



El juego: un planteamiento filosófico

Eloy Recio Fernández

Introducción

Digamos pronto lo que aquí nos ha traído. Decir, esto es, escribir, repetir la sospecha que ha pesado siempre sobre el juego: su *des*-interés, no seriedad, levedad, fugacidad, movilidad, inocencia, etc., encierra toda una suerte de peligros que la filosofía ha tratado no ya de silenciar, sino de dominar haciéndolo pasar como *lo otro* que está ahí perfectamente delimitado, controlado. No *lo otro*, sino lo otro *del* discurso. Aquello que está encerrado en su propio espacio, con límites bien definidos y papeles bien establecidos, puede muy bien dejarse ahí, abandonarse o incluso emplearse como instrumento pedagógico. Pero este dejar, abandonar o instrumentalizar es ya un tenerlo en cuenta, ser conscientes del peligro que entrañaría si ello traspasara sus propios límites. Por ello el juego siempre ha estado presente en esos discursos que trataban de otra cosa, de lo que no es juego: lo serio, lo importante, lo que interesa, lo que nos incumbe, lo que permanece, lo estable, lo que dura. Peligro, pues, si el discurso se contamina y se deja arrastrar por el movimiento, el cambio, el azar, lo fugaz, lo contingente. Dominar el juego en pos de un juego bueno: campos de juego, juegos culturales, deportivos, pedagógicos, en fin, simples juegos. El juego siempre adjetivado: suplemento que lo orienta, lo reconduce, lo dignifica. Pero también perdido, porque el juego, trataremos de mostrar, tiene cierta relación con *lo otro*, con lo que no accede al discurso.

Con demasiada frecuencia se lo relaciona con lo infantil, lo inocente, la copia, la no verdad. Etiquetas puestas que tranquilizan, pues los juegos son inofensivos, poco serios, verdades a medias; etiquetas éstas que surgen de discursos que han tenido que tomar el juego en serio, siquiera para poder decir qué es. Y tomándose en serio hacen que hable siempre interesadamente. Interés en el desinterés ¿Qué se pretende con ello? En las siguientes páginas trataremos de ver cómo este interés trata de que el desinterés de la *infantil inocencia de la copia* quede sujeto al discurso. Sospecha de que el principio, el origen *lógico*, ya ha dejado atrás la pregunta que no quiere responder: ¿y si la inocencia insuflara azar a cada instante? Imposibilidad, entonces, de pensar, porque éste no puede hacerse sin sosiego, sin el ahora fijado, quietado. No se puede pensar sin tiempo, porque el tiempo es la forma de lo pensable, de lo pensado, de lo siempre ya pensado, del pensamiento pensado. Pero la pregunta radical por el juego se sustrae al orden temporal. Tiene que sustraerse pues se inscribe en otro *tiempo*: su tiempo es otro, tiene que ser otro, si el juego es en realidad inocente, infantil, copia de la copia. La posibilidad de pensar este juego imposible de pensar, tiene primero que dejar sentado que ninguna subjetividad puede sujetarle; y, segundo, que este afán en prescindir del juego, a pesar de ser tomado muy en serio, desborda los límites en los que se lo ha encerrado.

Sospecha de que miente aquello indecible. ¿Sería, pues, lo que borraría el ser, o sea, el “es” del discurso, del enunciado? Una sospecha muy grave, que hará que sea tomado en serio. Seriedad que hace que se pierda. Y se pierde cada vez que se le trae a colación como lo otro que no es del todo verdad. Una cuasi verdad, una copia de *lo que es de verdad*. Ya sabemos: aquello que siempre es idéntico a sí mismo

necesita un texto en el que inscribirse. Pero el texto se corrompe, se pierde, se borra. El juego es siempre una copia, una determinada representación, en fin, un texto que guarda del olvido al que es destinado por aquello que se pretende siempre idéntico; y, al mismo tiempo, el recuerdo continuo de que lo idéntico no es idéntico, que la verdad no es verdad, que la *mimesis* es primera, que la metáfora es metáfora de la metáfora.

Ya habrá adivinado el lector el plagio: esto suena demasiado a *De la gramatología* y a la *Farmacia de Platón*. Desde luego, pero esta mala copia trata de tomarse en serio lo que allí, y en otros sitios que recorreremos, se dice: hacer ver en los textos cómo el olvido o menosprecio del juego es un tomarlo en serio, precisamente para perderlo. Desde esta perspectiva, el presente trabajo se las ha con algunos textos filosóficos que, bien directa u oblicuamente, tienen al juego en su punto de mira. El objetivo no es tanto hacer una labor deconstructiva, sino andar un camino para ver que hay al final del mismo, si algo hay.

Y el camino comienza teniendo en cuenta la multitud de acepciones que encierra la palabra juego, tantas que es imposible poder referirse a algo que quede fuera de las mismas. De entre todas ellas hemos elegido sólo algunas en función del especial rendimiento que podían prestarnos. Una de ellas es la relación del juego con las reglas, las cuales determinan lo que se puede hacer y que sirve a Wittgenstein para sus juegos del lenguaje. Otra es la que vincula el juego con la representación de un papel, hecho éste que en español no es tan evidente como, por ejemplo, en la palabra alemana *Spiel*, pero que así es tomada por Borges en su cuento *La lotería de Babilonia*. Y, por último, la relación del juego con lo infantil. Son estas coordenadas nuestro punto de partida, y son los problemas que suscitan lo que nos hace ir *más allá* del juego, de lo que comúnmente entendemos por juego, para al final del camino volver a él, para entender que nunca nos hemos salido del mismo.

