagen de mundo. O bien, *más allá de la imagen de mundo, y en esa medida, más allá de todo horizonte.*

Teniendo en cuenta lo anterior, es posible afirmar que la vida humana ordinaria no cesa de relacionarse consigo misma trascendiéndose. Pero el conjunto de juegos de sentido por los que ésta se desplaza despliega siempre una inmanencia –un horizonte propio, que es una posibilidad dentro de un horizonte social, que a su vez es una posibilidad dentro de la imagen del mundo. Y tal inmanencia *ordinariamente* no se rebasa en el movimiento de trascendencia del vivir: la serie de identidades inmediatas que encarna la vida ordinariamente y aquellas hacia las que trasciende, constituyen un conjunto determinado y limitado de identidades parciales pre-existentes dentro de los límites del horizonte que llamo propio.

Así, la vida en su vivir ordinario es necesariamente trascendencia *no auténtica*: es un movimiento de trascendencia hacia posibilidades que pre-existen dentro de la inmanencia del horizonte propio, y por lo tanto de un horizonte social, y en consecuencia de una imagen del mundo. Pero incluso cuando la vida ordinaria se torna heroísmo, y salta más allá del horizonte propio, su movimiento de trascendencia no necesariamente escapa a todo horizonte, a toda inmanencia, pues puede ser que la vida trascienda el horizonte propio sin trascender el horizonte social. O bien que trascienda el horizonte social, sin por ello trascender la imagen del mundo.

En concordancia con esto, llamaré heroísmo no auténtico a este salto más allá de algún horizonte que, no obstante, no logra rebasar lo horízontico. Una aclaración contundente del carácter no auténtico de este heroísmo se ofrecerá en las páginas que siguen (*cf.* principalmente sección 7.3). Preliminarmente podría decirse que todo heroísmo surge como

una duda *existencial*, y en esa medida, sólo si la resolución de esa duda es auténtica, y no un mero ocultamiento o postergación de la misma, el heroísmo se torna auténtico. En concordancia con lo dicho, la llamada existencia *inauténtica* de la que hablaba Heidegger, pero antes que él y quizás con mayor profundidad Kierkegaard, yo la comprendo como un movimiento de trascendencia que se da dentro de algún campo de inmanencia, o sea, dentro de algún horizonte. Y la existencia *auténtica* sería un movimiento de trascendencia trascendental: sería una migración de la vida más allá de todo horizonte, o en palabras de Kierkegaard, una relación absoluta con lo Absoluto, con lo que está más allá de toda posible mediación (cf. Kierkegaard 1994, págs. 46 - 47).

7.2. Algunos modos de heroísmo

Hay situaciones que no puedo aclarar por ahora totalmente y que pueden trastornar el modo ordinario, e incluso inauténtico, de vivir: algo puede llegar a ocurrirle a la vida tal que ponga en *crisis* y *duda* la manera ordinaria, e incluso inauténtica, de resolver el problema de su identidad, de su sentido, de su trascendencia. Ante estas situaciones el ser humano experimenta el horizonte dentro del cual se trasciende bajo el modo de la *duda*.

Esta *duda* no debe entenderse como la formulación explícita de una pregunta sobre el horizonte y sobre las identidades horizontales en las que me puedo proyectar, dada mi concreción fáctica, sino más bien, como un estado de ánimo que socava, obstaculiza o impide la trascendencia de la vida dentro de algún horizonte: la duda de la que estoy hablando consiste en no poder absorberse dentro del horizonte, en sentir el horizonte como un ámbito que ya no permite encontrarle sentido a la vida⁵¹.

Así, la mayoría de las veces que una persona decide dejarlo todo atrás y marcharse hacia posibilidades diferentes, es decir, alterar su horizonte propio, es en virtud de la duda entendida en este sentido *existencial*. De esta suerte, la duda existencial es un estado de ánimo que se manifiesta como un anhelo, que se va apoderando del ser humano, de iniciar un viaje

⁵¹ Aunque el concepto de *desesperación* kierkegaardiano tiene una serie de matices que no coinciden plenamente con lo que estoy afirmando aquí, considero que este concepto apunta esencialmente en la misma dirección (cf. Kierkegaard 1999, 39 y ss.). Véase también la noción de *nihilismo* en Nietzsche, por ejemplo en 2005a, págs. 203 – 205. Además véase Crosby 1988, págs. 1 – 36.

hacia unas condiciones diferentes, más allá del horizonte. Es probable que este anhelo se ponga de manifiesto de diversas formas, por ejemplo, como una incapacidad de asumir los juegos de sentido que nos sujetan, con la suficiente seriedad. O bien como una queja explícita constante ante el horizonte propio en el que nos sujetamos.

En concordancia con lo dicho, entiendo esta duda como algo que puede llenar la vida de una profunda *insatisfacción* con las condiciones que la definen, con el horizonte en el que se realiza su trascendencia: se trata de una insatisfacción con lo que somos en virtud de las posibilidades que se abren para nosotros dentro de algún horizonte. Y en esa medida, la duda *existencial* es una suerte de fuerza que puede empujarnos a dejarlo todo y marcharnos. ¿A dónde? Por lo menos, más allá del horizonte propio que nos sujeta.

La *crisis* y la *duda* de las que hablaba Campbell, entendidas desde una perspectiva existencial, constituyen algo que siempre puede llegar a experimentar la existencia *inauténtica*: en el modo de existencia inauténtica el horizonte dentro del cual la vida efectúa su movimiento de trascendencia siempre puede vivirse como una prisión de la cual se quiere, con algún grado de fuerza, *liberarse*. Como se esclarecerá hacia el final de estas investigaciones (*cf.* conclusiones generales), la posibilidad de caer en la duda es inherente al movimiento de trascendencia de la vida, en tanto que este se da dentro de algún horizonte. Dado lo cual, la duda no es una posibilidad que unas veces acompañe a la existencia inauténtica y otras no, sino que existir de modo no auténtico, en tanto desplazarse por una pluralidad de juegos de sentido, es algo que siempre tiene ante sí la posibilidad de caer en esta duda *existencial*⁵².

Ahora bien, como sugería Campbell, ante la duda, o sea, ante este estado de ánimo que socava la participación absorta en los juegos de sentido por los que se desplaza la existencia de cada quien, el ser humano puede, o bien arredrarse y refugiarse en los juegos de sentido en los que está sujeta su identidad (lo cual no soluciona la duda, como afirmaba Campbell), o bien *saltar* a una forma de heroísmo⁵³.

⁵² Teniendo en cuenta lo dicho, la formulación explícita más contundente de la duda quizá sea similar a la que formulaba Descartes en sus *Meditaciones metafísicas* en la forma “¿Qué soy?” (*cf.* Descartes 1980, págs. 224 y ss.). Obviamente esta duda, entendida de modo *existencial*, no se puede resolver mediante un argumento.

⁵³ *Cf.* La noción de “salto” en Kierkegaard, por ejemplo en 2008, págs. 100 y ss. Considero que la noción de esfera de existencia (como la de desesperación) aunque no coincide plenamente con lo que estoy llamando heroísmo (y duda), apunta hacia una dirección similar. Algunos comentaristas han visto las “esferas de

7.2.1. Heroísmo identitario

Hay situaciones cotidianas y ordinarias que podrían analizarse mediante la noción de heroísmo, aunque no necesariamente representan el heroísmo propiamente dicho, tal como lo estoy tratando de exponer. Cuando estamos absortos en un juego de sentido y de repente irrumpe un imprevisto que nos impide continuar, por ejemplo, cuando se rompe o se daña el implemento que empleamos para algo dentro de algún juego (*cf.* Heidegger 2003, pág. 99 y ss.), o cuando la tierra tiembla; somos obligados por los acontecimientos a abandonar el juego en el que estamos inmersos, y en esa medida, el horizonte de sentido desplegado por éste. Nuestra participación en el juego se suspende y somos llevados a entrar en otro juego: ahora jugamos a reparar el implemento, o jugamos a correr buscando refugio. La identidad parcial dentro de la cual nos proyectábamos en virtud del juego en el que estábamos absortos queda bloqueada, imposibilitada o suspendida: en la medida en que los acontecimientos nos llevan a otro juego, nos llevan por ello a ingresar en otra identidad parcial.

De esta suerte, el horizonte desplegado por el juego que nos absorbía es trascendido: la vida salta a otro juego y, en esa medida, ve las cosas, a los otros y a sí misma, a la luz de otro horizonte. La identidad parcial cambia en la medida en que cambia el juego, y así, la vida se hace cargo del imprevisto. Pero el juego hacia el cual se desplaza la vida ante el imprevisto hace parte del conjunto de juegos dentro del cual la vida define su identidad personal, o sea, hace parte de los juegos que despliegan su horizonte propio. Y no podría decirse con justeza que el imprevisto produzca una duda sobre el horizonte del juego que ha sido obstaculizado: que un juego no pueda jugarse más no implica que se dude del horizonte que éste despliega. Sucede que la vida siempre puede saltar más allá del horizonte del juego que la determina en un momento dado, sin que esto pueda llamarse heroísmo: sin que se dé una *duda* sobre el horizonte, ni una transformación de la identidad personal (y no sólo de la identidad parcial).

existencia” de Kierkegaard como maneras de salir de la dispersión, la nivelación y del anonimato que las “masas” ponen sobre la existencia (*cf.* Dreyfus 1991, págs. 283 y ss.). Otros como modos en que el ser humano intenta llegar a ser un auténtico individuo o yo, lo cual abarca lo anterior (*cf.* Broudy 1941, págs. 294 y ss.; Jolivet 1953, págs. 165 y ss.; Collins 1958, págs. 56 y ss.; Copleston 1996, págs. 168 y ss.; Wahl 1989, págs. 21 y ss.).

La duda existencial, aquella que caracteriza lo que llamo heroísmo, en primera instancia, es un estado de ánimo que lleva a la vida a suspender en alguna medida su participación absorta en los juegos de sentido que despliegan su horizonte propio. En medio de ella, la vida siente la necesidad de trascender ese horizonte, de instalarse en una situación diferente, de emigrar hacia otra posibilidad de sí misma. Si la duda es lo suficientemente fuerte, el ser humano es llevado a iniciar un *viaje* hacia un nuevo modo de plantear su existencia: a emigrar hacia otro horizonte que pueda reemplazar su horizonte propio, que ahora se experimenta como una prisión, como una carga, o como algo en lo que la vida ya no puede seguir sujeta.

Pero la serie de posibilidades para emigrar que bajo la duda se le presentan a la vida, por lo común, se inscriben dentro del ámbito del horizonte social, y además, están limitadas por la concreción fáctica específica de cada quien: la vida anhela salir del horizonte propio que la sujeta y, por lo común, las posibilidades que se le plantean para iniciar esta migración están ya dadas de antemano en el conjunto de juegos de sentido que constituyen el campo social en medio del cual se define el horizonte propio de cada quien. Y además, se restringen a aquellas posibilidades hacia las que, realmente, dada su condición fáctica, podría desplazarse. Así, ante el acoso de la duda, la vida suele optar por un nuevo conjunto de juegos que ya se encuentran instituidos dentro del campo social en el que ésta se debate y que están a su alcance dada su concreción fáctica: la vida suele salir del conjunto de juegos de sentido dentro del cual se resolvía su identidad personal, y emigrar hacia otro conjunto.

La vida, en medio de la duda, anhela trascender el horizonte propio y con ello trascender su identidad personal. Busca dejar eso que ahora experimenta como prisión, como carga, o como algo insostenible, e instalarse en una posibilidad de sí misma desconocida. En medio de la duda, la vida suele vislumbrar diversas posibilidades de ser que dependen de la situación concreta en la que ésta se encuentra. Tiene ante sí una diversidad de juegos que se hallan instituidos en su sociedad, y que despliegan horizontes que ésta podría asumir como propios, dada su situación concreta: no puede optar entre la totalidad de juegos de sentido que constituyen el campo social, sino sólo entre los juegos que están a su alcance. Así por ejemplo, un obrero que ha caído en una duda existencial no puede optar por ser ahora un empresario, ya que para poder serlo, necesita poseer un capital determinado. Pero si la duda que lo aqueja es lo suficientemente fuerte, sus posibilidades reales, o sea, aquellas a las que

realmente está abierto dada su situación concreta, se le plantearán con algún grado de nitidez: ahora verá claramente que puede irse a trabajar en aquella tierra que le pertenece a su familia, o que puede intentar buscar otro trabajo diferente, etc.

Pero ‘¿cuál alternativa elegir?’ Considero que la llamada “existencia estética” de Kierkegaard apunta a uno de los modos en que la vida puede intentar decidir hacia dónde emigrar al caer presa de la duda. Así, quien pretenda salir de la duda mediante un salto estético responderá ‘elegiré lo que más me atraiga, aquello en lo cual yo crea que voy a sentirme a gusto’ o algo semejante. En Kierkegaard la existencia se transforma en existencia estética cuando *elige* su horizonte propio en virtud del goce, de aquello que más la apasiona, de aquello hacia lo que tiende su deseo con más fuerza⁵⁴. Encontrar un horizonte propio en el que no se rompa la absorción en los juegos, encontrar un conjunto de juegos de sentido dentro de los cuales se pueda sujetar intensamente, con pasión, con toda la fuerza del deseo: esto es lo que busca la existencia que pretende resolver la duda estéticamente. El deseo, en este modo de existencia, se convierte en algo así como la brújula de la identidad personal: el ser humano busca instalarse en aquellos juegos de sentido a los que su deseo responde con mayor intensidad, aquellos en los que cree que puede absorberse de modo intenso.

Más allá de Kierkegaard, independientemente de que la existencia se oriente en un viaje de este tipo por el goce, o por otras consideraciones, esta migración es un salto desde el horizonte propio, hacia otro horizonte que se asume como propio, y que pre-existe dentro del horizonte social: se trata de un salto hacia un nuevo conjunto de juegos que ya se hallan instituidos dentro del campo social en el que se debate la existencia. Ahora bien, estoy llamando heroísmo a todo salto de la existencia más allá de su horizonte propio. Y en concordancia con esto, llamaré *heroísmo identitario* a esta forma de heroísmo que consiste en saltar más allá del horizonte propio, hacia otro conjunto de juegos de sentido que ya se hallan instituidos en el campo social, y que se asumen como un nuevo horizonte propio: se trata de un salto hacia una nueva identidad personal que pre-existe dentro del horizonte social.

Ahora bien, dado este viaje migratorio, puede ser que entonces la aventura heroica llegue a su fin: puede ser que la existencia encuentre un rincón dentro del campo social, un horizonte

⁵⁴ Cf. Kierkegaard 2006, pág. 313; Dreyfus 1991, pág. 284 – 286; Copleston 1996, pág. 268.

propio que le permita absorberse en él sin volver a caer en la duda. Obviamente aquí se cumplen todos los rasgos que señalaba Campbell para la aventura heroica: (i) algo irrumpe en el fluir absorto de la vida (la X que se esclarecerá más adelante) llenando de dudas el horizonte propio. Y ante esta crisis de duda, o bien la vida se espanta y se refugia en el horizonte propio esperando que algo la saque de sus dudas (esperando una salvación venida desde afuera), o bien inicia un viaje hacia una región desconocida, que está más allá de dicho horizonte. (ii) Dada esta última posibilidad, en esa región allende el horizonte se transforma el ego o la identidad personal en el acto de absorberse en un nuevo conjunto de juegos de sentido. Muere la identidad personal en la cual se produjo la duda, y nace una nueva identidad personal. (iii) Así, la vida ha emigrado hacia un nuevo horizonte propio que la redime de la duda existencial.

Este tipo de heroísmo, que he llamado identitario, es el que viven y han vivido la mayoría de las personas, por ejemplo, cuando abandonan un trabajo que sienten asfixiante y se embarcan en la persecución de algo que, estando a su alcance, anhelan. Pero la *posibilidad* de la duda, como se evidenciará más adelante (*Infra*, conclusiones generales), no se anula con esto. Puede que el ser humano que dudó, viajó y arribó a un nuevo modo de ser, encuentre una tierra de leche y miel, de suerte que no vuelva a dudar. Pero la posibilidad de dudar seguirá estando ahí, pues es inherente a los juegos de sentido.

En efecto, el elemento meta-horizónico, esta X que no podemos aclarar por el momento, siempre *puede* volver a irrumpir y a llenar el horizonte propio de dudas una y otra vez. Pues sucede que es la constitución misma de los juegos, es en virtud de la contextura propia del vivir dentro de algún horizonte, que se produce la irrupción de lo meta-horizónico: lo meta-horizónico es como un “llamado” desde la profundidad de la existencia y de los juegos de sentido que la sujetan, hacia lo desconocido. Es algo inherente al vivir humano en tanto inauténtico, a su experiencia ordinaria, a los juegos de sentido en los que se debate cotidianamente.