La lotería de Babilonia

Es difícil leer el cuento de Borges *La lotería de Babilonia*. Conocemos juegos. Jugamos a juegos. Sabemos diferenciar lo que es y no es un juego. Pero en Babilonia no hay lugar para juegos. Mejor dicho, todos, incluso los juegos que inmediatamente nos vienen a la cabeza (el ajedrez, tres en raya, el niño con su sonajero, policías y ladrones), penden de un juego mayor. Jerárquicamente mayor: la lotería decide a qué jugar. Ahora uno es un esclavo pero antes era procónsul. En esta Babilonia ya no se sabe muy bien qué es un juego y qué no lo es. Sólo hay un juego, un gran juego, un género supremo del que cuelgan sus especies. Todo, al final, es reconducido a ese juego; dicho de otra forma: la posibilidad de todos ellos reside en *la lotería*.

De tal manera que ya no hay juegos. Hay sólo uno que, tal y como lo cuenta Borges, desorganiza los papeles de las cosas: el babilonio es lo que la lotería depara en los distintos sorteos. Uno no es de una vez por todas sino que es de vez en vez algo distinto, y con él todo lo que le rodea: imaginamos que esa manzana que el procónsul está a punto de comer en su relajada vida, en función de la suerte que deparan los distintos sorteos, pasa a ser la última manzana de un condenado a muerte: no es lo mismo una manzana entre otras que la última manzana, de la misma manera que no es lo mismo una manzana para comer que para hacer malabares. El babilonio y sus cosas. El babilonio y su mundo. Pero quizá convendría quitar el posesivo: las cosas no son sus cosas, o sea, el mundo no es su mundo. Tampoco conviene que dividamos al mundo: no hay babilonios y cosas. Parece más bien que lo que Borges sugiere es que sólo hay papeles teatrales —a cada uno el que le toque— donde los mismos se insertan en representaciones que no pueden dejar las cosas de la misma manera. La manzana no es la manzana; ésta reclama, para ser, una escena

—una representación teatral si se quiere— de tal forma que no tiene sentido preguntar *¿qué es la manzana?* sino *¿en qué papel está la manzana?*

Se nos dirá que el juego que describe Borges no diferencia el espacio propio del teatro de aquél desde donde se contempla la representación. Es sólo una manera de hablar; en realidad no hay representación o escenificación: la representación es obligada. Digámoslo de otra manera. Cuando asistimos a una obra de teatro, damos por supuesto que hay una distancia entre el espacio que ocupamos y aquél en el que la obra se representa. Desde esta perspectiva podemos muy bien decir que hay un espacio donde ha lugar el juego de la representación y otro donde no. Pero en el patio de butacas la gente sabe muy bien qué es lo que tiene que hacer, al igual que en la platea. El observador adopta un papel, al igual que el actor, que hace que quede integrado en el mismo juego. Cabe, entonces, hablar de distintos papeles asignados tanto a actores como a espectadores. Estamos, por tanto, diciendo que el observador, que hace las veces a su vez de crítico, también juega un papel, lo que hace que se vuelva crítica la misma noción de *representación*: no hay una atalaya privilegiada desde la que observar. Y si no la hay, también hace que se vuelva dudoso el privilegio que asigna Gadamer al espectador¹. Pero aquí conviene matizar. No estamos diciendo que espectador y actor sean lo mismo, sino que representan distintos papeles, entendiendo por ello que forman parte del mismo juego, de la misma ficción. Aclaremos en seguida todo esto.

Si no perdemos de vista el cuento de Borges, se hará difícil diferenciar los espacios de juego de los que no lo son. Todos los babilonios entran en el bombo y forman parte de los juegos que decide la lotería *¿Pero quién maneja la lotería? ¿La Compañía?* Los babilonios se preguntan si existe la Compañía. Nadie la ha visto. De lo único que están ciertos es de los sorteos, de los resultados de los sorteos: procónsul o esclavo, el destino en un bombo. Uno no es lo que es en un momento determinado, sino que está siendo mientras la suerte dure y, al pronto, dejar de ser porque la suerte ha cambiado *¿Quién reparte los boletos? ¿Y si la Compañía no existe?* Entonces ya no hay un juego, un centro organizador responsable. Ahora el babilonio es responsable de su suerte: prefiere creer en la Compañía, en la suerte loca del bombo, antes que preguntarse si la Compañía existe de verdad. Porque de no existir, habrá también que preguntarse si el juego que nos ha tocado en suerte tiene algún sentido. Sin centro organizador, *¿qué explicación puede darse de los distintos juegos?* Ya no hay a quién remitir y responsabilizar del cambio incesante de papeles que toca representar, esto es, vivir. La vida, de esta manera, se resuelve en una multitud de juegos, de representaciones, de escenas sin duración fija: ahora soy un esclavo que ya se ha convertido en procónsul. No hay, pues, atalayas privilegiadas, espacios ajenos al juego desde los que observar los campos de juego porque todo el mundo está jugando. O mejor dicho, sí los hay, pero también son juegos, papeles que representar sin juez al que remitir.

¿Qué queda sino juegos? ¿Qué es entonces el juego? ¡Ah, si existiese la Compañía! Con ella cada babilonio y cada cosa tendrían su sitio, por efímero que éste fuera. Pero sin ella uno no puede, idealmente, dejar de jugar y colocarse en un alto para juzgar, para poder decir: «soy un juguete en manos de la Compañía». Lo que yo sea, lo que cada cosa sea, no es posibilitado por nada trascendental que diera juego. El sentido, si por ello entendemos algo así como las condiciones de posibilidad de que algo sea como es, no reside ya en ningún Sujeto. Éste ya no explica nada: *¿qué es sino una idea, un fantasma, una imagen? ¿Qué es sino otro juego?* Pero un juego distinto (todos son distintos) que se supone (jugando) no estar en el juego, no ser juego, sino dar juego.

¹ Cfr. H. G. Gadamer, H., *Verdad y método I*, Sígueme, Salamanca, 1999, p. 154.

Repitamos entonces la pregunta: ¿qué es el juego? Aunque quizá antes convendría explicar por qué se ha traído aquí a Borges. Digamos, en primer lugar, que lo que sorprende a primera vista es que el juego se aplica a cualquier ámbito. Seguro que se replicaría inmediatamente que eso no es más que una licencia del autor. Ahora bien, habría que pedir que se nos señalaran los otros ámbitos donde no se juega. Seguro que los ejemplos de esto último se multiplicarían: todos sabemos que mientras trabajamos, no jugamos, o mientras dormimos o comemos, o cuando simplemente respiramos. El juego queda así para cuando no tenemos que hacer esas cosas. Pero enseguida nos vienen a la mente juegos que se han convertido en medio de sustento. Los juegos de cartas, por ejemplo, son también el trabajo de muchos: jugando se juegan el pan de cada día de la misma forma que en la fábrica uno se juega el pan de sus hijos. No es sólo un juego de palabras, es decir: una mera traslación de palabras de un ámbito propio a otro ajeno con fines explicativos, sino que el juego, o la palabra juego, es susceptible de aplicarse a cualquier ámbito. Tratemos de explicarnos mejor. El uso metafórico, seguramente entre otros muchos usos, sirve de aclaración cuando una palabra es sacada de un contexto que conocemos bien y es insertada en otro. Así, en el ejemplo puesto anteriormente, sabemos que cuando alguien se juega el pan de sus hijos entendemos que está poniendo en riesgo el que sus hijos puedan comer o no; el juego, en este caso, es de azar. Sin embargo, cuando decimos que “esto no es un juego” sabemos que es algo que no se puede tomar a broma, que es realmente importante; el juego, en este caso, no sólo se vincula con la broma, el des-interés, lo poco serio, sino también con lo peligroso. Se nos dirá entonces que estamos ante un uso metafórico, eso sí, un poco especial, porque la palabra juego tiene más de un significado y tenemos que tener cuidado en no confundirlos, es decir: hay que tener cuidado con la polisemia. Desde luego, el problema no es sólo que juego signifique: broma, azar, competencia, desinterés, representación, movimiento, etc., sino la posibilidad de insertarse en otros contextos, en otros usos. De esta manera, no es que lo que signifique cada cosa tenga siempre como sobreañadido alguno de los que corresponde a lo que entendemos por juego; no, la cuestión no es esa; lo que estamos diciendo es que lo que sea la cosa está puesto en juego, que no tiene un significado de una vez por todas, sino que está sometida al vaivén del cuento de Borges: ahora procónsul, luego ¿quién sabe? Uno no es sino las distintas situaciones en las que se encuentre, los papeles que represente, los juegos que juegue. Y es que los distintos contextos de nuestra vida tienen, por decirlo con Wittgenstein, un cierto aire de familia muy parecido al de los juegos.

Los juegos del lenguaje

A menudo creemos que es necesario aprender las reglas de un juego para poder participar de él. No siempre ¿Nos hemos fijado en los bebés? Ellos no tienen que aprender nada para ponerse a jugar, ni nosotros para poder jugar con ellos: no sigas las reglas del juego y te echarán del mismo. Uno juega porque sigue ciertas reglas que hacen que un bolígrafo se convierta en un avión o forme parte de una construcción o sea un arma arrojadiza. Porque ¿cuál es la esencia de un bolígrafo sino los distintos juegos en los que se vea envuelto? ¿No es esto lo que pretendía decir Magritte con su famosa pipa? Ahora bien, esto sólo se entiende si no hay un significado primero y guía del resto de significados, lo que nos lleva a que no podemos estar nunca fuera del juego en nuestro trato con las cosas. Por eso jugamos con un bebé sin tener muy claro qué es lo que tenemos que hacer, pero seguros que si no captamos las reglas que rigen el juego en cuestión, nos convertimos, por decirlo con Gadamer, en un aguafiestas. Digámoslo de otra manera: uno no juega cuando no está entregado al juego, esto es, cuando por las razones que sean no hace lo que se espera que tiene que hacer, lo cual tiene que ver no ya tanto con un cierto temple o

estado de ánimo (Heidegger, Gadamer) sino con que a uno le entiendan o no. O sea, uno es expulsado del juego porque no está dando sentido a lo que está haciendo, no se está ciñendo a las reglas que *hacen ser* a lo que está involucrado en el juego; está en definitiva jugando a otra cosa, siguiendo otras reglas. Y esto origina sinsentidos que hacen que el juego se esfume. No es la entrega lo que hace que juguemos, sino el seguimiento de las reglas, las cuales suponen, como no puede ser de otra manera, cierta disposición de ánimo.

Consideremos el ejemplo que pone Wittgenstein al comienzo de sus *Investigaciones filosóficas*:

...Le explico a alguien el ajedrez; y comienzo señalando una pieza y diciendo: «Éste es el rey- Puede moverse así y así, etc., etc.». –En este caso diremos: las palabras «Éste es el rey» (o Ésta se llama “rey”) son una explicación de la palabra sólo si el aprendiz ya “sabe lo que es una pieza de un juego”. Es decir, si ya ha jugado otros juegos o ha observado “con comprensión” el juego de otros –y cosas similares. Sólo entonces podrá también preguntar relevantemente al aprender el juego: «¿Cómo se llama esto?» -a saber, esta pieza del juego. Podemos decir: Sólo pregunta con sentido por la denominación quien ya sabe servirse de ella².