Así, la vida puede comenzar a errar por una diversidad de horizontes (desplegados por diversos conjuntos de juegos de sentido) que se asumen alternativamente como propios mientras dura la capacidad de ésta para absorberse en ellos: el *heroísmo identitario* es proclive a convertirse en un constante errar sin rumbo fijo, en una migración constante en la

que la que ora se arriba a una nueva identidad personal, a un nuevo horizonte propio en el que se espera una redención de la duda, ora el ser humano duda y emprende una nueva migración. Similarmente a lo que decía Kierkegaard al hablar de la vida estética (cf. Kierkegaard 2006, pág. 317), el heroísmo identitario no es más que un “reino de niebla” y un “mundo de ensueños”: un errar por el campo social, un habitar alternativamente una diversidad de horizontes propios, sin que en ello la vida encuentre su identidad *auténtica*, a saber, aquella en la cual se suspende la posibilidad de dudar. Pues cada vez que se presenta la duda, la vida comprende que eso en lo que se absorbe sujetándose, dándose tal o cual identidad personal, tampoco “es lo suyo”.

He venido diciendo que la *trascendencia* es un rasgo constitutivo de la vida humana: vivir es trascenderse, o sea, realizar la trascendencia de una u otra forma. En el modo de existencia no heroica, la vida se limita a trascenderse dentro de los límites del horizonte propio: la existencia se relaciona consigo misma, se autocomprende o se trasciende, presionando hacia posibilidades de sí misma que pre-existen dentro del horizonte propio que la sujeta. En el heroísmo identitario, la vida se arriesga emprendiendo un viaje en el que se transforma su identidad personal y que la puede redimir de la duda. Aparece así una forma de trascendencia distinta a la de la *vida ordinaria* o no heroica: la vida se relaciona consigo misma saltando más allá de las posibilidades abiertas dentro del horizonte propio que la define. En consecuencia, en el heroísmo identitario, la trascendencia humana logra proyectarse dentro de posibilidades que escapan al horizonte propio: se des-sujeta del horizonte propio y se sujeta en otro horizonte. Así, el heroísmo identitario no sólo consiste en saltar más allá de la inmanencia en la que se articula la identidad personal, más allá del horizonte propio; sino que se trata a la vez de desapegarse de él, de soltarse de él, de des-sujetarse de él. Se vislumbra entonces una suerte de tentación que este tipo de heroísmo debe afrontar: la de retornar a la casa, a la patria, al suelo cómodo y seguro del horizonte propio en el que se realizaba la identidad personal que el héroe pretende dejar atrás, de la que intenta emigrar.

Por último, debe tenerse en cuenta que la forma de trascendencia heroico-identitaria no lleva a la vida más allá de la imagen del mundo: la vida pasa de trascenderse dentro del horizonte de sentido propio, a trascenderse dentro del horizonte de sentido social. O sea, el movimiento de trascendencia que es la vida se abre hacia posibilidades que yacen allende al

campo de inmanencia constituido por el horizonte propio. Pero estas posibilidades no rebasan todo campo de inmanencia: particularmente se instalan dentro del campo de inmanencia constituido por el horizonte social. La vida salta de un conjunto de juegos en los que encuentra su identidad personal a otro conjunto de juegos que ya se hallan instituidos dentro del campo social en el que ésta se debate.

7.2.2. Heroísmo social

Una manera de hacer explícita la duda, como la estoy interpretando aquí, es mediante la pregunta “¿Quién soy?”, pero comprendiéndola existencialmente. De suerte que responder esta pregunta no consiste en elaborar una teoría sobre el yo, a la manera de Descartes o de Kant, sino en llegar a *encarnar* la posibilidad que *auténticamente* me pertenece: aquella que puedo asumir *con certeza existencial* como propia. La irrupción del elemento meta-horizántico engendra una duda que pesa sobre lo que soy, es decir, una duda sobre el horizonte propio y la identidad personal (o el ego) que se sostiene en él. Caer en esta duda es algo que *puede* estar acompañado por un monólogo interior, o por un diálogo con otros, en el que ella se hace explícita. Pero la posibilidad de hacerla explícita no implica la necesidad de ello, al menos en el heroísmo identitario: la duda que pesa sobre el horizonte propio es simplemente la sensación de que ya no puedo soportar ese horizonte, que debo *emigrar* hacia otro lado.

En concordancia con lo anterior “¿quién soy?” es una pregunta que no se responde en el heroísmo identitario de manera definitiva, de manera cierta: se le dan respuestas provisionales que muestran su propia caducidad ante el acoso de lo meta-horizántico, que siempre puede llenarnos de dudas y llevarnos a emprender un viaje hacia lo desconocido, a emprender una migración heroica.

De un modo esquemático podría decirse que el heroísmo identitario es un movimiento migratorio hacia nuevos horizontes propios, dentro del horizonte social: la trascendencia que es la vida, ya no se sujeta a una identidad personal, sino que se aventura en un viaje dentro del espacio en el que son posibles todas las identidades personales en un momento histórico específico. Y puede que en esta migración encuentre un rincón en el campo social, que

encuentre “su lugar en el mundo” como suele decirse, dado lo cual la existencia se redime definitivamente, aunque no *auténticamente*: no de manera tal que logre extinguir la posibilidad de caer en la duda *existencial*. Pero también puede ocurrir que el viaje no se detenga jamás y el heroísmo identitario se transforme en una odisea sin retorno, o dicho de otro modo, en una rueda de *eterno retorno* al mismo juego heroico identitario, consistente en ser acosado por el aspecto meta-horizántico de los juegos de sentido, dudar y emigrar hacia otro horizonte que se pueda asumir como propio auténticamente, o sea, en el cual se pueda articular la identidad personal sin dar lugar a dudas.

El *heroísmo social*, se da cuando la vida llega a dudar del horizonte social dentro del cual son posibles todas las identidades personales en una situación histórico-social determinada, o sea, de la red de nexos significativos desplegada por el conjunto de juegos de sentido que hay en una sociedad y por su específica configuración. Sucede que, de nuevo, existen situaciones que todavía no podemos llegar a esclarecer, y que subsumimos bajo la rúbrica de “lo meta-horizántico”, que pueden acosar la vida y sembrar dudas no sólo al nivel del horizonte propio, sino también al nivel del horizonte social. Aquí ya no se trata de dudar meramente del horizonte desplegado por el conjunto de juegos de sentido dentro del cual se sujeta la identidad personal, sino del horizonte desplegado por el conjunto de juegos de sentido, y por su específica configuración, en el que se sujetan todas las posibles identidades personales dentro de una sociedad.

Así, la duda en este nuevo nivel tiene un alcance mayor: ya no se reduce únicamente a dudar de lo que soy, de mi identidad personal. Ya no se trata de una duda que pese solamente sobre el horizonte propio que me define. Ahora se trata de dudar del campo social en el que pre-existen todas las identidades personales posibles, dentro de una situación histórica determinada. La duda pesa ahora gravemente sobre el horizonte social, de suerte que no se ve claramente hacia dónde se podría emprender un viaje migratorio.

En este punto se hace visible para la vida un nuevo nivel de trascendencia, a saber, la trascendencia dentro de algún horizonte *utópico* (cf. *Supra* sección 4.6.3). Cuando la duda gravita sobre el horizonte social, lo cual implica a su vez una duda sobre el horizonte propio, la vida comienza a ver con claridad que su trascendencia no se restringe a las posibilidades que abre para ella el campo social en el que ha nacido y crecido, sino que puede emprender

un viaje mucho más radical, mucho más trascendental, por así decir, hacia la creación de un conjunto de juegos que desplieguen un nuevo horizonte social en el que se rediman las dudas.

Y aquí, como en el caso anterior, hay dos posibilidades: o bien la existencia duda y, ante el riesgo de emprender la migración heroica que se le plantea, se arredra y se refugia en algún rincón del campo social, como una víctima que espera ser salvada; o bien, se compromete con la realización de alguna utopía y emprende un viaje hacia la transformación del horizonte social en el que vive, o hacia la fundación de otro horizonte social, en otro lugar de la Tierra. Esta nueva forma de migración es lo que llamo *heroísmo social*. Se trata de una suerte de esperanza activa que se orienta hacia la redención de las dudas mediante la creación de otro conjunto de juegos, o mediante una nueva configuración de los mismos, y en esa medida, se orienta hacia la creación de un nuevo horizonte social: se trata de intentar realizar otro campo de posibilidades de ser, de darse identidad. Se trata de migrar hacia otro horizonte social utópico que pre-existe como posibilidad dentro de la imagen del mundo.

El acoso constante de lo meta-horizántico hace del campo social un hervidero de utopías: una y otra vez el ser humano puede llegar a dudar del horizonte social, y a imaginar un “mundo” distinto, en el que se conjure la posibilidad de que aparezcan nuevas dudas sobre el horizonte. Así, por lo general, al menos en las sociedades contemporáneas, quien ha llegado a dudar del horizonte social ya tiene a su disposición una pluralidad de posibilidades utópicas con las que puede comprometerse. Y por lo general, al menos en las sociedades contemporáneas, encuentra una pluralidad de movimientos heroicos: de grupos, de partidos, de organizaciones, de sociedades, etc. que pretenden transformar el campo social. Más aún, si la vida humana duda del horizonte social y no encuentra estos movimientos, comienza a crearlos.

Muchas otras veces estos movimientos no buscan la transformación del horizonte social en el que emergen, sino que emigran hacia otros lugares de la Tierra para fundar un nuevo horizonte social. Creemos que la aparición de la utopía en las sociedades que occidente llama “antiguas” consistía más bien en un éxodo hacia una nueva tierra en la cual fundar otro modo

de vivir, otro conjunto de juegos y en esa medida, otro horizonte social. Pero este fenómeno heroico social todavía se constata en nuestros días⁵⁵.

De otro lado, las posibilidades utópicas que se abren dentro de la imagen del mundo no son tales que el héroe social pueda realizarlas por sí mismo: el heroísmo social implica siempre un compromiso *colectivo* con una meta utópica. La existencia heroico-social siempre es una lucha colectiva que intenta fundar otro horizonte social en el que se den las posibilidades que plantea alguna utopía. Así, el heroísmo social, como movimiento migratorio hacia alguna utopía, es siempre un heroísmo que sólo puede emprenderse en grupo. Hasta donde alcanzo a ver, el que duda del horizonte social y emprende una migración solitaria, se aparta de la sociedad, transformándose en un ermitaño. Teniendo en cuenta este carácter colectivo del heroísmo social, aquí siempre es necesaria, al menos hasta cierto punto, la explicitación de la duda: el héroe social debe relacionarse con otros seres humanos y coordinar con ellos su intento de migrar hacia alguna utopía. Debe poner de manifiesto, en el lenguaje, la duda y la estrategia migratoria que se va a articular para realizar la utopía. Así, a diferencia del heroísmo identitario, aquí no sólo es posible, sino necesaria la articulación lingüística de la duda: el heroísmo social está vinculado siempre a un discurso pesimista sobre la formación social en la que se vive. Y a un discurso conspirativo o revolucionario dentro del cual se coordinan estrategias para llevar a cabo la migración hacia la utopía.

Teniendo en cuenta lo anterior, el heroísmo social suele relacionarse directamente con alguna ética. En efecto, la migración de una colectividad hacia alguna utopía depende de la aparición de dudas sobre el horizonte social. Y estas dudas se hacen explícitas, la mayoría de las veces, como un reclamo ético: dudar del horizonte social es ver la específica formación social en la que se vive como algo cuestionable desde una perspectiva ética, o sea, como algo injusto a la luz de cierto ideal ético de justicia; como algo malo a la luz de cierto ideal ético de bien; o como algo pecaminoso a la luz de cierto ideal ético de virtud; etc. De allí que las afirmaciones de Kierkegaard acerca de la esfera de existencia ética resuenen hasta cierto punto con esta forma de heroísmo⁵⁶. El héroe social busca transformar la formación social en

⁵⁵ Por ejemplo, movimientos como la Asociación Evangélica Israelita del Nuevo Pacto Universal, o las comunidades Hippias que proliferaron en los años 60 y 70, o algunas eco-aldeas de nuestros días.

⁵⁶ Cf. Collins 1958, pág. 89; y Kierkegaard 1994, págs. 63 - 68

la que vive, porque la ve de un modo pesimista a la luz de un ideal ético. Y si su compromiso heroico es honesto, busca encarnar una identidad personal que esté de acuerdo con el ideal ético a la luz del cual valora negativamente su horizonte social. No sólo busca llevar la sociedad en dirección a la utopía hacia la que apunta su ideal ético, sino encarnar en sí mismo ese ideal, transformarse en un “hombre nuevo”⁵⁷.

Es un hecho que la dimensión ética, por lo general, existe ya dentro de todo horizonte social. La vida humana nace siempre dentro de una sociedad determinada, en la que impera una ética específica. Pero esto no quiere decir que la ética que impera dentro de un campo social no sea utópica: la ética, incluso aquella que impera dentro del horizonte social en medio del que nace una vida concreta, muchas veces es un llamado a vivir de un modo diferente, a hacer el “bien”, a hacer lo “justo”, o a ser “virtuoso”; es decir, a encarnar posibilidades que, por lo general, no se dan en el mundo sin dificultad. Considero que muchas veces la ética supone una utopía: la ética es, en muchos casos, el modo en que los miembros de una sociedad intentan proyectarse dentro de una posibilidad que se plantea en un horizonte utópico. De esta suerte, considero que muchas veces la ética es utópica: muchas veces la ética no pretende hacer explícitas las normas que imperan dentro del horizonte social, sino formular unas normas con miras a la realización de una utopía, de un horizonte social que no existe, o al menos, que no existe plenamente en el mundo.

Desde esta perspectiva la ética es, al menos en muchos casos, el vehículo de alguna utopía. En efecto, si el imperativo ético fuese una realidad ¿no haría esto innecesaria la ética? En esta misma línea Nietzsche sugería que una moral “de cría” surgía en cierto momento de la historia de un pueblo en el que seres humanos agudos, como por ejemplo Manú, miraban hacia atrás y hacia adelante, en el devenir de su pueblo, y formulaban una serie de imperativos basados en el pasado de ese pueblo, con el fin de llevarlo hacia el máximo de su fuerza y poder, o sea, con el fin de proyectar ese pueblo sobre un ideal utópico surgido de sus propias capacidades, mostradas a lo largo de su historia pasada (*cf.* Nietzsche 2003, págs. 108 y ss. 2002, págs. 78 y ss.).

⁵⁷ La vinculación de la empresa revolucionaria con la encarnación de un ideal ético ha sido planteada profusamente en la literatura revolucionaria. Véase, por ejemplo, Guevara 2004, págs. 227 y ss.; Guevara 1977; de Bary 1960, págs. 917 - 918; Marcuse 1971, págs. 30 y ss. y 1985, págs. 231 y ss.

Teniendo en cuenta lo dicho, ante la duda sobre el horizonte social, que puede presentarse siempre en la existencia, la vida puede emprender un viaje heroico social. Este viaje consiste en un intento colectivo de llevar a la sociedad hacia nuevas posibilidades, más allá del horizonte social en el que se encuentra. Se trata (i) o bien de una migración colectiva hacia un lugar de la tierra en el que se pueda fundar otro campo social, en el que impere otra ética, o en el que impere la misma ética del horizonte social anterior, pero con una auténtica realización; (ii) o bien de una movilización colectiva que intenta transformar el horizonte social, ya sea, proponiendo una nueva ética, o bien, a partir de la ética imperante en tanto que esta apunta hacia una utopía que se evidencia como no realizada.

Lo propio del héroe social es llamar a los otros a llevar la sociedad hacia una posibilidad utópica que, comúnmente, plantea una ética. Y si las dudas que pesan sobre el horizonte social son auténticas, el héroe social será el primero en tratar de vivir ejemplarmente, es decir, según el ideal de vida que plantea la ética que asume. La actitud del héroe social es la de intentar obedecer la ética, incluso si esto le produce sufrimiento, y exhortar a todos a seguir un ideal ético, para la realización de un horizonte social distinto. En esa medida el heroísmo social implica al heroísmo identitario: una transformación de la identidad personal (heroísmo identitario) que lleva a la vida a encarnar un revolucionario, un héroe social.

Se repiten entonces, en el heroísmo social, los momentos que Campbell señalaba para la aventura heroica en general, a saber, (i) la irrupción de lo meta-horizántico puede llevar a la vida a dudar del horizonte social en el que son posibles todas las identidades personales en un momento de la historia de una sociedad. (ii) Ante esta duda, el héroe social descubre un horizonte utópico, más allá del horizonte social, hacia el que intenta emprender un viaje migratorio: en primer lugar intenta encarnar el ideal ético, y en segundo lugar, intenta exhortar a los otros para que encarnen el ideal ético y para que emprendan una lucha revolucionaria. (iii) El viaje tiene como destino una posibilidad utópica, o sea, un horizonte social utópico en el que el héroe espera resolver la duda que pesa sobre el horizonte social de partida: la migración pretende redimir a la vida de las dudas existenciales que tienen un alcance social.

Ahora bien, si una migración heroica social tiene éxito, si un proceso revolucionario logra transformar la sociedad, se presentan dos alternativas: o bien la sociedad se transforma en

una tierra de leche y miel en la que se conjura la posibilidad de nuevas dudas sobre el horizonte social, o bien se llega a un campo social que, aunque nuevo, no logra conjurar la emergencia de las dudas. Pero sea cual sea la posibilidad que se realice, la posibilidad de que aparezcan las dudas no se elimina en virtud de una migración heroico-social: en efecto, como se evidenciará más adelante (*infra*, conclusiones generales), el horizonte social está inherentemente asediado por el acoso de lo meta-horizántico. Dado lo cual las vidas humanas que se debaten en él siempre pueden llegar a ser presas de la duda, y en esa medida, siempre pueden llegar a emprender una migración heroico-social.