Preguntamos por el nombre de la cosa cuando ya sabemos hacer algo con ella en alguna situación. O preguntamos por su significado cuando queremos saber qué hacer con ella en un contexto determinado. ¿Cuál es el significado de una pieza de ajedrez? Lo que pueda hacerse con ella en dicho juego. Poder enseñar, entonces, conlleva que aquél que pregunta ya sepa algo de lo que va el asunto. Y esto nos lleva a que jugar implica de alguna manera estar ya jugando. Me explico. Si Wittgenstein compara el lenguaje con los juegos es porque en los juegos cotidianos está claro que su significado radica en lo que se hace en ellos. Esto le permite decir, a través de multitud de ejemplos, no sólo que lo que sea cada cosa (también nosotros mismos) se corresponda con la multitud de usos que pudiera hacerse de ella, sino concluir (a partir de los problemas del aprendizaje ostensivo) que sólo se juega si ya de una manera u otra podemos jugar. Poder jugar, entonces, conlleva que sabemos las reglas, que damos sentido a lo que hacemos, que es público el juego. ¿Pero qué pasa, por ejemplo, cuando jugamos con el bebé? ¿Conocemos las reglas? Según lo que acabamos de decir, habrá que decir que sí, pero entonces habrá que aclarar qué estamos entendiendo por reglas.

¿Qué es seguir una regla? Pues no otra cosa que esperar unas determinadas conductas y no otras. En el caso del bebé, y supuesto que queremos jugar con él, estaremos jugando siempre y cuando hagamos lo que él espera de nosotros. Lo que nosotros sintamos, al igual que lo que sienta el niño, puede o no manifestarse en el juego (podemos muy bien estar fingiendo); lo que realmente importa es que las cosas o las situaciones dadas en ese contexto sean las que se esperan. En este sentido:

Si le digo a alguien sin más explicación «Lo que veo ahora ante mí es compuesto», él preguntaría con derecho: «¿Qué quieres decir por “compuesto”? ¡Pues puede significar todas las cosas posibles!» -La pregunta «¿Es lo que ves compuesto?» tiene perfecto sentido si se ha fijado ya de qué tipo de composición –esto es, de qué uso peculiar de esta palabra- ha de tratarse...Preguntar «¿Es compuesto este objeto?» fuera de un determinado juego es parecido a lo que hizo una vez un muchacho que debía indicar si los verbos de ciertos ejemplos de oraciones se usaban en la voz activa o en la

² L. Wittgenstein, *Investigaciones filosóficas*, Crítica, Barcelona, 2002, §31.

pasiva y que se rompía la cabeza pensando si, por ejemplo, el verbo «dormir» significa algo activo o pasivo³.

Es decir, al igual que con el bebé, lo que muestra esta cita de Wittgenstein es que los distintos juegos (del lenguaje) buscan un acuerdo entre los jugadores para poder jugar, cuyo juego se resuelve en los usos, en las conductas, en los significados que se den. El significado, pues, es un uso entre muchos posibles, el cual no es nunca el capricho de nadie, pues se necesita acuerdo, cierta disposición para jugar. Pero aquí hay que recordar que en una cierta disposición o temple siempre estamos y que no siempre jugamos a lo que otros quieren ¿Podemos, según esto, no jugar?

El uso que hace Wittgenstein de los juegos del lenguaje no es otra cosa, me parece a mí, que recordar la noción de *symploké* de Platón. No hay un juego que reduzca todas sus especies a sí mismo, sino que hay juegos en los cuales se reconoce un cierto «aire de familia». Esa familiaridad (o trabazón o relación) no los reconduce a todos a un centro organizador o posibilitador, sino que *lo que hay* es una pluralidad de juegos que dan distintos significados a *lo que hay*. La irreductibilidad de unos significados a otros, o sea, la pluralidad de juegos, hace que no haya un juego privilegiado que diga o de sentido a *lo que hay*. Y es el reconocimiento de esta pluralidad de usos lo que constituye su aire de familia, su parecido, el cual se concreta en que todos ellos son públicos, dan cuenta de sí mismos en su propio ejercicio. Pues bien, todo esto nos lleva a lo siguiente: si la noción de juego es indisociable de su uso; si esto se entiende como el comportamiento que se espera según reglas; si son éstas las que diferencian unos de otros y los hacen irreductibles entre sí; si esto da *sentido* a los comportamientos observables en los distintos contextos donde se esperan aquéllos; si esto quiere decir que sólo hay juego allí donde hay significatividad, esto es, lenguaje, entonces habrá que decir que los juegos demandan interpretarse para poder jugarse, que siempre estamos en alguno, que no hay *fuera* del texto al no haber espacios ajenos a la interpretación. O sea, no hay un juego privilegiado que dote de sentido al resto, sino juegos, que son juegos de lenguaje, irreductibles unos a otros, que al ejercerse en el mundo, en lo que *hay*, están trabados; dicha trabazón se muestra en la interpretación que dan de las cosas de este mundo, no porque la misma sea unívoca sino precisamente por lo contrario: es la diferencia de las mismas el punto de encuentro.

Pluralismo, pues, no absoluto; su relación es su diferencia. Tratemos de apretar más las cosas parando mientes en esta cita de las *Investigaciones filosóficas*, para a partir de ella seguir por otros derroteros:

«Consideremos, por ejemplo, los procesos que llamamos juegos. Me refiero a los juegos de salón, juegos de cartas, juegos de pelota, juegos olímpicos, etc. ¿Qué es común a todos ellos? No diga: «Debe haber algo común, o de lo contrario, no serían llamados “juegos”»; sino mire y vea si de hecho hay algo común a todos ellos. Si los mira, no verá nada común a todos, sino simplemente semejanzas, relaciones, y además se encontrará con toda una gama de éstas...No puedo hallar una forma mejor de expresión para caracterizar tales semejanzas que «aires de familia», ya que los distintos parecidos existentes entre los miembros de una familia...se superponen y entrecruzan del mismo modo. Y diré que «los juegos forman una familia»⁴.