7.3. Limitaciones de las dos formas de heroísmo anteriores

Debe notarse que las formas de heroísmo que he esclarecido no son más que modos en que la existencia realiza su movimiento de trascendencia saliendo del horizonte que la determina. La vida heroico-identitaria realiza su movimiento de trascendencia presionando hacia ciertas posibilidades de ser que pre-existen dentro del horizonte social. Comprende que puede emigrar hacia otras identidades personales, que puede alterar su situación emigrando hacia otra zona dentro del horizonte social, asumiendo otro horizonte como propio. De suerte que se autocomprende, se relaciona consigo misma, o se da a sí misma su ser, presionando hacia ciertas posibilidades de sí misma que pre-existen *más allá del horizonte propio* que la sujeta, a saber, en el horizonte social en el que se debate.

Y la vida heroico-social realiza su movimiento de trascendencia presionando hacia ciertas posibilidades utópicas, intentando desplazar o transformar el horizonte social. La trascendencia de cada persona dentro de una colectividad heroico-social se proyecta sobre una posibilidad utópica y suele asumir un compromiso con una ética como normatividad en función de la cual pretende encarnar un ideal ético para la realización del ideal utópico. Así, la colectividad heroico-social se autocomprende, se relaciona consigo misma, o se da a sí misma su ser, presionando hacia ciertas posibilidades que pre-existen, primero, más allá del horizonte propio que sujeta cada una de dichas vidas; y segundo, *más allá del horizonte social* que las absorbe, a saber, en un horizonte *utópico*, cuya posibilidad descansa, como se vio en la sección 4.6.3, en lo que he llamado la imagen del mundo.

De modo que las formas de heroísmo que he analizado hasta aquí no son más que maneras en que la trascendencia de la vida humana se efectúa como salto de un horizonte a otro, sobre la base de algún horizonte más amplio: el heroísmo identitario se da sobre la base de un horizonte social en el que está dada la posibilidad del horizonte propio del que se emigra y aquel al que se arriba. Y el heroísmo social se da sobre la base de una imagen del mundo, en la cual está dada la posibilidad del horizonte social del que se emigra y aquel al que se arriba. En esa medida podría decirse que estas migraciones heroicas se dan siempre dentro de algún campo de inmanencia, y en última instancia las dos se dan dentro del campo de inmanencia que he llamado la imagen del mundo.

El viaje heroico hasta aquí tiene la forma de un acoso meta-horizántico que lleva a la vida a dudar y a ir más allá del mero trascenderse dentro de un campo de inmanencia limitado: el héroe identitario es llevado a trascenderse más allá de los límites de la zona de la inmanencia que he llamado horizonte propio, y el héroe social es llevado a trascenderse más allá de la zona de inmanencia que he llamado horizonte social. Ahora bien, como se sugirió en la sección 4.6.3, el campo último de inmanencia es lo que he llamado la imagen del mundo: se trata del horizonte desplegado por aquellos juegos de sentido que abarcan a una sociedad en su conjunto, los juegos de sentido más “universales”, aquellos que instauran normatividades implícitas en todos los demás juegos posibles dentro de una sociedad. La imagen del mundo es la última frontera en la cual la vida puede trascenderse dentro de los límites de lo *posible*, de lo que puede ser pensado, imaginado, comunicado o comprendido: más acá de toda “mediación” como diría Kierkegaard (Kierkegaard 1994, pág. 54).

Pero se ha dicho que tanto el heroísmo identitario, como el heroísmo social, tienden a fracasar. *En primer lugar*, el viaje que emprende el héroe identitario no lo lleva a una identidad personal que sea invulnerable, que esté más allá de la posibilidad de dudar: el aspecto meta-horizántico de la experiencia puede irrumpir siempre de nuevo en el horizonte propio, y así, las dudas pueden volver a posarse sobre el horizonte en el que el héroe identitario, después de su migración, define su identidad personal. De suerte que siempre puede ser llevado a tener que volver a emigrar hacia otra zona del horizonte social. Y en *segundo lugar*, para el caso del héroe social, aún si la empresa revolucionaria logra triunfar y llevar la sociedad hasta otra posibilidad, no hay garantía de que las vidas que se definen

dentro de la sociedad nueva sean inmunes a ser presas de la duda: en el horizonte utópico al que se arriba se puede dar de nuevo el acoso de lo meta-horizántico, y en esa medida, las dudas y las migraciones.

Por otro lado, en las dos formas de heroísmo expuestas, el aspecto meta-horizántico de la experiencia suele quedar oculto por la red de nexos significativos (u horizonte) dentro del cual se da el paso de un horizonte a otro: para el caso del heroísmo identitario, el elemento que provoca la aparición de las dudas es visto *como algo* que tiene sentido dentro del horizonte social (y en esa medida dentro de la imagen del mundo) en el cual se hace posible el horizonte propio de partida y el de llegada. Y en el heroísmo social el elemento que engendra dudas es visto *como algo* que tiene sentido, por lo menos, a la luz de la imagen del mundo. Lo meta-horizántico irrumpe en la cotidianidad de la vida ordinaria y engendra dudas. Pero el intento de la vida por superar estas dudas le da a la irrupción de lo meta-horizántico un aspecto meramente horizántico. Así por ejemplo, lo que me empuja a dejar atrás mi identidad personal, o sea, a romper el arraigo al horizonte propio que me define, suele verse como un jefe que me hace la vida imposible en mi trabajo, como un cargo que me produce depresión, o en el que se desperdician mis capacidades, etc. O bien, lo que me empuja a “luchar por un mundo distinto” es visto como la opresión de la clase oligárquica, la injusticia social, el patriarcado, la crueldad del sistema capitalista, etc.

Como he dicho anteriormente, en el heroísmo identitario es posible hacer explícitas las dudas que disparan a la vida hacia la migración heroica, y en el heroísmo social ello no sólo es posible sino además necesario. Pero las dudas y aquello que las engendra son vistos, en estos modos de heroísmo, como algo que tiene sentido a la luz de algún horizonte de sentido, o por lo menos, a la luz de la imagen del mundo. Teniendo en cuenta lo dicho, *el lenguaje en el que puede hacerse explícito el juego de las migraciones heroicas inmanentes no logra hablar del elemento meta-horizántico en su meta-horizonticidad, por así decir, sino que habla de ello disfrazándolo dentro del manto de sentido horizántico*. Lo meta-horizántico se hace explícito *como algo*, es decir, se habla de ello a la luz del horizonte desplegado por algún juego de sentido. Y en esa medida, se oculta el hecho de que ello escapa en última instancia al horizonte, a pesar de que es algo constitutivo de los juegos.

En la sección 6.1 de estas investigaciones se decía que el primer problema al que se enfrentaba una analítica meta-horizónica de la experiencia consistía en saber si existe un modo de acceder a los aspectos meta-horizónicos de los juegos y de ponerlos en un espacio de mediación, o sea, de exponerlos mediante el discurso filosófico: ¿cómo acceder a lo que de antemano se ha vislumbrado como estando más allá del sentido? Y ¿cómo plantear esto mediante el discurso filosófico? Teniendo en cuenta lo dicho, no podemos valernos de las formas de heroísmo inmanentes para superar este problema. En efecto, en estas formas de heroísmo, los aspectos meta-horizónicos de la experiencia aparecen ocultos bajo el manto del sentido, bajo el velo horizónico dentro del cual se producen las migraciones inmanentes. Y en esa medida se hacen explícitos dentro de una forma del *ver-cómo*: se explicitan a la luz de un horizonte desplegado por algún juego de sentido que se inscribe como posibilidad dentro de la imagen del mundo, y así, se oculta su carácter meta-horizónico.

No obstante, la exposición anterior pone sobre la mesa el hecho de que el heroísmo es una posibilidad de la existencia: a partir de la exposición elaborada es posible vislumbrar que una experiencia sin esta posibilidad heroica difícilmente sería como la experiencia que tenemos, la cual supera el ámbito de lo que he llamado vida ordinaria. Difícilmente podría concebirse a un ser humano como un ente tal que se halle completamente reducido al horizonte propio que lo sujeta, o al horizonte social en el que se debate. La experiencia humana, a la luz de la exposición anterior, se presenta como abierta a la posibilidad de emprender migraciones heroicas. Pero en virtud de la exposición anterior no se alcanza a ver el carácter ontológico existencial de esta posibilidad: no se alcanza a plantear con evidencia el heroísmo como una estructura existencial, como un rasgo constitutivo del ser humano. Únicamente si se logra indicar el aspecto meta-horizónico concretamente, y si se logra captar el hecho de que éste es constitutivo de todo juego, se habrá logrado mostrar que la posibilidad heroica es un rasgo ontológico del ser humano: en efecto, si lo meta-horizónico es constitutivo de todo juego, entonces la posibilidad de que la vida llegue a dudar del horizonte es inmanente a todo juego, y constitutiva del mismo. De suerte que en todo juego yace siempre la posibilidad de que la vida emprenda una migración heroica.

Ahora bien, existe otra forma de heroísmo que aún no se ha analizado y que consiste en un salto de la vida más allá de todo horizonte. La realización existencial de este tipo de

heroísmo es un hecho (*cf. Infra*, capítulo 8), y en esa medida, puede evidenciarse apelando a la historia. En lo que viene a continuación, expondré esta forma de heroísmo y mostraré que en ella se hace explícito lo meta-horizónico dentro de un lenguaje que no se cierra en lo horizónico: en un discurso que no oculta ni encubre en una mascarada horizónica el elemento meta-horizónico del que he venido hablando. A partir de esta exposición se mostrará que en el discurso propio de este heroísmo está la clave para poner eso meta-horizónico en un espacio de mediación tal que no lo encubra sino que lo indique explícitamente. Además se mostrará que en este discurso hay una guía para el descubrimiento de todos los aspectos meta-horizónicos de la experiencia y, en esa medida, a partir de él se pueden señalar todas las dimensiones desde las cuales puede irrumpir una duda existencial. Dado lo cual, a partir de él se pueden poner de manifiesto todos los aspectos meta-horizónicos de la experiencia. Por último, y como conclusión de estas investigaciones, se mostrará la relación que tienen los aspectos horizónicos y los meta-horizónicos de la experiencia, se evidenciará el hecho de que lo meta-horizónico es algo constitutivo de todo juego de sentido y, en esa medida, que el heroísmo es un rasgo constitutivo de la existencia humana. Por último, se mostrará que el heroísmo que salta más allá de todo horizonte es el único modo de heroísmo que puede llevar a la vida a una situación tal que se autocomprenda auténticamente, o sea, con *certidumbre existencial* (Conclusiones generales). En resumen, se solucionará toda la problemática planteada en la sección 6.1 de este trabajo, y a la luz de ello se mostrará el heroísmo como un rasgo ontológico de la existencia humana y el heroísmo religioso como la fuente de un tipo de certidumbre distinta a la certidumbre horizónica de la que hablaba Wittgenstein.

El heroísmo religioso

Come he venido diciendo, aquello que pone en duda el horizonte, el elemento que dispara a la vida hacia la aventura heroica, es precisamente el aspecto meta-horizónico de la experiencia. Pero una comprensión adecuada de ese elemento, que de antemano se ha planteado como algo que está siempre en los juegos, aunque olvidado, invisible u oculto, sólo puede efectuarse cuando se encuentre un lenguaje que no lo encubra.

Asumiré pues que algo X puede llegar a ocurrir en la vida humana y que la irrupción de ello puede llevar a una crisis en la que se duda de todo horizonte. Aquí se trata de una duda que afecta incluso lo que he llamado la imagen del mundo. Ya no se trata de una crisis en la que la existencia se plantee la posibilidad de asumir otra identidad personal posible, o la posibilidad de llevar la sociedad hacia alguna utopía. Se trata de una duda que no se puede resolver dentro de ningún ámbito de inmanencia. Ante esta duda la vida puede arredrarse y esperar, dentro de alguna identidad personal, a que algo resuelva la duda, o a que llegue la muerte. O bien puede emprender una migración heroica hacia la trascendencia misma: no hacia un nuevo horizonte, sino más allá de todo horizonte. Se trata de una migración hacia lo que podría llamarse una donación más allá de toda identidad posible, más allá del ego y del sentido que despliegan los horizontes: una *donación pura*.

Ahora bien, es un hecho que esta posibilidad se ha dado en la historia. Al menos es un hecho si apelamos a la fiabilidad de los discursos de ciertas personalidades religiosas eminentes que han aparecido en la historia. Pues, como se mostrará a continuación, dentro del discurso de estas personalidades se habla de la posibilidad de que la vida salga de su auto-comprensión horizónica, y en esa medida, de la posibilidad de arribar a una donación meta-horizónica, a una donación pura, por así decir. A continuación realizaré una exposición exhaustiva del heroísmo religioso, basado en la eminente obra de John Hick *An interpretation of religion*. Esto con el fin de evidenciar la realización existencial de este tipo de heroísmo.

8.1. La época axial

Según Hick, en cierto momento de la historia, que muchos investigadores⁵⁸ han identificado y que se ha solido llamar “época axial”, comenzaron a aparecer figuras eminentes que plantearon el problema religioso en unos términos que antes no se habían dado, o al menos, que no se habían dado con demasiada prominencia. Entonces se inició un movimiento, desde las antiguas religiones, hacia formas de religiosidad en las que lo central era el problema de la salvación o la liberación (*cf.* Hick 2004, pág. 29). Según Hick, este movimiento no tiene límites precisos, ni ha estado exento de reflujos. No se puede señalar un claro rompimiento con el pasado, pues muchos elementos pre-axiales se conservaron en las formas de religiosidad emergentes y se conservan incluso hasta hoy.

No obstante, desde aproximadamente el primer milenio a. C. hicieron aparición individuos destacados como Confucio y Lao Tse en la China, como Buda y Mahavira en la India, como Zoroastro en Persia, como los grandes profetas de Israel (Amos, Oseas, Jeremías, Isaías y Ezequiel), o como Pitágoras, Sócrates, Platón y Aristóteles en Grecia; entre otros, quienes plantearon formas de religiosidad, maneras de pensar, o maneras de vivir que diferían de las que abarcaban las religiones pre-axiales dentro de las que ellos nacieron. Y con la aparición de estos individuos destacados, según Hick, apareció a su vez la autoconciencia: la posibilidad de asumir responsabilidades y de elegir alternativas vitales más allá del mandato social.

En este periodo, según Hick y otros autores⁵⁹, los seres humanos alcanzaron la capacidad de escuchar y responder a mensajes concernientes a sus propias opciones y responsabilidades vitales, a su propio destino y a sus propias potencialidades como individuos. El sentido de la vida de un individuo, o su valor religioso, dejó de residir en su pertenencia sin fricción a un grupo, en su capacidad para obrar tal como todos obran, o en asumir una identidad tribal. Y así comenzó a asumir la forma de la capacidad individual de abrirse a alternativas vitales que muchas veces no eran seguidas por la mayoría de la gente, o de abrirse *hacia algo*

⁵⁸ *Cf.* Jaspers (1953, págs 1 - 22); Bouquet (1953, págs. 99 y ss.); Moore (1948, pág. 279f); Mumford (1957, cap. 4); Fohrer (1972, págs. 279 – 291); Bellah (1970, págs. 22, 27 y 32).

⁵⁹ Véase nota anterior.

trascendente. De suerte que los mensajes religiosos de la época axial se dirigen al individuo como tal, y no ya como mera célula anónima de un organismo social.

De otro lado, estos mensajes religiosos tendieron a dejar de ser provinciales: el discurso religioso dejó de ser un discurso para los de un mismo pueblo, o los de una misma cultura. Y tendió a transformarse en un discurso universal: el mensaje religioso comenzó a verse como un mensaje dirigido a la humanidad en general. De suerte que el ser humano dejó de comprenderse principalmente en virtud de su pertenencia a un clan, una tribu, o por su fidelidad a un dios local, y pasó a comprenderse como un ser capaz de salvación (*cf.* Bellah 1970, pág. 33). Este proceso continuó durante siglos llevando a un declinar relativo de las religiones nacionales o tribales y abriéndole paso al auge de las grandes religiones mundiales.

Ahora bien, lo más significativo de los movimientos religiosos surgidos en la época axial es su giro soteriológico, que contrasta con la simple aceptación del mundo propia de las religiones pre-axiales. Según Hick en las religiones pre-axiales la vida y el orden social se podían gozar o sufrir, pero no se podían criticar ni mucho menos transformar. Hay una aceptación del horizonte social tal como es y una preocupación constante por preservar las formas de vivir y los órdenes sociales, independientemente de su dureza o del sufrimiento que puedan causar.

Pero a través de las diversas figuras destacadas del periodo axial se llegó al perturbador y edificante pensamiento de que la existencia podía ingresar en una posibilidad infinitamente mejor: la existencia comenzó a comprenderse como algo abierto a una alternativa diferente e ilimitadamente mejor a la alternativa que habitaba, en virtud de su pertenencia a una sociedad, a un horizonte social.