Y sin embargo los llamamos juegos. No hay nada en común entre un juego de cartas y uno de carreras, como tampoco entre los mismos juegos de cartas ¿Decimos

³ *Ibíd.*, §47.

⁴ *Ibíd.*, § 66-67

algo cuando afirmamos que lo común en los juegos de cartas son las propias cartas? Nada en absoluto, pues el nombre "carta" significa cosas muy distintas según qué juego de cartas; lo que sea la carta nos lo dirá el uso que se haga de ella. Si existe alguna vinculación entre los juegos, nos lo dirán los propios juegos. Pero éstos hacen ser a las cosas de maneras muy distintas en función de sus reglas; es decir, la esencia de las cosas de los juegos no es una, común a todos los juegos, sino plural. Así no cabe hablar de que lo que realmente sea la cosa, independientemente de que sea plural, sigue siendo lo mismo, esto es: por debajo de lo que hagamos con ella hay algo invariable, la *substantia*, ya que entonces habrá que reconocer que lo que sea ella depende de las situaciones en las que se encuentre, y que esto es ya una forma equívoca de hablar, pues *lo que es* es múltiple, radicalmente múltiple; esto es, si hay algo que permanece, es precisamente que no permanece, que está sujeto al cambio de juego. Se nos dirá que el cambio azaroso de los personajes del cuento de Borges citado antes se produce sobre la misma persona; no, no se hacen sobre una abstracción allende de toda determinación, sino sobre personajes ya constituidos, no pudiendo decirse que al margen de éstos sigue habiendo un personaje... ¿sin determinación alguna?

No hay nada común a los juegos. No hay una esencia de juego. Y sin embargo, volvemos a decir, los llamamos juegos, un mismo significante para usos muy distintos. No hay nada que compartan los juegos de carreras con los de azar, y no digamos ya con los de un bebé. Es esta radical diferencia, creo yo, la que autoriza a Wittgenstein a extender su aplicación al lenguaje. Ahora bien, habrá que explicar si ello no nos conduce a hacer del mundo un juguete en manos de los jugadores, los cuales interpretan en función de su capricho.

Jugar no es hacer lo que a uno le venga en gana; hay que someterse a las reglas, porque si no, no es que no se juegue sino que se juega a otra cosa ¿Son privadas las reglas? No, porque no hay *un* significado que pudiéramos tener, de tal forma que en soledad pudiéramos recrearnos en él como el *Nous* aristotélico. Las reglas son públicas, incluso para Robinson Crusoe. De todas formas esto último no ahuyenta al fantasma del subjetivismo, porque muy bien pudiera ser que los juegos fueran impuestos a la fuerza, con lo cual las reglas serían obra de un sujeto (o varios, pero al estar de acuerdo serían un único sujeto). Todos sabemos que las reglas que rigen el deporte moderno han tenido un origen y autor muy preciso, pero esto no quiere decir que las reglas del fútbol salieran *ex nihilo* del colegio de Rugby. El fútbol surgió, de la mano de Thomas Arnold, como un replanteamiento de un juego (el rugby primitivo) que ya estaba. Digamos, poniendo otro ejemplo, que fue Adam Smith el primero que se dio cuenta de las reglas que rigen el intercambio de mercancías. ¿Podemos decir que creó las reglas? El problema no es si los juegos se imponen o no (seguramente no diría lo mismo un minero de principios del siglo XX) sino si los juegos –a fin de cuentas, cualquier juego- son obra de subjetividades, con todo lo que ello llevaría consigo según lo que hemos dicho. Habrá, pues, que replantear el problema para ver si hay alguna salida.

El juego del Dasein es un juego de azar

Un sujeto no puede hacer del mundo lo que quiera, entre otras cosas porque él forma parte del mundo. De esta manera ya no estamos hablando de una subjetividad que tuviera frente al mundo; es más, no podríamos hablar de subjetividad en la medida en que es solidaria de los objetos (de sus objetos, para ser más preciso). Fue Heidegger quien advirtió el pseudoproblema en uno de sus primeros escritos:

Lo primero que hay que evitar es el esquema de que hay sujetos y objetos, conciencia y ser; de que el ser es objeto del conocimiento; que el ser verdadero es el ser de la naturaleza; que la conciencia es el «yo pienso», esto es, yoica, la yoidad, el centro de los actos, la persona; que los yoes (personas) tienen frente a sí lo ente, objetos, cosas de la naturaleza, cosas de valor, bienes. En fin, que la relación entre sujeto y objeto es lo que se ha de determinar y que de ello se ha de ocupar la teoría del conocimiento. En este terreno de cuestiones se hallan todas las posibilidades que una y otra vez vienen a ensayarse, dando lugar a interminables discusiones, una tras otra: que si el objeto depende del sujeto, que si el sujeto del objeto, o ambos, el uno del otro. Esta orientación constructiva, difícilmente extirpable ante la insistencia tenaz de una tradición empedernida, impide de una manera fundamental y definitiva el acceso a aquello que se quiere indicar con “vida fáctica” o “existir”: No cabe modificación alguna del esquema que permita soslayar su inadecuación. El esquema mismo se ha ido configurando en la historia de la tradición a partir de un constructo con sus elementos, sujeto y objeto, en principio aislados para luego, en cada caso, ser compuestos de una u otra manera...⁵.

Es sabido que Heidegger utiliza la palabra *Dasein* para, entre otras cosas, huir del esquema sujeto-predicado y destacar la íntima relación entre el hombre (permítasenos utilizar este sustantivo para fines expositivos) y el mundo. El mundo no es un conjunto de cosas susceptibles de ser contadas o numeradas: aquí tantas manzanas, allí tantas ideas; aquí tantas estrellas, allí tantos deseos. Las ideas y los deseos no se dejan apilar como las manzanas ni contar como las estrellas y, a pesar de ello, tienen que pertenecer al mundo, ya que si no, ¿a qué estancia las mandamos? Si descartamos otro mundo, más que nada porque de él no hay noticias, tendremos que dar cuenta no sólo de manzanas, estrellas y deseos, sino además de nuestras ideas, que emiten dictámenes trascendiendo los propios saberes. Es decir, con la expresión *Dasein* o ser-ahí, que se deja decir también como ser-en-el-mundo, se trata de dejar sentado que no hay más mundos que éste. Para ello daremos un breve rodeo, no perdiendo de vista lo que aquí nos ha traído.

En *Ser y tiempo* Heidegger lleva a cabo lo que él llama la analítica existencial del *Dasein*, resultando que la constitución de éste implica la articulación de tres categorías-existenciales: el encontrarse, el comprender y la interpretabilidad o habla. La íntima relación hombre-mundo se resuelve en un encontrarse en el mundo en una u otra disposición afectiva respecto a él⁶; un comprender que es un saber que puede, pues siempre está en una situación, y en tanto que está, puede estar, sabe estar⁷; y una interpretabilidad de la situación fáctica en la que se encuentra⁸. A esta triple articulación Heidegger la llama cura o cuidado (*Sorge*), queriendo decir con ello que es

⁵ M. Heidegger, *Ontología. Hermenéutica de la facticidad*, Alianza, Madrid, 1999, p.105-106.

⁶ «El ente que tiene el carácter de *Dasein* es su Ahí de un modo tal que, explícitamente o no, se encuentra a sí mismo en su condición de arrojado. En la disposición afectiva, el *Dasein* ya está siempre puesto ante sí mismo, ya siempre se ha encontrado, no en la forma de una auto-percepción, sino en el de un encontrarse afectivamente dispuesto» M. Heidegger, *Ser y tiempo*, M. Heidegger, *Ser y tiempo*, Trotta, Madrid, 2003., p.160.

⁷ «El *Dasein* no es algo que está-ahí y que tiene, por añadidura, la facultad de poder algo, sino que es primariamente un ser-posible. El *Dasein* es siempre lo que puede ser y en el modo de su posibilidad » *Ibid.* 167.

⁸ «Dado que la disposición afectiva es cooriginaria con el comprender, ella se mantiene en una cierta comprensión. Asimismo a la disposición afectiva le es propia una cierta interpretabilidad» *Ibid.*, p.183.

el propio tiempo el que articula, más precisamente: el cuidado es la articulación de los éxtasis del tiempo:

El comprender se funda primariamente en el futuro (adelantarse o estar a la espera). La disposición afectiva se temporiza primariamente en el haber-sido (repetición u olvido). La caída arraiga tempóreamente de un modo primario en el presente (presentación o instante). Sin embargo, el comprender es siempre un presente “que está-siendo-sido”. Pero la disposición afectiva se temporiza como futuro “presentante”. No obstante, el presente “salta fuera” de un futuro que está-siendo-sido o está retenido por él⁹.

Pues bien, lo que aquí nos interesa es que esta analítica existencial es reexpuesta en *Introducción a la filosofía*, curso de 1928-29, bajo las coordenadas del juego:

Cuando hablamos del ser-en-el-mundo como jugar, con ello no queremos decir jugar un juego en el sentido corriente, sólo que ahora, por así decir, agrandado y transferido a la experiencia en conjunto, ni tampoco jugar con el ente, ni tampoco jugar con el ser, sino: jugar el ser, abrirlo jugando ese juego, formarlo en ese juego, es decir, formarlo en el abrirlo jugando ese juego. De lo que se trata es, pues, de aprehender el específico pasar, suceder, acontecer [en alemán Geschehen] a que nos referimos con la expresión jugar, y la específica movilidad de ello¹⁰.

Varias cosas hay que aclarar aquí. En primer lugar, considerar el juego desde la perspectiva del movimiento no hace sino hacer hincapié en que éste no es *posición*, ni lo que viene asociado con la misma: una cierta fijeza o permanencia. En segundo lugar, dicha movilidad es vinculada con el pasar, suceder, acontecer, en definitiva, no con el tiempo vulgar sino con el tiempo entendido como se explica en *Ser y tiempo*, como temporeidad. De este modo la transcendencia (*Dasein*) es el jugar, ya que ambos son tiempo. Pero dicho esto, ¿queda suficientemente aclarado que dicho jugar, o sea, dicha temporeidad, no es ninguna subjetividad que forme el mundo a su imagen y semejanza?

Volvemos a repetir, Heidegger pretende escapar de cualquier vinculación que entienda el ser como posición. Otra cosa es si lo consigue, si la introducción del término juego no es más que un intento por escapar de ese *Dasein* que, al fin y a la postre, se descubre como tiempo, lo que recuerda demasiado a — con todas las precauciones y matizaciones que se quieran— al sujeto kantiano.