Y aunque no toda idea y práctica religiosa axial o post-axial tenga una orientación soteriológica, para Hick, sí puede afirmarse sin lugar a dudas que el elemento soteriológico ocupa un lugar central en las formas de religiosidad que se originaron en la época axial y post-axial. En efecto, para estas corrientes religiosas la vida humana *ordinaria* es defectuosa, insatisfactoria, llena de carencias, plena de sufrimientos, alienada, olvidada del auténtico Dios y recargada de angustia (estas concepciones están en el corazón del judaísmo, del cristianismo, del budismo, del jainismo, de la religiosidad islámica e incluso del marxismo). Pero a pesar de este pesimismo hacia la vida tal como es en el seno de un horizonte social,

hay también una gran esperanza, una apertura hacia la posibilidad de transformar esta miserable condición: hay una innegable esperanza salvadora o liberadora de saltar a una condición diferente.

Con esto no se niega que en la época pre-axial había un reconocimiento realista del sufrimiento, de la inseguridad y de la mortalidad, inmanentes a la vida. Se afirma que en la época axial se dio un giro según el cual los aspectos negativos de la existencia se pusieron en contraste con otras posibilidades, en las que se depositó la esperanza, ya sea que estas posibilidades se ubicaran en el futuro, o en la profundidad de un presente visto de otro modo.

Así, por ejemplo, en el cristianismo es central la idea de la redención y de la vida eterna, en el judaísmo es central la idea del futuro advenimiento de un reino de Dios, en el Islam es central la idea de un futuro juicio y de un paraíso, en el hinduismo es central la idea de poder alcanzar el *moksa* como liberación de los aspectos negativos de la existencia y en el budismo es central la idea de que es posible salir del sufrimiento alcanzando la iluminación y el nirvana. Todos estos conceptos remiten a la posibilidad de alcanzar un estado ilimitadamente mejor, si se entra en relación con la Unidad última de lo real, sea esta llamada Dios, Brahman, o el nirvana. Así, en todas estas concepciones lo absoluto, lo último, lo divino, o como sea que se lo denomine, es algo hacia lo que puede orientarse la existencia, algo hacia lo que se puede emprender una migración heroica, algo que hace posible una transformación de nuestra existencia presente.

8.2. El concepto de Salvación/Liberación

Así pues, las grandes tradiciones post-axiales se caracterizan por el lugar central y preeminente que le otorgan a la cuestión soteriológica. En ellas se caracteriza la existencia ordinaria como carente de sentido, llena de miseria, de trivialidad, de irrealidad y de perversidad; y se afirma una Unidad última, una Realidad última, o un Valor supremo, en relación con el cual es posible una existencia diferente. Estas corrientes religiosas, además, intentan mostrar un camino para alcanzar esta posibilidad radicalmente mejor (*cf.* Hick 2004, pág. 36): intentan alumbrar el sendero de una migración que rebasa el ámbito de la inmanencia horizontal.

Ahora bien, en cada tradición religiosa ese camino es distinto. Pero para Hick, se trata de variaciones, dentro de esquemas conceptuales diferentes, de un mismo tema fundamental, a saber, del cambio súbito o gradual del individuo desde una auto-preocupación egocéntrica e identitaria que lo absorbe o lo sujeta, hacia una preocupación centrada en la supuesta Unidad de lo Real, en el Valor supremo que se piensa como Dios, Brahman, Dharma, Sunyata o Tao. Para lograr captar esta unidad temática fundamental Hick propone el concepto de salvación/liberación (*cf.* Hick 2004, pág. 36):

El concepto genérico de salvación/liberación, que toma una forma específica diferente en cada una de las grandes tradiciones, es el de la transformación de la existencia humana desde el ego-centrismo hacia el centramiento-en-lo-Real⁶⁰ (Hick 2004, pág. 36).

Para mostrar lo anterior concretamente, Hick considera varias tradiciones religiosas surgidas en la época axial. En primer lugar analiza el hinduismo. Ahora bien, “hinduismo” es el nombre que en occidente se le ha dado a una familia de religiones de la India que tienen en común el respeto hacia las escrituras védicas. Y aunque podrían señalarse muchas diferencias entre cada una de las religiones que se agrupan bajo la categoría de “hinduismo”, el tema de la posibilidad de una disolución de la identidad horizontal y de un descentramiento del ego, las atraviesa a todas. Así, según el hinduismo, la *liberación* de la condición miserable que predomina en la vida *ordinaria* requiere trascender el ego, trascender la falsa identidad que se da el ser humano en virtud de su arraigo horizontal, ya sea rindiéndose al Señor Divino o a la Persona Suprema, o bien mediante la unión con el Absoluto último y transpersonal.

En términos generales, para el hinduismo todos somos uno con la eterna realidad de Brahman: esa unidad es nuestra auténtica y verdadera naturaleza. No obstante esta naturaleza auténtica está oscurecida en la vida ordinaria por el ego empírico, por una *identidad* personal falsa dentro de la cual nos proyectamos, ocultando en ello el ‘Yo’ interior real. La identidad falsa, el ego dentro del cual nos proyectamos *ordinariamente*, hace parte de la ilusión

⁶⁰ Traducción mía.

samsárica del velo de Maya: del mundo cambiante, efímero y lleno de insatisfacción dentro del cual el alma transmigra, confundiéndose dentro de innumerables vidas terrenales hasta que pueda alcanzar el *moksa* o *liberación* del Yo eterno y verdadero, que en última instancia es uno con Brahman. De esta suerte, el problema central para el hinduismo es el de alcanzar la *liberación* del alma eterna y verdadera⁶¹: el problema fundamental consiste en romper la conexión imaginaria con el complejo psicosomático que piensa, desea y actúa enajenándonos de nuestra verdadera naturaleza, o sea, en romper el enraizamiento horizontal dentro del cual adquirimos una identidad personal. Según Radhakrishnan (1969, pág. 105) la meta del hinduismo es lograr que la conciencia y la voluntad divina lleguen a ser nuestra propia conciencia y voluntad. El punto es entonces que nuestro ego deje de ser un ego particular y privado, o bien, alcanzar la disolución de este ego para liberar el verdadero Yo. En otras palabras, salir de la prisión de la identidad personal y en esa medida de la mascarada horizontal: salir del ego-centrismo en el cual radica la identificación imaginaria con el ego falso.

Según Hick, la estructura soteriológica señalada se manifiesta también en el budismo: allí también aparece esta idea de la *liberación* o de la *salvación* como transformación del individuo desde un modo de existencia ego-céntrico a un modo de existencia centrado en lo Real. En efecto, para el budismo (*cf.* Abe 1982, pág. 153) la *salvación* consiste en un despertar hacia la verdadera realidad, mediante la muerte del ego identitario. La transformación en virtud de la cual el ser humano puede salvarse del sinsentido, de las miserias y sufrimientos de la vida, es entendida como una *liberación* de la poderosa ilusión de la identidad personal que radica en el ego: el ego es comprendido aquí como una suerte de lente distorsionante que le da a las cosas que nos salen al paso un carácter falso. En virtud del ego el universo entero se ve *como-algo* que gira alrededor nuestro: todo se experimenta como un constante flujo de objetos que deseamos con ansia, o hacia los cuales sentimos aversión, y en virtud de este modo de aprehensión surge el egoísmo, la injusticia y la crueldad; así como nuestro propio sufrimiento (*cf.* Hick 2004, pág. 42). Todo se sume en la preocupación ególatra por sí mismo, lo cual satura la vida con ansiedad, inseguridad y

⁶¹ Sobre este asunto véase también Zaehner 1966, pág. 60.

sufrimiento, dado el carácter impredecible de los acontecimientos y la inminencia insuperable de la decadencia, la enfermedad y la muerte.

Liberarse de esta perspectiva egoica o identitaria, y por esto horizontal, es cambiar el *modo de existencia* samsárico por la libertad del nirvana: salir de una existencia que es pura preocupación horizontal por sí mismo, puro ego-centrismo e identidad horizontal, y arribar a una existencia centrada en lo Real. Teniendo en cuenta esto, se entiende que para el budismo lo más importante no sea el conjunto de afirmaciones teóricas sobre la naturaleza verdadera de las cosas, sino las prescripciones prácticas que han de transformar la existencia para conducirla a su libertad: en el budismo lo principal es la práctica, la disciplina, o el ‘método’ que puede llevarnos a *existir* de otro modo: a transformar radicalmente nuestra vida⁶², o en el lenguaje de estas investigaciones, a consumir la migración heroica religiosa que lleva a la vida más allá de todo horizonte y por ello de toda identidad posible. Lo central es la realización efectiva, o sea existencial, de la aniquilación de la identidad en la que se asienta el ego y, en esa medida, en la que radica la posibilidad de la soberbia, el egoísmo, el sufrimiento y la miseria de la vida ordinaria.

Según Hick, en la tradición cristiana también se manifiesta la estructura soteriológica señalada. En efecto, el elemento fundamental del cristianismo consiste en que el ser humano llegue a una rendición en la fe a la soberanía y la gracia de Dios. Y esta rendición engendra un nuevo espíritu de confianza y de júbilo, que a su vez ha de liberar al creyente de la preocupación identitaria por sí mismo, haciéndolo una suerte de instrumento del amor divino hacia el mundo.

No obstante, hay una doctrina oficial en el cristianismo según la cual la transformación del ser humano es el resultado de la acción salvadora de Cristo, en lugar de ser ella misma la salvación: en la teología cristiana suele distinguirse entre la justificación y la santificación (*cf.* Hick 2004, pág. 44): la justificación es el cambio de estatus jurídico ante Dios, y la santificación es la transformación de nuestra condición moral y espiritual que resulta de la justificación. Para el cristianismo, como pecadores merecemos el castigo eterno, pero gracias al sacrificio expiatorio de Cristo estamos redimidos de ello y alcanzamos de nuevo la

⁶² Sobre este punto véase además Conze 1975, págs. 20 – 21; y Collins 1982, pág. 94.

inocencia ante los ojos de Dios, siempre y cuando aceptemos a Cristo como salvador. Así, la justicia divina ha sido satisfecha mediante el sacrificio de Cristo: los fieles son perdonados de sus pecados en virtud de Cristo. Y a consecuencia de esto, los fieles se abren al poder regenerativo del Espíritu Santo y son santificados gradualmente: el Espíritu dará sus frutos en quienes han aceptado a Cristo, o sea, los llenará de “caridad, alegría, paz, comprensión de los demás, generosidad, bondad, fidelidad, mansedumbre y dominio de sí mismo[s]” (Gál 5:22). De esta suerte, según la doctrina oficial, la transformación de la existencia humana (los frutos del Espíritu Santo) es algo secundario y dependiente de la transacción jurídica operada por Cristo mediante su sacrificio expiatorio.

No obstante, para Hick, esta doctrina de la expiación constituye solamente la manera en que San Pablo comprendió la conciencia de ser aceptado por la gracia divina, y de ser capacitado para lograr la transformación propiamente dicha, consistente en vivir en un estado de amor por el prójimo. Y más aún, las diferentes doctrinas de la expiación (que pulularon en la Edad Media) son construcciones teóricas, mientras que la transformación propiamente dicha, la nueva relación con Dios y con el prójimo son realidades *existenciales*: una cosa es conocer el cristianismo teóricamente y otra *llegar a ser cristiano*. Y son precisamente estas realidades existenciales, lo vivido por las personas transformadas, es decir, la realidad de una transformación desde el ego-centrismo identitario hacia una existencia centrada en Dios, lo que constituye la sustancia y el núcleo de la salvación, más allá de cualquier construcción teórica:

Es esta realidad de las personas transformadas, o en proceso de transformación, desde el ego-centrismo hacia el centramiento-en-Dios lo que constituye la substancia de la salvación cristiana.

Es claro, pienso yo, que en las enseñanzas del propio Jesús, tal como se reflejan en los evangelios sinópticos, la concepción jurídica estaba completamente o casi completamente ausente⁶³ (Hick 2004, pág. 44).

⁶³ Traducción mía.

Para Hick el peso del mensaje de Cristo, tal como aparece en los evangelios, radica en convocar una y otra vez a sus oyentes a abandonar un modo de vida identitario, mezquino y egocéntrico, a abrir sus corazones al reino de Dios, a su ley: se trata evidentemente de un llamado a transformar radicalmente el modo de vivir, a vivir en la presencia divina, a transformarse en instrumentos de la voluntad divina sobre la tierra. Las enseñanzas de Cristo no sugieren que el Padre Celestial acepte en su amor a la gente por el simple hecho de que él va a sacrificarse. Lo característico del mensaje de Cristo es un llamado, muchas veces desafiante, a una transformación radical y costosísima: se trata del duro llamado a romper con nuestra existencia ordinaria, identitaria y ego-céntrica, desprovista de amor.

De esta suerte, para Hick, la fuerza de la voz de Cristo y de su mensaje radica en su llamado a salir de la existencia ordinaria, de la existencia centrada en el ego y en sus posesiones, riquezas, estatus social y poder. Cristo llama a vivir una vida centrada en Dios, una vida en la que se encarna la voluntad del Padre, en la que se sea un agente del amor divino. El desafío que Cristo puso sobre la humanidad se dirigía a fracturar la red de apegos en la que se debate la existencia *ordinaria* en tanto *preocupación identitaria por sí mismo*⁶⁴. Lo cual requería una transformación radical de la vida, una muerte espiritual y un nuevo nacimiento: ese es el sentido de la salvación proclamada por Cristo:

El que quiera seguirme, que renuncie a sí mismo, tome su cruz y me siga. Pues el que quiera asegurar su vida la perderá, y el que sacrifique su vida por mí y por el Evangelio, la salvará (Mc 8: 34 – 35).

Así hablaba Jesucristo. Ahora bien, aunque esto ha sido oscurecido parcialmente en las doctrinas eclesíásticas de la expiación, en la mística Cristiana siempre ha estado en primer plano. En efecto, la travesía mística cristiana se inicia desde un “*cor curvatus in se*” (Hick 2004, pág. 46), desde un corazón replegado en sí mismo, y pasa por una senda dolorosa de aislamiento en la que se rompe el carácter horizontal y ordinario de la existencia, para

⁶⁴ Cabe notar que esto valdría también para las formas de heroísmo inmanentes que se han expuesto anteriormente.

concluir en una rendición total a Dios, que finalmente se expresa en un retorno al mundo en el que la existencia es un instrumento del amor de Dios⁶⁵(Hick 2004, pág. 48).

Por otro lado, según Hick, en la tradición judía es central la idea de una salvación o redención que liberará al ser humano de la maldad presente y lo llevará a un estado ilimitadamente mejor. La esperanza redentora se piensa en esta tradición como un evento histórico, o bien como el evento con el cual finaliza la historia. La esperanza se orienta aquí hacia una transformación social, ética y espiritual que afectará el futuro de Israel y de la humanidad en general.

Ahora bien, esta esperanza redentora se originó en los grandes profetas de la época axial. Así por ejemplo, Amós profetizaba sobre el futuro advenimiento de una nueva época de paz y justicia que tendría el sello de Dios (Am 9: 11 – 15). De manera similar, Oseas hablaba de un desastre inminente al que seguiría un tiempo de perdón divino y regeneración (Os 14: 4 – 8). De modo semejante el primer Isaías hablaba del futuro advenimiento de un reino ideal en el que una enorme luz se manifestaría (Is 9). Jeremías también hablaba de una nueva alianza que vendría en el futuro, mediante la cual Dios inscribiría su ley en el corazón humano (Jer 31: 33). Y el segundo Isaías le da a esta esperanza una dimensión cósmica: habla de una suerte de renovación cósmica que sería establecida en virtud del poder divino (Is 51).

Ahora bien, aunque el análisis de Hick no muestra claramente que en la tradición judía la esperanza en el futuro advenimiento de un reino de justicia, paz y amor remita a una transformación existencial radical, otros autores sí lo han mostrado. Así por ejemplo, Gustavo Gutiérrez, hablando de la relación de la existencia humana con la liberación de los judíos en Egipto dice que

El hombre es el resumen y el centro de la obra creadora, y está llamado a prolongarla por medio del trabajo (*cf.* Gen 1: 28). Y no sólo a través del trabajo. La liberación de Egipto vinculada, hasta la coincidencia, con la creación, añade un elemento de capital importancia: la necesidad y el lugar de una participación activa del hombre en la construcción de la sociedad. [...] Trabajando, transformando el mundo, rompiendo con una situación de servidumbre,

⁶⁵ Sobre este punto véase también Underhill 1955, pág. 195 y ss., 223 y ss., y 317 y ss.

construyendo una sociedad justa, asumiendo su destino en la historia, el hombre se forja a sí mismo (Gutiérrez 1975, pág. 209).

Así mismo nos dice André Neher:

La realización de la revelación hecha a Moisés depende conjuntamente de la fe de Moisés y de la del pueblo. A la dialéctica del profeta y de Dios se añade ahora la dialéctica del profeta y del pueblo. En la medida en que lo divino y lo humano están ligados entre sí al nivel de la revelación, en esa misma medida están ligados el individuo y la comunidad en sus expresiones humanas (Neher 1975, pág. 161).