En este sentido, cuando Heidegger insiste en que está utilizando la palabra juego como «una indicación, una orientación, una guía que nos permita aprehender en su carácter unitario ese pasar, ese acontecer, ese suceder que en el fondo define lo que llamamos transcendencia» está insistiendo en lo que en *Ser y tiempo* ya quedó explicado como la primacía ontológica del *Dasein* en cuanto que pregunta por el ser. Caracterizarlo ahora como juego parece tener la intención de que ese pasar, suceder o acontecer que es el juego mismo (o sea, la temporeidad) es a la vez un estado de ánimo (el encontrarse) que es lo que caracteriza a aquel que juega: uno juega porque quiere jugar, porque elige jugar. Sin embargo, decir que la transcendencia es juego es, de alguna manera, decir que está obligada a jugar. Tratemos de explicar qué se está

⁹ M. Heidegger, *Ser y tiempo*, ed. cit., p., 366.

¹⁰ M. Heidegger, M. Heidegger, *Introducción a la filosofía*, 1999, Cátedra, Madrid, ed. cit., p. 328.

tratando de decir con esa *libre obligatoriedad* con la que Heidegger caracteriza el jugar.

Jugar es un libre configurar, un libre formar, que tiene su propia concordancia interna, en cuanto que ese formar se da él a sí mismo esa su concordancia interna en el propio juego»¹¹. Puesto que nos encontramos en un determinado juego siempre ya estamos obligados a jugar, esto es, siempre estamos afectados de tal o cual manera por el propio juego. Es asunto nuestro concordar con el juego de una manera o de otra «pero no como algo y a algo que quede desprendido y suelto, sino un configurante vincularse a ese configurar y vincular (...) que consiste en un juego y en el que el juego consiste¹².

Obligados, pues, a un libre configurar desde donde nos encontramos *comprendiendo* cierto discurso; o lo que es lo mismo: este libre configurar es el *proyecto* que somos y que elaboramos a partir de donde estamos. En tanto que somos *proyecto* somos los protagonistas del juego en el que nos encontramos y que tenemos que desarrollar, proyectar, temporeizar:

Jugar nunca es, por tanto, un comportamiento acerca de un objeto, ni en general es un simple comportamiento-acerca-de..., sino que el jugar del juego y el juego del jugar [el juego que se juega y el juego en que jugar ese juego consiste] es sobre todo y originalmente un pasar, un suceder, un acontecer que en sí es indivisible e inseparable¹³.

De este modo, este pasar (o libre configurar, jugar, trascender o ser-en-el-mundo) es el juego que el Dasein libremente tiene que jugar porque él es el responsable del proyecto que es, elaborado a partir de trascender o sobrepasar al propio ente: «el-ser-en-el-mundo ha ido más allá del (ha sobrepasado el) ente y lo ha envuelto en su juego»¹⁴.

Pues bien, no es necesario insistir en que esta *Introducción a la filosofía* está tratando de esclarecer la analítica existencial del Dasein a partir del juego, siendo esto último lo que nos ha hecho detenernos y preguntarnos por qué el juego es utilizado para explicar una obra que, por otra parte, quedó inconclusa. Si tenemos en cuenta que el objetivo de *Ser y tiempo* era la pregunta por el ser, o más exactamente, la pregunta por el sentido del ser en general, lo que se trataba de dirimir era la posibilidad de poder siquiera plantear algo así como la viabilidad de un pensar que se ciñera al ser en cuanto ser y que, por tanto, no dependiera de ninguna subjetividad. Heidegger entendió que la vía de acceso a dicho objetivo pasaba por ese ente que le iba en su ser el ser, el cual se descubre como la apertura (Erschlossenheit) a partir de la cual los entes se abren. Esto nos lleva inevitablemente a un planteamiento que sospecha que esta línea de investigación termina perteneciendo a aquellas líneas de pensamiento que son precisamente las que critica y de las que trata de separarse, y que no son otras que las filosofías de la subjetividad¹⁵. En este sentido, la introducción

¹¹ *Ibid.*, 329.

¹² *Ibid.*

¹³ *Ibid.*

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ En este sentido son esclarecedoras las palabras de Ramón Rodríguez: «al ser pensada la apertura como el elemento esencial de la constitución de ser del Dasein, es inevitable la representación de que éste, en su abrirse, “pone” el ser, dota de sentido a lo que se da en el ámbito por él abierto. El mismo tejido de referencias del mundo, que remiten esencialmente a

del juego como elemento aclaratorio de la analítica existencial del *Dasein* en *Introducción a la filosofía*, insiste una y otra vez en que el juego no depende de la trascendencia (*Dasein*), sino que ella está ya en juego, ella es el jugar. Esta concepción lúdica del *Dasein* apunta ciertamente cosas que, por otra parte, ya estaban en *Ser y tiempo* y que destacan más si cabe el carácter lúdico del ser-en-el-mundo que es el *Dasein*, lo que no quiere decir que se intente rebajar la gravedad o importancia del proyecto que es éste para revestirlo de una cierta levedad. Sin embargo, decir que el *Dasein* «en tanto que juego trascendental, es siempre formación de mundo, *Welt-bildung*»¹⁶ es perder aquello que parecía haberse ganado. Vamos a ver por qué.

Heidegger introduce la noción de juego vinculándola con un estado de ánimo o temple. El estado de ánimo que le sirve a Heidegger para *ir más allá* de los entes es, como se sabe, la angustia. Hay otros estados de ánimo, otras formas de estar en el juego, pero es ella la que goza del privilegio de poner delante del *Dasein* la nada. La trascendencia en la angustia es propiamente lo que su nombre indica, un *transcender* los entes. Este *ir más allá de los entes*, este modo de ser propio o auténtico del *Dasein*, al que se ha arribado porque se ha accedido a la nada, a la pérdida de sentido de nuestro ocuparnos y preocuparnos en medio de lo ente, esto es, a situarnos o *movernos* un paso atrás de las condiciones de posibilidad del mundo en el que nos encontramos, para así encontrarnos ante la *nada* angustiados; este *ir más allá*, decía, es lo propio de este ente *al que le va en su ser el ser*, por tanto: le va en su ser una *movilidad* esencial. Él es dicha movilidad, ese encontrarse comprendiendo que desde la ausencia o pérdida de sentido del mundo, que no puede ignorar, él mismo tiene que moverse (*proyectarse*) hacia ese mundo para hacerse a sí mismo y no quedar anulado por él. El *Dasein* es, pues, esa movilidad, ese jugar constitutivo, esa libertad estructural.