Y también

Amós increpa a Israel en términos de religión y de ética. La salvación depende de la sustitución del culto al *baal* por el culto al Eterno, de la repulsa de la injusticia y de la inmoralidad y de la adopción de la equidad y la rectitud (Neher 1975, pág. 188).

Según estas citas, la realización de la voluntad de Dios depende de la participación activa de los seres humanos en la empresa salvadora. Y esta participación depende de una transformación existencial en la que hay una repulsa a la injusticia y a la inmoralidad, y una adopción de la equidad y de la rectitud. Así, la revelación de Dios a los profetas puede entenderse como un llamado a una transformación existencial: el anuncio del futuro advenimiento de un reino de justicia, paz y amor, es al mismo tiempo un llamado a vivir de otro modo, a transformar la existencia identitaria y ego-céntrica en una existencia centrada en el mandato de Dios, y en esa medida, en la participación activa en la empresa salvadora⁶⁶.

Por último, en la tradición musulmana se establece una distinción radical entre el estado existencial del Islam, el cual se entiende como una auto-rendición a Dios que conduce a vivir en su paz y a hacer su voluntad, y el estado existencial contrario de aquellos que no se han

⁶⁶ Sobre este punto véase también el interesante análisis de Bloch 1983, pág. 90 y ss.

rendido al Creador, y que en esa medida, son enemigos de Dios. Así, afirma Hick, el estado existencial del Islam es el análogo musulmán de la salvación cristiana y judía, así como de la liberación budista e hindú: se trata de la forma musulmana de la transformación de la existencia humana desde el ego-centrismo hacia un centramiento-en-lo-Real (*cf.* Hick 2004, pág. 48 y ss.).

El Corán convoca constantemente al ser humano a rendir su voluntad y su orgullo a Alá, a ser sumiso ante Alá (*cf.* Sura 2, 131 - 132), y asimismo muchos comentaristas musulmanes contemporáneos como Ayoub (1984, págs. 25 y ss.), afirman que aquellos que escuchan en el Corán la voz de la Verdad, llegan a aniquilarse ante Ella, perdiendo sus atributos identitarios y del ego (*cf.* Hick 2004, pág. 48). Ahora bien, desde el punto de vista del estado existencial del Islam, no existe distinción alguna entre lo religioso y lo secular: para los musulmanes, la vida que *verdaderamente* se ha rendido a Alá (y que en esa medida vive dentro del estado denominado Islam) vive completamente en entrega y sumisión a Alá. Y teniendo en cuenta esto, el estado existencial del Islam, como centramiento de la vida en Dios, no es una mera sumisión interior al Señor, sino una transformación radical del sí-mismo que lo lleva a uno a obrar siempre en público y privado, individual y colectivamente, en concordancia con la voluntad divina. Esta vida incluye la veneración permanente (*salat*) y el permanente encarnar la voluntad divina al obrar (*falah*). De suerte que toda actividad vital en el estado existencial del Islam está encomendada a Alá, o se hace en nombre de Alá: es la voluntad de Alá manifestándose.

Pero quizá la afirmación más radical de este elemento fundamental en el Islam reside en la corriente esotérica y mística del Islam (el sufismo). Aquí se suele hablar de la *Tarîqah* como el sendero espiritual que deben seguir quienes buscan a Dios durante esta existencia. Este sendero está plagado de pruebas ascéticas y transformaciones parciales del sí-mismo (*maqâmât*), que desembocan en una muerte, en una transformación radical del sí-mismo:

El ser humano en su estado impenitente y «caído» [...] es aquel que únicamente se identifica con su mente [...] sin darse cuenta de que esta no es sino únicamente un reflejo, en el plano psíquico, del Intelecto. Se identifica a sí mismo con el alma que todavía no ha experimentado el contacto liberador con el Espíritu y vive

encarcelado en un mundo de impresiones sensibles derivadas del cuerpo, junto con las inferencias lógicas extraídas de dicho mundo y en un laberinto subjetivo y oscuro que está lleno de impulsos apasionados. La *Tarîqah* no es otra cosa que el proceso de desenredar las raíces del alma del mundo psicofísico al que están atadas y sumergirlas en lo divino. Significa pues una transformación radical del alma. [...] El sufismo es que Dios te haga morir a ti mismo y resucitar en él (Nars 2015, págs. 85 – 86).

8.3. Exposición esquemática del heroísmo religioso

Según la exposición anterior, la realización existencial del heroísmo religioso es un hecho cuya evidencia radica en la historia: según una serie de personalidades eminentes que han aparecido en la historia, la vida no se encuentra confinada a encarnar una identidad personal dentro de algún horizonte, sino que además puede trascender todos los horizontes: puede destruir, aniquilar, disolver o superar la falsa identificación horízontica, y arribar a una donación, *más allá de lo horízontico*. Y en virtud de esta donación meta-horízontica, el ser humano puede alcanzar la *auténtica* redención: puede retornar al horizonte para vivir dentro de una posibilidad identitaria ilimitadamente mejor, puede encarnar una identidad que no es más que una expresión horízontica de la voluntad divina, del conocimiento del nirvana, del Yo auténtico, de la Verdad, de lo Real, etc. Ahora bien, esta posibilidad de trascender lo que he llamado inmanencia horízontica ha sido planteada por personalidades que afirman, o de las que se afirma, que han logrado semejante trascendencia: por las grandes figuras religiosas de la época axial y post-axial (por Buda, Mahavira, Cristo, Mahoma, Lao Tze, entre otros, así como por una diversidad de místicos, santos y profetas).

En la medida en que la posibilidad heroico-religiosa ha sido planteada precisamente por personalidades que han alcanzado la trascendencia, es decir, que han “visto” el “lugar” al que conduce dicha migración⁶⁷; es posible afirmar que el discurso de un héroe religioso

⁶⁷ Esto no quiere decir que todo el que ha alcanzado la trascendencia sea un héroe religioso. Pues hay que tener cuenta que la trascendencia se puede revelar sin que la vida pase por las etapas del heroísmo. Así parece suceder en la tradición profética judía, o en las religiones que surgen por revelación. No obstante, a pesar de que la trascendencia pueda revelarse en la vida sin necesidad de que la vida emprenda una migración heroica, esta revelación hace que la vida proclame la necesidad de dicha migración: Amós, Oseas, Isaías, etc. como se ha

consumado, al menos en parte, plantea la posibilidad de la migración heroica religiosa: quien dudo de todos los horizontes y emprendió una migración hacia la trascendencia misma, hacia la donación pura, o como dice Hick, hacia lo Real; o al menos, quien alcanzó esta donación, y quien pudo retornar al ámbito horizontal tras haberla alcanzado, plantea en el lenguaje la posibilidad, e incluso la necesidad, de que la vida emprenda esta migración, y afirma que en la consumación de esta migración radica la auténtica redención, la salvación, la liberación, la posibilidad de encarnar lo que soy, la vida auténtica, la afirmación de lo que uno es auténticamente, o incluso, como en la tradición judía, la posibilidad de dirigirse hacia el horizonte utópico al que auténticamente hay que desplazarse.

Por otro lado, el heroísmo religioso, visto a la luz de la exposición anterior, cumple con todas las etapas que señalaba Campbell para la aventura heroica: (i) algo irrumpe en el flujo absoluto de la vida dentro de lo horizontal, dentro de la red de nexos significativos desplegada por los juegos de sentido, y posa serias dudas sobre *todo* esto. Ante tales dudas el ser humano puede arredrarse y refugiarse en una identidad horizontal esperando una *salvación* venida desde afuera (*cf. Supra*, sección 6.3.1.1), o bien, puede emprender una migración heroica más allá de la inmanencia horizontal, hacia lo trascendente, hacia lo meta-horizontal mismo en busca de la redención de las dudas. (ii) Esta migración se consuma en una muerte de la identidad personal, del ego, en una donación más allá de todo horizonte: en una *donación pura*. (iii) Tras esta donación el héroe retorna al horizonte, y por lo tanto a la identidad personal, pero transformado en un Yo *auténtico*, en una existencia auténtica, o sea, en una existencia que ha resuelto la pregunta existencial ‘¿Quién soy?’ de un modo tal que ya no puede dudar: vive con certidumbre *existencial*⁶⁸.

Ahora bien, como afirmaba Campbell y como se desprende de la exposición anterior, el héroe religioso consumado es un personaje que, visto en concreto, trae en su boca un tipo de discurso particular, a saber, un discurso religioso. Y como se mostrará en el capítulo siguiente, este discurso contiene, al menos en parte, una serie de juegos de *lenguaje* en los que se indica explícitamente lo que produce las dudas existenciales (la trascendencia, lo

mostrado, aunque no parecen haber atravesado las etapas del heroísmo, sí plantean la necesidad de que los seres humanos emprendan la migración heroica hacia la redención del reino de Dios.

⁶⁸ La noción de certidumbre existencial será abordada con mayor detenimiento en las conclusiones generales de estas investigaciones.

meta-horiz3ntico), sin reducirlo a ning3n horizonte: este discurso no remite al aspecto meta-horiz3ntico de la experiencia en tanto se lo ve *como algo*, es decir, en tanto se lo entiende dentro de alg3n horizonte de sentido. Sino que remite a ello indicando expl3citamente -en el lenguaje- el hecho de que eso que engendra las dudas escapa al horizonte. Y as3, en lenguaje religioso existe una gu3a para iluminar los factores meta-horiz3nticos de la experiencia dentro del discurso filos3fico: en la medida en que el discurso del h3roe religioso consumado habla de lo meta-horiz3ntico sin reducirlo a lo horiz3ntico, a partir de 3l se pueden indicar los aspectos de la experiencia de los cuales provienen las dudas que engendran las migraciones heroicas, sin reducirlos a lo horiz3ntico.

Analítica meta-horizónica de la experiencia a la luz del discurso religioso

En el capítulo 5 de este trabajo se planteaba, a la luz de las ideas de Nietzsche en *El nacimiento de la tragedia*, una tipología de símbolos. Según lo dicho allí, existen dos tipos de símbolos, a saber, unos símbolos tales que se reducen a lo horizónico, que cobran su sentido en la medida en que están anclados en el aspecto horizónico de los juegos: lo que allí se llamaba su aspecto apolíneo. Y otros símbolos que, a pesar de apoyarse en el aspecto horizónico de los juegos, remiten a algo que escapa a lo horizónico, o sea, que indican explícitamente el hecho de que aquello hacia lo que apuntan desborda lo horizónico: apuntan hacia lo que Nietzsche llamaba el aspecto dionisiaco de los juegos.

A la luz de lo anterior podría afirmarse lo siguiente: se ha visto que lo propio del héroe religioso consumado es retornar al horizonte con un discurso religioso redentor. Este discurso, como se vio, plantea la posibilidad de la migración heroica religiosa. Y además, como se verá a continuación, plantea una serie de respuestas explícitas a las dudas existenciales. Pero en estas respuestas el aspecto meta-horizónico de los juegos de sentido ya no se oculta ni se encubre, sino que se indica explícitamente. Así, el discurso religioso emplea un tipo de lenguaje que indica algo que no se puede esclarecer definitivamente dentro del lenguaje (como los símbolos dionisiacos). O sea, apunta explícitamente hacia lo meta-horizónico y por esto, a partir de él se da la posibilidad de acceder filosóficamente a la dimensión meta-horizónica de los juegos de sentido sin encubrirla ni ocultarla bajo el manto de lo horizónico, como sucedía con las formas de heroísmo inmanentes (*cf. Supra*, sección 7.3).

Otra manera de decir esto es que hay un tipo de lenguaje -a saber, el lenguaje heroico religioso- en el que se indica explícitamente algo que escapa a la capacidad del lenguaje, algo *inefable*. Así, en este tipo de lenguaje el polo meta-horizónico de la experiencia en general es algo indicado explícitamente. Dado lo cual el lenguaje heroico religioso tendría cierta primacía a la hora de desentrañar el enigma de la experiencia en general: en efecto, en él el polo meta-horizónico no se oculta, sino que se indica en la dimensión lingüística. En esa

medida, en este lenguaje se apunta hacia lo que usualmente está oculto, invisible, o permanece olvidado en la experiencia ordinaria. Así pues, al hilo del lenguaje heroico religioso se hace posible elaborar una analítica de la experiencia que vaya más allá del paradigma horizontal. En concordancia con lo dicho, a continuación elaboraré un análisis de algunos aspectos del discurso heroico religioso. Y posteriormente, al hilo de tal análisis, elaboraré la analítica meta-horizontal de la experiencia que se ha venido anunciando desde el comienzo de estas investigaciones.

9.1. Analítica del lenguaje heroico religioso

9.1.1. El discurso heroico religioso indica que las cosas que nos salen al paso en la vida son trascendidas por una Realidad meta-horizontal

Como se vio en la exposición del heroísmo religioso, uno de los rasgos más prominentes del discurso que se da dentro de las tradiciones religiosas axiales es que remite a un más-allá. Este más-allá se presenta, en primer lugar, como allende lo que el ser humano puede experimentar en su vida ordinaria: lo que hay más allá de lo visible, lo que hay más allá de los entes que nos salen al paso en nuestra experiencia cotidiana. En segundo lugar, el más-allá se presenta como algo más Real o fundamental que todo lo que podría pensarse como estando más acá: se presenta como la Realidad auténtica que trasciende todo lo que podemos ver en la experiencia, que supera todo aquello que nos puede salir al paso en nuestro vivir. Así por ejemplo, los términos que señalan el carácter ilusorio de la realidad visible como el concepto hinduista y budista de *maya*, o el concepto budista de *samsara*, indican una esfera de Realidad, o bien de hiperrealidad, que está más allá de las cosas y de los otros, tal como los comprendemos en la experiencia cotidiana (cf. Eliade 1977, págs. 17 y ss.)

De otro lado, conceptos como *avidya* (ignorancia metafísica) (cf. Eliade 1977, pág. 30; Patanjali 1992, II, 5), ignorancia fundamental, u otros similares, utilizados por diversas tradiciones religiosas hindúes de la época axial, apuntan a que hay una verdadera Realidad que trasciende la realidad ilusoria y efímera que presentan las cosas en la experiencia ordinaria, una Realidad que es más fundamental y decisiva que la realidad dentro de la cual

se presentan las cosas y los otros en nuestro vivir cotidiano. Incluso, más allá de las tradiciones axiales, diversas tradiciones chamánicas afirman que la dimensión a la que acceden los chamanes mediante el éxtasis es más real que la dimensión cotidiana profana dentro de la que solemos ver lo que nos rodea (*cf.* Shannon 2002, pág. 251 y ss.).

Aquí cabe mencionar también la complejidad semántica de los himnos religiosos, de los ritos, de los cantos chamánicos y de los mantras. Podría decirse que lo propio de esos juegos de lenguaje religiosos es que exceden el ámbito de comprensión que convocan, que *muestran su propia limitación*: parafraseando a Nietzsche, con estos signos no basta la letra muerta. Hace falta cantar. E incluso bailar. Y estos cantos y bailes titubean, tartamudean. Es como si siempre suscitaran la necesidad de un plus, de un algo más que raya en lo incomprensible. Dentro de estas prácticas lingüísticas religiosas el lenguaje debe complejizarse aún más en un intento por indicar la Realidad inasible que subyace a la apariencia horízontica de lo que nos sale al paso: el discurso sobre lo Real que parece instituirse en estas prácticas remite a su propia limitación en el acto de tratar de superarla. En este lenguaje el exceso es exigido, por así decir, por el elemento inabarcable al que estas manifestaciones religiosas apuntan.

En este punto podrían acumularse innumerables ejemplos, apelando a otras tradiciones axiales. No obstante, para los fines de estas investigaciones con lo dicho es suficiente. Pues a partir de ello puede afirmarse que el lenguaje heroico religioso indica hacia una Realidad meta-horízontica que trasciende las cosas que nos rodean, o sea, una Realidad que está más allá del sentido horízontico en el que se nos presentan las cosas que nos salen al paso en la experiencia ordinaria. No obstante, tal Realidad no es algo que se establezca en el discurso bajo la claridad meridiana en la que se puede establecer la realidad de las cosas vistas a la luz de un horizonte de comprensión: según el heroísmo religioso, todo lo que nos rodea es trascendido por una Realidad auténtica, pero tal Realidad no se puede esclarecer del todo en el lenguaje, y en esa medida, el lenguaje en el que se indica esta Realidad plantea explícitamente su propia limitación. Por ello, el discurso heroico religioso no describe la Realidad que indica, sino que llama a la vida a emprender una migración hacia eso indicado: hacia lo Real.

En resumen, algunos juegos de lenguaje religiosos señalan hacia una Realidad que desborda la realidad horízontica que presentan las cosas que nos salen al paso. De suerte que

tal Realidad no se puede esclarecer nunca del todo por medio del discurso que la indica: sólo se puede acceder a ella mediante un salto de la vida más allá de lo horizontal. Más que describir lo Real, el discurso heroico religioso pretende llamar a la vida hacia la migración que lo descubre, hacia un salto más allá de todo horizonte. Así, tal Realidad se manifiesta como algo que excede al aspecto de las cosas dentro del horizonte.

9.1.2. El discurso heroico religioso indica que la identidad es trascendida por una Realidad meta-horizontal

Además de lo anterior, y como ya se mostró en la exposición histórica del heroísmo religioso realizada en el capítulo anterior, el discurso heroico religioso señala hacia una Identidad auténtica que hay más allá de la identidad que tenemos en virtud del horizonte en el que nos sujetamos. Y afirma que tal Identidad es la verdad subyacente a la identidad ordinaria. Así, los textos sagrados que hablan del destino del ser humano tras la muerte o de su procedencia antes de la vida (*cf.* Bardo Thödol⁶⁹, Bhagavad Gîtâ⁷⁰, etc), indican una Realidad subyacente que trasciende a la vida identitaria, de la que dependen todas las identidades horizontales. Y del mismo modo, textos como la Biblia, el Corán, los Upanishads⁷¹, el Bardo Thödol⁷², o los Yoga-Sutras de Patanjali⁷³, entre otros, hablan en algunas partes, de la procedencia del ser humano antes de la vida, o bien de su destino tras la muerte, señalando una Realidad que está más allá de la vida presente, como una región en la que se devela lo que subyace a la identidad personal. Por otro lado, como se vio, algunos juegos de lenguaje religiosos suelen tener un fuerte componente soteriológico que indica que hay una verdadera Identidad, un Yo verdadero, o una Realidad sobre el sí-mismo que desborda la identidad horizontal.

Así, por ejemplo, para el hinduismo (*cf.* Eliade 1977, págs. 17 - 105; y Dasgupta 2009 págs. 49 - 85), hay una Realidad última de la identidad que sólo se alcanza al superar la ignorancia fundamental o metafísica (*avidya*) que afecta a la vida, y que mantiene al ser

⁶⁹ Evans-Wentz 2003, pág. 175.

⁷⁰ Tola 2002, págs. 115 y ss.

⁷¹ Abeleira 2010, págs. 89 y ss.

⁷² Evans-Wentz 2003, pág. 177 y ss.

⁷³ Patanjali 1992, pág. 53 y ss.

humano en una situación de caída, bajo el yugo de la rueda del *karma*, dentro de una identidad personal horizontal ilusoria, que enmascara la auténtica Identidad, que es una con Brahman. Pero ¿en qué consiste superar esta ignorancia? Esto escapa al sentido. Se trata de un “conocimiento” que se puede alcanzar si se salta más allá del horizonte: se da en la experiencia del liberado, del iluminado, es decir, en eso que se presenta como lo que no puede presentarse cabalmente dentro de ningún horizonte. El budismo tiene una posición similar, como se vio anteriormente (véase también Dasgupta 2009 págs. 87 - 105; y Borges 2009, pág. 69 y ss.). Por otro lado, sabemos que para el cristianismo, la vida está afectada por una condición de caída producida en el tiempo mítico de Adán y Eva por el pecado, y que el sentido de la vida radica y se consume en salir de semejante condición, o en quedarse en ella y padecer los tormentos del infierno al final de los tiempos. Pero la puerta es estrecha y no es posible esclarecer definitivamente en qué consiste salir de esta condición, en qué consiste consumir el sentido. Ahora bien, tal sentido ha sido traído al mundo como el mandato de Dios a través de los profetas, como la voz de lo inefable que habla para nosotros por boca de los santos y del mismo Dios en la figura de Cristo.

Así, algunos juegos de lenguaje propios de las tradiciones religiosas surgidas en la época axial, suelen plantear un camino hacia una experiencia en la que se transforma radicalmente el sí-mismo, en la que se muere al sí-mismo, o bien, en la que se sale de la ilusión del sí-mismo horizontal. En términos generales podría decirse que estas tradiciones plantean un camino hacia un éxtasis del sí-mismo identitario, horizontal. Como se ha visto, el lenguaje heroico religioso muestra su propia limitación, indicando un más allá que no se puede atrapar del todo en este lenguaje, pero al cual se puede llegar mediante un salto hacia la trascendencia. Así, algunos juegos de lenguaje religiosos constituyen un camino para la “captación” de esta Realidad en su grado más óptimo, por así decir. Se trata de lo que he llamado la *donación pura*. Como ya se ha dicho, el lenguaje heroico religioso suele tener un fuerte componente moral y soteriológico que determina ciertos comportamientos, ciertos ejercicios espirituales, ciertos refrenamientos y observancias en virtud de los cuales le es posible al ser humano efectuar una ruptura de nivel, saltar más allá del sí-mismo identitario, y poseer en su plenitud lo Real: aquello en lo que radica la Realidad trascendental de la vida humana, más allá de su realidad horizontal.

Por ejemplo, en el hinduismo, el yoga se plantea como un conjunto de *yamas* y *niyamas*, de observancias y refrenamientos, de ejercicios físicos y espirituales que pueden conducir al ser humano a la liberación de la rueda del *karma*: a la superación de la ignorancia metafísica por la penetración en la verdad del *púsrusa* o alma verdadera (cf. Patanjali 1992, págs. 43 y ss., 91 y ss.; Eliade 1977, pág. 23; Dasgupta 2009, págs.. 72 y ss.). Se trata de trascender definitivamente el sí-mismo ilusorio, de superar la falsa identificación con el sí-mismo que siente atracciones y aversiones hacia los objetos del mundo. Consideraciones similares valen para el budismo (cf. Dasgupta 2009, págs. 87 - 105; y Borges 2009, pág. 69 y ss.): el ser humano que se identifica con lo que desea y con lo que le genera aversión está condenado a errar en el *samsara* sin encontrar sosiego. Pues la verdad del deseo es que nada de lo que hay en el mundo, visto desde la ilusión del sí-mismo, puede saciarlo o llenarlo. El ser humano que se identifica falsamente con el deseo y la aversión de un sí-mismo está condenado a no encontrar satisfacción en nada y a errar por un sinnúmero de existencias ilusorias. Por lo tanto, hay que seguir la senda abierta por Buda y saltar más allá de la ilusión de sí.

En el budismo Zen este salto más allá de la identidad horizontal, hacia el verdadero fundamento del mundo, o hacia “la auténtica realidad en sí” (Suzuki 1986, pág. 135) es el objetivo principal de todas las prácticas. El *Satori* como meta suprema del Zen “es una especie de catástrofe espiritual” y “nuevo nacimiento” (Suzuki 1986, pág. 138); o bien una suerte de “revolución total mental que destruye la acumulación anterior de conocimiento intelectual y descubre la base para una nueva vida” (Suzuki 1986, pág. 140). Se trata de una “explosión que sacude los fundamentos” (Suzuki 1986, pág. 134) del sí-mismo para el descubrimiento de la auténtica Mismidad: “vuelves a tu patria primitiva, esto es, descubres ahora tu auténtica mismidad” (Suzuki 1986, pág. 134).

En la mística de las religiones abrahámicas hay consideraciones similares. En la corriente esotérica y mística del Islam (el sufismo), como se dijo más atrás, se suele hablar de la *Tarîqah* como el sendero espiritual que deben seguir quienes buscan a Dios durante esta existencia. Este sendero está plagado de pruebas ascéticas y transformaciones parciales del sí-mismo (*maqâmât*), que desembocan en una muerte, en una transformación radical del sí-mismo.

Por su parte, los místicos cristianos han planteado senderos similares para desposarse con Dios, para contemplar la Verdad, o para unirse a Dios. En éstos es central la idea de una transformación radical del sí-mismo identitario, o de una muerte de la identidad horzónica que conduce a darse cuenta de la verdad más profunda sobre uno mismo (*cf.* Teresa de Jesús 1961, Séptimas moradas, cap. 2; y San Juan de la Cruz 2011, cap. 19). El Maestro Eckhart habla de un anonadamiento o vaciamiento del sí-mismo que permite reconocer la equipotencia, por así decir, entre Dios y lo que verdaderamente es el ser humano (Eckhart 2008, pág 35 - 38). Pero para lograr esto hay que “morir profundamente a este mundo” (Eckhart 2008, pág. 57).

Así, algunos juegos de lenguaje religiosos señalan hacia una Realidad que trasciende la realidad horzónica de la identidad personal o del sí-mismo. De suerte que tal Realidad no se puede esclarecer nunca del todo por medio del discurso que la indica: sólo se puede acceder a ella mediante un salto de la vida más allá de lo horzónico. Como ya se dijo en la sección anterior, más que describir lo Real, el discurso heroico religioso pretende llamar a la vida hacia la migración que lo descubre, hacia un salto más allá de todo horizonte.

9.1.3. El discurso heroico religioso indica que todo juego de sentido es irreductible al horizonte que él mismo despliega

El discurso religioso de algunas tradiciones surgidas en la época axial indica además un nexo Real que vincula a la vida humana con los entes que le salen al paso en su experiencia cotidiana. Pero afirma que este nexo, este vínculo verdadero, trasciende todo vínculo que pueda tener la vida con las cosas que comparecen para ella dentro de algún horizonte. Así por ejemplo, como se vio anteriormente en la exposición del heroísmo religioso, en el hinduismo se suele hablar del falso vínculo que, en virtud de su identificación horzónica, adquiere la vida con las cosas que le salen al paso en su experiencia cotidiana. Dentro del velo de *maya* nos relacionamos con las cosas a la luz de un nexo de sentido ilusorio que oculta el nexo Real, el que verdaderamente gobierna el devenir, y al que sólo se puede acceder cuando la vida trasciende todo horizonte. Según se vio, el concepto de *samsara* del Budismo

remite a algo similar: dentro del *samsara*, la vida humana entra en una relación con las cosas tal que en ella se oculta la verdad profunda del nexo Real que gobierna a los entes.

La rueda del *karma* es, en estos casos, como una ley que gobierna la relación de la vida con todo lo que la rodea (Bardo Tödol⁷⁴, Yoga-Sutras⁷⁵, Upanishads⁷⁶, Eliade 1977, pág. 17 y ss., Dasgupta 2009, pág. 60): según la ley del *karma* todo acto que sea movido por las semillas pasionales (*samskâras*) inscritas en nuestro cuerpo sutil, produce un destino en el que se paga o se recompensa el acto realizado. Así, cada acción genera un destino determinado, una situación determinada, una suerte determinada, en la que se compensa la acción misma. En el límite, la totalidad de los actos que se realizan durante esta vida, determinan la suerte que tendrá uno que afrontar en las siguientes vidas: nuestro lugar de nacimiento, nuestra familia, nuestra condición social, y en suma, la ilusión horzónica en la que uno deberá ir a parar. Pero la vida puede salir más allá de esta ley *kármica*, hacia la liberación, hacia la trascendencia, descubriendo una Realidad que escapa a todo esto y que constituye lo que dentro de los nexos de sentido horzónicos escapa a lo horzónico.

Por otro lado, en el cristianismo se suele hablar de la “Providencia” como el gobierno de Dios sobre la creación: Dios gobierna el universo y dirige el curso de los asuntos humanos con un propósito definido. La providencia es una suerte de fuerza divina reguladora que dirige el destino de lo creado, haciéndolo concordar con la voluntad divina⁷⁷. De dicha fuerza nada puede escapar, y el pecado humano se inserta, en virtud de ella, dentro del plan divino que se consumará en el *éscatos*, al final de los tiempos. No obstante, esta ley es inescrutable, *trascendente*, y en esa medida, el nexo Real que vincula los entes creados escapa él mismo a lo horzónico. Tal concepto se vincula con otros conceptos como el de ‘salvación’, ‘reino del cielo’ y ‘promesa’. Particularmente, las promesas de Dios, que han venido al mundo a través de los profetas y del propio Cristo, apuntan hacia el fin de los tiempos, hacia la segunda venida de Cristo, la cual traerá la redención definitiva del pecado en la forma de un reino del amor y de la justicia: del reino de Dios (*cf.* Gutiérrez 1975, pág. 224 y ss.). Y la providencia es una potencia divina que dirige todo hacia este fin último: se trata de la *otredad*

⁷⁴ Evans-Wentz 2003, págs. 270 y ss.

⁷⁵ Patanjali 1992, págs. 134 y ss.

⁷⁶ Abeleira 2010. Pág 85 y ss..

⁷⁷ Esto no necesariamente niega la autonomía de las creaturas humanas.

trascendental divina, en tanto que influjo trascendente, inescrutable, en el que radica el verdadero nexo que vincula todas las cosas, pero que escapa a una formulación horzónica, por así decir.

Así, algunos juegos de lenguaje religiosos señalan hacia un nexo Real que trasciende el nexo horzónico que vincula al ser humano con lo que lo rodea. De suerte que tal nexo Real no se puede esclarecer nunca del todo por medio del discurso que lo indica: sólo se puede acceder a él mediante un salto de la vida más allá de lo horzónico. Como en los casos anteriores, más que describir el nexo Real, el discurso heroico religioso pretende llamar a la vida hacia la migración que lo descubre, hacia un salto más allá de todo horizonte.

9.2. Analítica de la experiencia al hilo del discurso religioso

Teniendo en cuenta la reflexión desarrollada en las secciones anteriores, en lo que sigue elaboraré una analítica de la experiencia que vaya más allá del paradigma horzónico: una analítica hecha mediante el hilo conductor del discurso religioso. Así pues, los tres subtítulos que vienen a continuación se correlacionan con los puntos tratados en las tres secciones anteriores de este capítulo.

9.2.1. Hay un residuo meta-horzónico en las cosas que nos rodean

Según la sección 9.1.1, el discurso religioso de las tradiciones axiales suele indicar una Realidad que trasciende la realidad de los entes que nos salen al paso dentro de la experiencia cotidiana. Esta Realidad trascendente supera el aspecto ilusorio que tienen las cosas vistas a la luz de lo horzónico: el discurso heroico religioso afirma que las cosas que encaramos en nuestro vivir fáctico son trascendidas por una dimensión que desborda y supera su aspecto horzónico. Y la evidencia de este aspecto radica en la *donación pura*. Ahora bien, a partir de esta indicación, el discurso filosófico puede llegar a percatarse de que todo horizonte de comprensión tiene una fisura constitutiva⁷⁸, o un límite interior que le impide cerrarse a lo

⁷⁸ Por esta fisura se infiltra dentro del horizonte, al menos en parte, el *sufrimiento primordial* del que hablaba Nietzsche en *El nacimiento de la Tragedia* (*Supra*, sección 5.1.3).

meta-horiz3ntico: las cosas que encaramos en nuestra existencia no son tales que puedan ser reducidas a su aspecto horiz3ntico, pues hay una trascendencia que desborda y supera toda comprensi3n horiz3ntica.

Pero esta dimensi3n meta-horiz3ntica de la experiencia no se ve la mayor3a de las veces, o bien, la mayor parte del tiempo. En nuestro vivir ordinario este rasgo de los juegos se oculta, se olvida, o no se puede ver con claridad. La mayor3a de las veces, las cosas se comportan de un modo previsible, de suerte que el flujo de la existencia transcurre sobre los rieles prefigurados por el horizonte sin sobresaltos, sin mayores contratiempos. Sin embargo, a la luz de la indicaci3n de este aspecto meta-horiz3ntico que plantea el discurso religioso, de entrada puede sealarse algo que no se deja dominar del todo: a pesar de que conocemos t3citamente la serie de posibilidades que se pueden realizar dentro del juego en el que hemos ido a parar, no podemos saber nunca cu3l de estas posibilidades es la que efectivamente va a realizarse. Todos los juegos son juegos de azar. As3 por ejemplo, un abogado no sabe si ganar3 el caso o lo perder3, y m3s detalladamente, no sabe cu3l ser3 exactamente el curso que tomar3 la situaci3n. Y si no se sorprende ante lo que va pasando es s3lo en la medida en que todo ello se presenta regularmente bajo la forma de lo esperado: lo que va sucediendo, aunque era indeterminado, era previsto como posibilidad dentro del horizonte desplegado por un juego o conjunto de juegos.

Pero no importa qu3 tanto luchemos por dominar una situaci3n, qu3 tanto nos esforcemos por determinar de antemano lo que va a pasar. Hay una fuerza (por as3 decir) inesperada que recorre el horizonte, un flujo de indeterminaci3n que no se ajusta del todo a la mascarada que despliegan los juegos. Las cosas que encaramos en nuestro vivir ordinario tienen un aspecto meta-horiz3ntico que no deja que se cierren otras posibilidades. Su donaci3n puede desbordar siempre el horizonte que les da sentido: podemos prepararnos hasta el cansancio para afrontar una situaci3n, y no por ello podemos dominarla hasta el punto de que no se puedan abrir en ella otras posibilidades. Y ello es as3 en virtud de una limitaci3n horiz3ntica que se reconoce expl3citamente en el discurso religioso: ning3n horizonte puede constituir un 3mbito de normatividad tal que logre ver las cosas como algo completamente determinado en su sentido. Ninguna red de nexos significativos es tal que no pueda dar lugar a lo inesperado, a

lo no previsto. La trascendencia se infiltra siempre dentro del tejido horizontal por el lado de las cosas que comparecen para nosotros.

Evidentemente, hay casos extremos de manifestación de esta otredad que recorre los juegos de sentido, en los que somos obligados a abrirnos a nuevas posibilidades: durante la audiencia puede iniciarse un terremoto, de suerte que debo cambiar de juego y abrirme a otras posibilidades. Ahora corro y busco un refugio, ahora ayudo a la señora que se cayó, ahora le pido a Dios que nos proteja. En última instancia, esta otredad siempre se manifiesta en los juegos: es lo que les impide ser un mero cumplimiento de un programa, es lo que les impide cerrarse dentro de una cadena lineal de realización determinista. Es el azar que irrumpe y destruye nuestras previsiones. Y sin embargo, la mayoría de las veces tal otredad se halla relativamente olvidada: las cosas responden a lo esperado, a las posibilidades abiertas por el juego, sin mayores contratiempos.

En suma, hay un aspecto meta-horizontal en las cosas que nos rodean. Pero éste se oculta en la manera ordinaria de vivir. Y esto es lo que no puede ver una filosofía que parte de la vida ordinaria al abordar la experiencia. El lenguaje religioso encara este carácter misterioso o trascendente de los entes que nos salen al paso, apunta explícitamente al hecho de que las cosas que nos rodean tienen un residuo trascendente, una X que está más allá de todo horizonte. Y una vez la consideración filosófica recae sobre este aspecto, puede ver el hecho de que sin él la experiencia humana no sería lo que de hecho es: un ver-como siempre relativo, siempre trascendido por las cosas a las que da sentido, y en esa medida, un ver-como que se abre siempre a lo inesperado. En otras palabras, el discurso religioso puede servirle a la filosofía como guía para encontrar una fisura constitutiva de todo horizonte: una fisura que afecta a la apariencia que tienen las cosas que nos rodean en nuestra experiencia cotidiana.

9.2.2. La vida que se desplaza por los juegos de sentido tiene un residuo meta-horizontal que no puede ser reducido a ninguna de las identidades que le dan los juegos

En la sección 9.1.2 se resaltó que el discurso heroico religioso indica un más-allá de la identidad horizontal, en el que radica la verdad trascendental sobre la vida humana. El discurso religioso indica que la identidad que tenemos, en virtud del horizonte, es el aspecto

ilusorio de una Identidad allende el horizonte: indica que la vida humana, en última instancia trasciende todo horizonte. Según el discurso heroico religioso, hay una realidad del sí-mismo que no se reduce a la identidad horiZónica, pero que no obstante la fundamenta. Ahora bien, a partir de esta indicación, el discurso filosófico puede llegar a ver que todo horizonte tiene un límite interior en la vida humana. Sucede que la vida no puede ser reducida en su trascendencia por ningún ámbito de normatividad, por ningún horizonte. O bien, ningún horizonte es tal que pueda cerrar el agujero por el que la vida siempre se le puede escurrir, por así decir.

Pero la actitud ordinaria en la que vivimos la mayor parte de nuestro tiempo nos impide ver esto, nos lo oculta, nos lo hace olvidar. Parece que el problema de nuestra propia identidad está resuelto: creemos saber quiénes somos en la medida en que nos absorbemos dentro de los horizontes de sentido en los que hemos ido a parar. Vivimos entregados a la comodidad de ser aquellos que somos en tanto jugamos los juegos que jugamos. Vivimos absortos en la identidad que encarnamos gracias al proceso de socialización que nos introdujo en el horizonte propio que nos define. Absortos en la identidad que definió para nosotros el accidente de nuestro nacimiento y nuestra historia personal.

Sabemos que nuestra identidad se va desplazando por la serie de juegos que estructuran nuestra existencia: ahora somos abogados, ahora somos espectadores de teatro, ahora somos amantes, etc. El mundo que habitamos se compartimenta en virtud de las compartimentaciones identitarias que provocan los juegos en los que hemos ido a parar: asumimos una pluralidad de identidades parciales, dentro de las cuales se articula nuestra identidad personal. Pero tras la máscara de la identidad personal siempre se oculta la posibilidad de emprender una migración heroica: la vida siempre está ante la posibilidad de romper la camisa de fuerza horiZónica, de trascender el horizonte propio que la define, de ser algo distinto. En otras palabras, somos libres. Pero no sólo libres para elegir entre posibilidades abiertas por un horizonte, sino para saltar más allá de los horizontes y abrir nuevas posibilidades. Evidentemente, todo esto está oculto en la vida ordinaria. O como diría Nietzsche, en la manera cómica de asumir la existencia.

Leonardo Boff (2002, págs. 25 y ss.) afirmaba hace algunos años que el ser humano tiene el rasgo antropológico de la trascendencia. Con lo cual indicaba que el ser humano nunca

está satisfecho del todo con las situaciones que vive. Y esta condición la asociaba al deseo: el ser humano desea algo que escapa completamente a lo que las cosas individuales le pueden proporcionar. Por eso siempre está insatisfecho. Por eso siempre protesta. Teniendo en cuenta lo dicho, podría afirmarse que la posibilidad de un hastío horizóntico, de una duda existencial, está latente en todos los juegos por los que se desplaza la vida. Y esta posibilidad señala el hecho de que un horizonte es siempre algo limitado, algo que no puede cobijar la vida del todo, algo que es recorrido por una indeterminación fundamental, por un elemento trascendente que no se puede reducir a una identidad.

De modo que hay un aspecto meta-horizóntico en nosotros mismos. Pero éste se oculta en la manera ordinaria de vivir. Y una filosofía que parte de la vida ordinaria al abordar la experiencia tiende a perderlo de vista. El lenguaje religioso encara este carácter meta-horizóntico de la vida humana, apunta explícitamente al hecho de que la vida tiene un residuo trascendente, una X que está más allá de todo horizonte. Y una vez la consideración filosófica reconoce este aspecto, puede ver el hecho de que sin él la experiencia humana no sería lo que de hecho es: un ver-como relativo, rodeado de otras maneras posibles de ver, hacia las que la vida puede emigrar en cualquier momento. De este modo, el discurso heroico religioso puede brindarle a la filosofía una guía para encontrar uno de los aspectos meta-horizónticos de la experiencia: una grieta que afecta a la máscara que tenemos en nuestra experiencia cotidiana.

9.2.3. Los juegos de sentido no pueden desplegar un horizonte tal que en éste ellos mismos cobren sentido

En la sección 9.1.3 se señaló que el discurso religioso de algunas tradiciones surgidas en la época axial indica un nexo Real que vincula a la vida con las cosas que la rodean. Pero afirma que este nexo, este vínculo verdadero, trasciende todo vínculo que pueda tener la vida con las cosas dentro de algún horizonte. Ahora bien, a partir de esta indicación, la mirada filosófica puede llegar a reconocer que todo horizonte tiene un punto ciego, pues no se puede establecer dentro sus nexos de sentido el sentido mismo del juego que lo despliega. Como en los casos anteriores, esta dimensión meta-horizóntica de la experiencia no se ve la mayoría de las veces, o bien, la mayor parte del tiempo.

En nuestro vivir ordinario este rasgo de los juegos se oculta, o se olvida: la mayor parte del tiempo habitamos dentro del horizonte desplegado por el juego en el que hemos ido a parar, habitamos el sentido intra-horizántico que despliega el juego que nos está definiendo en la situación en la que estamos. Así, por ejemplo, cuando estamos en nuestro trabajo sabemos lo que son las cosas, habitamos en su sentido cuando las usamos, cuando nos apropiamos de ellas. Y en ello nos damos a nosotros mismos una identidad: ahora soy abogado y, en consecuencia, aquel es un testigo, y esto es una ley, y esto otro es un tribunal. Y podemos cambiar de juego de modo que el testigo ahora es comprendido como mi amigo del colegio, y esto como un libro que él me ayuda a cargar, etc. Pero dentro del horizonte desplegado por los juegos, en tanto que estamos inmersos en él, no se comprende el sentido que dichos juegos tienen para nosotros.

Por ello, quizás sólo en casos excepcionales podemos llegar a preguntarnos sobre el sentido de los juegos que jugamos. ¿Qué sentido tiene estudiar? ¿Qué sentido tiene tener que ir a trabajar todos los días? Y sucede que la solución a preguntas de este tipo no se da dentro del horizonte de sentido desplegado por los juegos puestos en cuestión. Es decir, el sentido global de un juego (y no ya el sentido que me doy yo mismo y que le doy a las cosas dentro de dicho juego) radica más allá del horizonte que despliega el juego. Ahora bien, es posible que, para responder estas cuestiones, nos demos cuenta de estratos más profundos del sentido, de juegos que jugamos implícitamente, juegos que despliegan el horizonte en el que radica el sentido de los juegos que jugamos y por los que nos interrogamos: voy a trabajar todos los días porque quiero que mi familia no pase escasez económica, o sea, juego a mantener a mi familia. Me comprendo como padre responsable y comprendo las cosas en virtud de ese juego. En todo caso, los juegos que dan sentido a otros juegos, tienen a su vez su sentido más allá de sí mismos. En el límite, la pregunta por el sentido global de los juegos apunta a cierta falta de fundamento: ¿cuál es el juego último que sostiene el sentido de todos los juegos?

Pero esto es algo que se oculta en la actitud ordinaria en que vivimos la mayor parte del tiempo, entregados al sentido desplegado por los juegos que definen nuestra existencia. El discurso religioso señala explícitamente que el sentido global de todo juego está sostenido en una X que debe estar más allá de todo horizonte. Pero si la experiencia se determina como algo reducido a lo horizántico, se pierde de vista este rasgo que, aunque oculto la mayoría de

las veces, es constitutivo de la misma. De modo que hay un aspecto meta-horiz3ntico en los juegos en los que se absorbe la vida, considerados como totalidades. Y como he venido se1alando, una filosof3a que parte de la vida ordinaria al abordar la experiencia, tiende a perder de vista todo esto. El lenguaje religioso, no obstante, encara este car3cter meta-horiz3ntico de los juegos como totalidades, apunta expl3citamente al hecho de que un juego no tiene sentido m3s que a la luz de una X que est3 m3s all3 de todo horizonte. Y una vez la reflexi3n filos3fica reconoce este aspecto, puede ver el hecho de que sin 3l la experiencia humana no ser3a lo que de hecho es: un ver-como que siempre tiene un punto ciego, que no puede verse a s3 mismo, que no puede resolver el problema de su propio sentido dentro del campo de visibilidad hacia el que est3 abierto. En suma, el discurso heroico religioso puede darle a la filosof3a la gu3a para encontrar un punto ciego que es constitutivo de todo horizonte: ning3n horizonte puede darse a s3 mismo sentido.

Conclusiones generales

10.1. La relación entre lo horizontal y lo meta-horizontal

En la sección 6.1 de este trabajo, se plantearon una serie de problemas a los que se tenía que enfrentar la analítica meta-horizontal de la experiencia. En primer lugar, estaba el problema de saber si existe un modo de acceder a los aspectos meta-horizontales de los juegos y de ponerlos en un espacio de mediación, o sea, de exponerlos mediante el discurso filosófico: ¿cómo acceder a lo que de antemano se había vislumbrado como estando más allá del sentido? Y ¿cómo plantear esto mediante el discurso filosófico? A la luz de lo dicho en la sección 7.3, y de la exposición elaborada en el capítulo 8 de estas investigaciones, es posible afirmar que en el heroísmo religioso, y particularmente, en el lenguaje heroico religioso que proviene de él, está la clave para acceder a lo meta-horizontal y para exponerlo filosóficamente: el lenguaje heroico religioso tiene una naturaleza tal que, en lugar de encubrir los aspectos meta-horizontales de la experiencia, los indica explícitamente. Esto no quiere decir que los aclare, lo cual implicaría disfrazarlos dentro del sentido, dentro de lo horizontal. Quiere decir que señala hacia ellos sin esclarecerlos definitivamente. No obstante, en el acto de señalarlos, muestra de modo explícito las limitaciones que son inherentes a todo horizonte de sentido. Así, podría decirse que este lenguaje, en el acto de señalar una trascendencia que supera la realidad de las cosas que nos rodean, muestra la limitación que tiene todo horizonte a la hora de esclarecer el sentido último, definitivo o total de las cosas que encaramos en la experiencia ordinaria. Del mismo modo, en el acto de indicar una trascendencia que supera todas las identidades que la vida humana puede asumir, muestra una limitación que afecta a todo horizonte, consistente en su incapacidad para determinar una identidad definitiva para la vida. Y asimismo, en el acto de indicar una trascendencia en la que radica el nexo Real que vincula a la vida con las cosas, muestra una limitación que posee todo horizonte, y que consiste en que éste no puede darle sentido al juego que lo despliega.

Así pues, valiéndose del discurso religioso, la filosofía puede poner en un espacio de mediación los aspectos meta-horizónticos de la experiencia: puede hablar de las limitaciones horizónticas, a pesar de que no pueda hablar de eso meta-horizóntico que limita desde adentro y desde afuera todo horizonte.

En segundo lugar, estaba el problema de saber hasta qué punto una analítica de los aspectos meta-horizónticos de los juegos era completa, o cómo podían captarse a cabalidad las dimensiones meta-horizónticas de los juegos de sentido: ¿puede encontrarse una especie de guía para dar con todos los aspectos meta-horizónticos de los juegos? A la luz de los capítulos 8 y 9 de este trabajo, podría decirse que el hilo conductor, o la guía para el descubrimiento de los aspectos meta-horizónticos de la experiencia, radica en el discurso heroico religioso: cada vez que en este discurso se habla de algo que trasciende el mundo, la historia, la identidad personal, etc. es posible mostrar que al hablar de ello, el discurso religioso muestra las limitaciones inherentes a todo horizonte. Precisamente, si las cosas que el discurso religioso remite a un más allá tuvieran resuelto el problema de su sentido a cabalidad dentro de algún horizonte, entonces no se ve por qué sería necesario un discurso que intenta plantear un ‘sentido’ trascendente para las cosas, la vida o el mundo.

Según los resultados de la analítica meta-horizóntica de la experiencia, hay tres aspectos que limitan desde adentro y desde afuera a todo horizonte: (i) ningún plexo de sentido puede atrapar *totalmente* las cosas que encaramos en nuestro vivir fáctico, (ii) ningún plexo de sentido puede clausurar la posibilidad de que la vida salte más allá de él, o darle un sentido a la vida como *totalidad*, y (iii) ningún plexo de sentido puede atraparse a sí mismo dentro de su red semántica: su propia *totalidad* se le escapa. Así, la analítica meta-horizóntica no puede ser más que la elucidación de los límites de lo horizóntico. No puede elucidar lo que escapa a estos límites. En efecto, si se pretende elucidar lo que escapa al horizonte, entonces habría que reducirlo a un horizonte, verlo desde alguna perspectiva. Lo cual implicaría perder de vista su carácter inasible y trascendente. De suerte que los aspectos meta-horizónticos de la experiencia no pueden ser objeto de una enumeración exhaustiva, ni por lo tanto de una “deducción trascendental”: el discurso heroico religioso no es una guía tal que lleve a la filosofía a decir cuáles y cuántos son los factores meta-horizónticos de la experiencia. Es una

guía que permite comprender los focos por los que se infiltra en el horizonte lo que escapa a toda quiddidad, y que en consecuencia, no puede ser enumerado.

En tercer lugar, estaba el problema de la relación que hay entre los aspectos meta-horizónicos y los aspectos horizónicos de la experiencia: si la experiencia humana involucra factores horizónicos y meta-horizónicos, ¿qué tipo de relación hay entre ambos factores? Este es quizás el único punto que no tuvo una respuesta explícita en las páginas anteriores. No obstante, teniendo en cuenta todo lo dicho, podrían señalarse varios elementos.

Dados los resultados de estas investigaciones es posible afirmar que ningún horizonte de sentido es cerrado: todo horizonte, en tanto desplegado por un juego de sentido, convoca una serie de elementos que, en última instancia, escapan al manto de lo horizónico. Dado un juego de sentido, las cosas, las vidas humanas y el juego mismo que despliega el horizonte, como totalidades, trascienden siempre el ámbito de la comprensión. Así pues, un horizonte de sentido tiene siempre, constitutivamente, una serie de vacíos, de grietas, de fisuras, o de puntos ciegos, por los que se da la posibilidad de una infiltración de lo trascendente: la X que produce las migraciones heroicas, la X que produce el *sufrimiento primordial* del que hablaba Nietzsche (*cf. Supra*, sección 5.1.3). En virtud de sus límites, de sus grietas y agujeros, un horizonte es siempre incompleto, pues no puede darle un sentido definitivo a la vida, ni a las cosas, ni al juego que lo despliega. En esa medida, podría decirse que todo horizonte de sentido es abierto: siempre se abre a la posibilidad de que en él se infiltre intensamente lo trascendente, hasta el punto de provocar crisis de sentido, dudas existenciales, y por lo tanto, migraciones heroicas.

Así pues, el heroísmo no es una posibilidad que la vida pueda tener algunas veces ante sí y otras no, sino que la vida, en tanto fluir por una diversidad de juegos de sentido, es algo que siempre puede ser empujado a la migración. Y como los factores que desencadenan las dudas no se pueden eliminar con las migraciones inmanentes (*cf. Supra*, capítulo 7), la posibilidad de que la vida intente una migración hacia lo trascendente, o sea, una migración heroica religiosa, está siempre presente en ella.

En pocas palabras, podría decirse que el hecho de que todo juego involucre factores horizónicos y factores meta-horizónicos, hace que las migraciones heroicas religiosas sean algo que se puede dar en todo momento de la historia, y en todo lugar. En *La genealogía de*

la moral, Nietzsche se preguntaba por el extraño hecho de que los ideales ascéticos hayan aparecido siempre en todas las culturas, clases, géneros, etc. Por otro lado, la mayoría de investigadores en ciencias humanas coinciden en la idea de que hay un conjunto de concepciones y prácticas humanas, que podrían llamarse religiosas, que han aparecido prácticamente en todo pueblo y en toda época⁷⁹. Obviamente, esto no significa que todo hombre o mujer de toda cultura, y en toda la historia, hayan sido personas religiosas, sino más bien, que en todo tiempo, las sociedades humanas han desarrollado ciertas prácticas, o han fundado ciertas instituciones, que podrían entenderse como religiosas. Y esto es así aunque en cada sociedad puedan existir individuos que se mantienen al margen de esas prácticas e instituciones.

Incluso sociedades seculares y ateas como la desaparecida URSS, disponen de una estructura mitológica que de algún modo valida el orden social y dirige la vida humana: en la URSS el Partido Comunista era, desde una perspectiva sociológica, una suerte de Iglesia con su propia jerarquía eclesiástica, sus propios libros sagrados, sus propios santos y mártires, sus propias doctrinas sobre la caída (la emergencia del capitalismo) y su propia escatología (la utopía de una sociedad sin clases)⁸⁰.

En virtud de los resultados de estas investigaciones se puede entender este hecho. De suerte que lo que Kant afirmaba para la metafísica puede afirmarse con algunas modificaciones también para la religión, o al menos, para lo que he llamado migraciones heroicas religiosas. Según Kant

La razón humana tiene, en un género de sus conocimientos, el singular destino de verse agobiada por preguntas que no puede eludir, pues le son planteadas por la naturaleza de la razón misma (Kant 2003, pág. 5).

Parafraseando lo anterior, podría decirse que la comprensión humana tiene el singular destino de verse agobiada por situaciones que no puede eludir, pues le son impuestas por la naturaleza

⁷⁹ Sobre este punto véase por ejemplo: Parsons 1963, pág. xxvii; Eliade 1978, pág. xiii

⁸⁰ Véase Bellah 1970, pág. xix; Hick 2004, pág. 22.

misma de los horizontes en los que se sostiene, situaciones que empujan a la vida hacia la trascendencia, a las migraciones heroicas religiosas.

10.2. Certidumbre existencial y certidumbre horizontal

Como se ha venido diciendo a lo largo de estas investigaciones, todo juego de sentido despliega un horizonte. En esa medida, un juego de sentido es la unidad mínima de análisis de lo horizontal: un horizonte de comprensión puede analizarse encontrando la serie de juegos de sentido que lo despliegan y la jerarquía que impera en ellos. En efecto, como se vio anteriormente (*Supra*, sección 4.6.1), hay juegos de sentido “universales”, juegos cuya normatividad se sigue al seguir la normatividad de otros juegos de sentido más regionales, que se encuentran contruidos sobre aquéllos. De suerte que un horizonte de sentido social está constituido por los horizontes desplegados por los juegos de sentido más “universales” (lo que he venido llamando la imagen del mundo), y aquellos horizontes desplegados por juegos de sentido más regionales que se dan sobre los “universales”, por así decir.

Por otro lado, en todo horizonte reside un conjunto de certezas: en todo horizonte reside una serie de concordancias intersubjetivas, una serie de obviedades compartidas, o en otras palabras, un conjunto de elementos normativos que asumimos intersubjetiva y tácitamente al jugar. Y estas certezas siempre pueden hacerse explícitas en el lenguaje. Las certezas más profundas serían aquellas que se reposan en la imagen del mundo, y sobre estas, habría otras certezas menos profundas, por así decir, que residen en las normatividades tácitas de los juegos de sentido regionales. Este tipo de certidumbre, que reside en el aspecto horizontal de los juegos, podría llamarse certidumbre horizontal.

Por otro lado, como muchos investigadores del fenómeno místico han reconocido (*cf.* Steinbock 2009, pág. 125; Davis 1989, pág. 54 y ss. entre otros), las experiencias místicas engendran un tipo de certidumbre que se diferencia de la certidumbre horizontal: no se trata de una certidumbre que resida en los elementos normativos que asumimos tácitamente al jugar. A la luz de toda la exposición desarrollada a lo largo de la segunda parte de estas investigaciones, es posible afirmar que el heroísmo religioso conduce a la vida hacia el salto místico del que brota tal certidumbre no horizontal. Pero ¿en qué consiste esta certidumbre?

Esto no puede esclarecerse del todo. En efecto, una certidumbre que brota de un salto de la vida más allá de todo horizonte no puede, por definición, hacerse enteramente comprensible en el lenguaje. Esta certidumbre es inefable. No obstante, podría decirse que se trata de una certidumbre que soluciona el problema de la incompletitud horzónica que se puso de manifiesto en la analítica meta-horzónica de la experiencia. Se trata de una certidumbre en la que el ser humano encuentra por fin el “sentido” *total* de las cosas que le salen al paso en su experiencia, de la vida como *totalidad*, y de la *totalidad* horzónica en la que siempre se halla sumido. Se trata de una certidumbre en virtud de la cual la vida responde al fin, existencialmente, el misterio que se expresa en la pregunta “¿Quién soy?” (cf. *Supra*. Sección 7.1). Y en esa medida, se trata de una certidumbre que, aunque nunca puede explicitarse, se muestra en un modo de vivir, en una manera de ser, en un modo de encarar todas las circunstancias que la vida presenta. Se muestra en el modo de vivir de las grandes figuras religiosas de la época axial, en el modo de ser de todos aquellos que, siguiendo el llamado del misterio que se infiltra sin cesar en el velo del sentido, han logrado consumir un viaje indescriptible, *más allá del horizonte*.

Bibliografía

- Abeleira, J. M. (Ed.).
2010. *Upanishads*. Barcelona: Debolsillo.
- Abe, M.
1982. "Man and Nature in Christianity and Buddhism". En: *The Buddha Eye*. New York: Crossroad.
- Anscombe, G.
2005. *Human Life, Action and Ethics*. Charlottesville: IMPRINT ACADEMIC.
- Appel, K.
1985. *La transformación de la filosofía, Tomo 2*. Madrid: Taurus.
- Ayoub, M.
1984. *The Qur'an and Its Interpreters*. Albany, NJ: SUNY Press.
- Bellah, R.
1970. *Beyond Belief: Essays on Religion in a Post-Traditional World*. New York and London: Harper and Row.
- Bloch, E.
1983. *El ateísmo en el Cristianismo*. Madrid: Taurus.
- Boff, L.
2002. *Tiempo de trascendencia*. Bilbao: Sal Terrae.
- Borges, J. L.
2009. *Qué es el Budismo*. Madrid: Alianza.
- Bouquet, A.
1953. *Comparative Religion*. London: Penguin Books.
- Brandom, R.
2002. *La articulación de las razones*. Madrid: Siglo XXI Eds.
- Broudy, H.
1941. "Kierkegaard's Levels of Existence". En: *Philosophy and Phenomenological Research*, Vol. 1, No. 3 (Mar., 1941), pp. 294-312.

- Campbell, J.
1997. *El héroe de las mil caras*. México: FCE
- Cassirer, E.
1993. *Antropología filosófica*. Bogotá: FCE.
- Collins, J.
1958. *El pensamiento de Kierkegaard*. México: FCE.
- Collins, S.
1982. *Selfless Persons*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Conze, E.
1975. *Buddhism: Its Essence and Development*. New York: Harper and Row.
- Copleston, F.
1996. *Historia de la Filosofía Vol. VII*. Barcelona: Ariel.
- Crosby, D.
1988. *The Specter of the Absurd*. New York: SUNY Press.
- Dasgupta, S. N.
2009. *La mística hindú*. Barcelona: Herder.
- Davidson, D.
1995. *Ensayos sobre acciones y sucesos*. Barcelona: UNAM.
- Davis, C. F.
1989. *The evidential force of religious experience*. Oxford: Clarendon Press.
- De Bary, W. (Ed.).
1960. *Sources of Chinese Tradition*. New York: Vintage Books.
- Deleuze, G., Guattari, F.
1985. *El Anti-Edipo, Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Paidós.
- Descartes, R.
1980. *Obras Escogidas*. Buenos Aires: Charcas.
- Dreyfus y Hall
1982. "Introduction". En: Dreyfus, H. y Hall, H. (eds.). *Husserl, Intentionality, and Cognitive Sciences*. Cambridge: MIT Press, 1982, pp. 1-27.

- Dreyfus, H.
 1988. "Husserl's Epiphenomenology". En: H.R. Otto y J.A. Tuedio (eds.), *Perspectives on Min*, Dordrecht, Reidel, págs. 84-104.
 1991. *Being-in-the-World*. Cambridge: The MIT press.
- Eckhart, M.
 2008. *El fruto de la nada*. Madrid: Siruela.
- Eliade, M.
 2009. *El Chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*. México: FCE
 1998. *Lo Sagrado y lo Profano*. Barcelona: Paidós
 1999. *Mito y realidad*. Barcelona: Kairós.
 1977. *Yoga, Inmortalidad y Libertad*. Buenos Aires: La Pléyade.
- Ellwood, R.
 1999. *The Politics of Myth: A Study of C. G. Jung, Mircea Eliade, and Joseph Campbell*. New York: SUNY
- Escudero, A.
 2013. "Husserl, Heidegger y el problema de la reflexión". En: *LOGOS. Anales del Seminario de Metafísica Vol. 46* (2013): 47-75.
 2000. *El joven Heidegger*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Evans-Wentz, W. (compilador).
 2003. *El libro tibetano de los muertos*. Buenos Aires: Kier.
- Fohrer, G.
 1972. *History of Israelite Religion*. Nashville: Abingdon Press.
- Foucault, M.
 1969. *Las palabras y las cosas*. México: Siglo Veintiuno.
- Freud, S.
 1912. "Algunas observaciones sobre el concepto de lo inconsciente en el psicoanálisis". En: *Los textos fundamentales del psicoanálisis*. Barcelona: Altaya. 1993.
 1915. "Lo inconsciente". En: *Los textos fundamentales del psicoanálisis*. Barcelona: Altaya. 1993.
 1940. "Algunas lecciones fundamentales de psicoanálisis" En: *Los textos fundamentales del psicoanálisis*. Barcelona: Altaya. 1993.
- Gadamer, H.
 2007. *Verdad y Método I*. Salamanca: Sígueme.

- Grondin, J.
2002. *Introducción a la hermenéutica filosófica*. Barcelona: Herder.
- Guevara, E.
2004. *Che Guevara presente*. New York: Ocean Press.
1977. *El socialismo y el hombre nuevo*. México: Siglo XXI Editores.
- Gutiérrez, G.
1975. *Teología de la liberación: Perspectivas*. Salamanca: Sígueme.
- Habermas, J.
2003. *Teoría de la acción comunicativa, II*. Madrid: Taurus.
- Heidegger, M.
2000. *Ontología, Hermenéutica de la facticidad*. Madrid: Alianza.
2005a. *Introducción a la fenomenología de la religión*. Madrid: Ed. Siruela.
2005b. *La idea de la filosofía y el problema de la concepción del mundo*. Barcelona: Herder.
2003. *Ser y Tiempo*. Madrid: Trotta.
- Hick, J.
2004. *An interpretation of Religion*. New Haven: Yale University Press.
- Huizinga, J.
2007. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Hume, D.
1992. *Investigación sobre el entendimiento humano*. Bogotá: Norma.
- Husserl, E.
1986. *Ideas relativas a una fenomenología pura y a una filosofía fenomenológica*. México: FCE.
1991. *La crisis de las ciencias europeas y la fenomenología trascendental*. Barcelona: Crítica.
- Huxley, A.
1947. *The perennial philosophy*. London: Chatto y Windus.
- Jaspers, K.
1953. *The Origin and Goal of History*. New Haven, Conn.: Yale University press.
- Jolivet, R.
1953. *Introducción a Kierkegaard*. Madrid: Gredos.

- Kant, I.
2007. *Crítica de la Razón Pura*. Buenos Aires: Colihue.
- Katz, S. T.
1992. "Mystical Speech and Mystical Meaning". En: *Mysticism and Language*. New York: Oxford University Press.
- Kierkegaard.
1994. *Temor y temblor*. Barcelona: Altaya.
1999. *Enfermedad Mortal*. Madrid: Albor.
1972. *Mi punto de vista*. Buenos Aires: Aguilar.
2008. *Postscriptum no científico y definitivo a Migajas Filosóficas*. México: Universidad Iberoamericana.
2006. *O lo uno o lo otro*. Madrid: Trotta.
- Kripke, S.
1982. *Wittgenstein on Rules and Private Language*. Cambridge: Harvard University Press.
- Kuhn, T.
2004. *La estructura de las revoluciones científicas*. México: FCE.
- Leibniz, G. W.
1992. *Nuevos ensayos sobre el entendimiento humano*. Madrid: Alianza.
- Locke, J.
1994. *Ensayo sobre el entendimiento humano*. Bogotá: FCE
- Marcuse, H.
1971. *Un ensayo sobre la liberación*. México: Ed. Joaquín Mortiz.
1985. *El hombre unidimensional*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- McCutcheon, R. T.
2001. *Critics Not Caretakers: Redescribing the Public Study of Religion*. Albany: State University of New York Press.
- Meléndez, R.
1998. *Verdad sin fundamentos*. Bogotá: Ministerio de Cultura.
- Moore, G. E.
1983. *Defensa del sentido común y otros ensayos*. Barcelona: Orbis.
- Moore, G. F.
1948. *History of Religions*. New York: Charles Scribner's Sons.

- Mumford, L.
1957. *The Transformation of Man*. London: George Allen and Unwin.
- Nars, S. H.
2015. *Sufismo vivo*. Barcelona: Herder.
- Neher, A.
1975. *La esencia del Profetismo*. Salamanca: Sígueme.
- Nietzsche, F.
2005a. *Genealogía de la Moral*. Madrid: Alianza.
2005b. *Ecce Homo*. Madrid: Alianza.
2004. *Así habló Zaratustra*. Madrid: Alianza.
2009. *El nacimiento de la tragedia*. Madrid: Alianza.
2003. *El anticristo*. Madrid: Alianza.
2002. *Crepúsculo de los ídolos*. Madrid: Alianza.
- Ortega y Gasset.
1964. "Ideas y Creencias". En: *Obras Completas Vol. 5*. Madrid: Revista de Occidente.
- Otto, R.
2008. *Lo Sagrado*. Buenos Aires: Claridad
- Parsons, T.
1963. "Introduction". En: *The Sociology of Religion*. Boston: Beacon Press.
- Patanjali.
1992. *Yoga-Sutras*. Tr. Joshi, R. Mexico: Árbol Editorial.
- Radhakrishnan, S.
1969. *The Principal Upanishads*. London: George Allen and Unwin.
- San Juan de la Cruz.
2011. *Obra completa I*. Madrid: Alianza.
- Sartre, J.P.
1948. "Conscience de soi et connaissance de soi", En: *Bulletin de la Société Française de Philosophie*, 42, 1948, pp. 49-91
- Saussure, F.
1983. *Curso de lingüística general*. Madrid: Alianza.

- Segal, R. A.
1987. "Joseph Campbell's Theory of Myth". En: *The San Francisco Jung Institute Library Journal*, Vol. 7, No. 4 (Autumn 1987), pp. 5-12.
- Serrano, G.
2007. "Origen y legitimidad: la metáfora política en la obra de Kant". En: *Immanuel Kant: vigencia de la filosofía crítica*. Bogotá: Siglo del Hombre, Pontificia Universidad Javeriana, Universidad de los Andes y Universidad Nacional de Colombia.
- Shannon, B.
2002. *The antipodes of the Mind*. Oxford: Oxford University Press.
- Steinbock, A.
2009. *Phenomenology and Mysticism*. Indiana: Indiana University press.
- Stroud, B.
1968. "Transcendental Arguments", En: *The Journal of Philosophy* (65), 1968, pp. 241-256.
- Suzuki, D. T.
1986. *Introducción al Budismo Zen*. Bilbao: Mensajero
- Teresa de Jesús.
1961. *Las Moradas del castillo interior*. Madrid: Editorial de Espiritualidad.
- Tola, F. (compilador).
2002. *Bhagavad-Gita*. Navarra: RBA.
- Underhill, E.
1955. *Mysticism*. New York: New American Library.
- Vattimo, G.
Introducción a Heidegger. Barcelona: Gedisa.
- Van der Leeuw, G.
1975. *Fenomenología de la religión*. México: FCE.
- Wahl, J.
1989. *Kierkegaard*. México: Universidad Autónoma de Puebla.
- Wittgenstein, L.
2000. *Sobre la Certeza*. Barcelona: Gedisa.
1988. *Investigaciones filosóficas*. México: Instituto de Investigaciones Filosóficas UNAM.

Zaehner, R.

1966. *Hinduism*. London: Oxford University Press.