Tras lo dicho, no parece que se haya introducido el término juego de una manera caprichosa, tratando de hacer pasar unas cosas por otras. Lo que Heidegger dice del juego (ese temple o ánimo necesario para jugar, el movimiento propio del juego, la obligatoriedad de las reglas asentada en la libertad, etc) cobra una nueva luz tras ligarlo con lo que es el motivo central de su pensamiento: la recuperación de la pregunta por el ser. Pero dicho esto, todo lo que dice del juego queda vinculado al *Dasein*, no logrando salir de una concepción que, pese a no pretenderlo, es idealista.

En este sentido, cuando Heidegger dice que la «trascendencia, en tanto que juego trascendental, es siempre formación de mundo» se instala, pese a todas las matizaciones que se quieran, en la Subjetividad. La insistencia en que se está en juego, que las reglas reposan en la libertad, que la trascendencia no está obligada a jugar un determinado juego, todo esto, decimos, se pierde cuando se termina entendiendo la trascendencia como ese juego en el que todas esas indicaciones o caracteres pasan a ser propiedades de un determinado ente, erigido no sólo como condición de posibilidad de los demás, sino a la vez como lo que conduce al *sentido del ser en general*. Y esto, si no entendemos mal, es lo mismo que *poner el ser*. El *Dasein*, pues, se erige como la condición de posibilidad del propio sentido del ser, de la posibilidad del ser, desdibujando o borrando de un plumazo la diferencia entre el ser y el ente¹⁷.

un para qué final que es el propio *Dasein*, parece abonar esta idea de que el ámbito al que la existencia se abre no es un puro espacio libre, sino una posición suya». R. Rodríguez, *Heidegger y la crisis de la época moderna*, Síntesis, Madrid, 2006, p.120.

¹⁶ M. Heidegger, *op. cit.*, p. 327.

¹⁷ En este mismo sentido se expresa Alejandro Escudero: «En definitiva nos parece que la pretensión de fundar ónticamente la ontología lleva a pensar el ser del ente sólo desde o hacia el ente. ¿Por qué el “segundo Heidegger” dejó de sostener semejante planteamiento? Porque

Es el propio Heidegger el que duda de este planteamiento en la propia obra de *Ser y tiempo* cuando al final de la misma se pregunta si «hay algún camino que lleve desde el *tiempo* originario hacia el sentido del ser»¹⁸. Teniendo esto en cuenta, el intento de concebir al Dasein (la transcendencia) como juego está incardinado en el intento, más ambicioso, de poder pensar el ser en general. Será pues necesario no perder la pista a tal vinculación y tratar de entender mejor qué es lo que se está diciendo del juego cuando se le trae a colación en algo, a primera vista, tan grave, tan profundo, tan serio como es la pregunta por el ser y todos sus corifeos: la metafísica, el tiempo, el otro tiempo, la destrucción, la verdad, la adecuación, la a de la *alétheia*, el sentido, el fundamento, el origen, el salto, el Dar-se, el Se da, la técnica, *das Ereignis*.

El juego, según Heidegger, es un determinado temple o estado de ánimo, el que sea, pero uno de ellos. Comenzar así a hablar del juego es ponerse las cosas fáciles desde el principio, ya que sabíamos que un determinado temple es también lo que Heidegger llama *Dasein*. Sin embargo, éste no se confunde con el juego. Él está en juego, o mejor, se encuentra siempre en juego, luego al *Dasein* le precede el juego, no vamos a decir que temporalmente, puesto que el *Dasein* es *tiempo*, pero sí formalmente. Formalmente, esto es: lo primero no es el *Dasein*, él no funda. Y puesto que está puesto en juego –por lo tanto, tiene que jugar– dicho fundamento no constriñe: en el juego el *Dasein* está puesto en juego, elige cómo jugar. Y no elige desde cero (ya hemos dicho que el juego no es obra suya) sino que está arrojado en un juego, en una cierta *comprensión* de significados.

Si atendemos a lo que se acaba de decir –que no es otra cosa que la analítica existencial del *Dasein* vista desde la perspectiva del juego–, el juego, lo que sea el juego, ha quedado esclarecido desde otro sitio. De esta manera lo que se ha dicho del juego ha sido metafóricamente: se ha trasladado toda una serie de significaciones a un ámbito, en principio, ajeno. Decimos ajeno de un modo, quizá, redundante, ya que toda metáfora es llevar algo de un sitio a otro que le es extraño. Pero así, la cosa en cuestión, en ese lugar extraño, como un huésped inesperado, llama la atención. En este sentido, el juego inserto dentro del análisis de Heidegger sobre el *Dasein* es provocativo porque la dislocación que produce no puede dejar las cosas como estaban. El juego, y adelantamos un resultado de lo que nos proponemos explicar un poco más adelante, es todo lo que ha dicho Heidegger de él y también duda, sorpresa. Uno no se desembaraza del mismo asumiendo que, puesto que es juego, vamos a jugar; no; el juego, en cuanto sorpresa, no deja de sorprender. Es decir, no vale asumir que el *Dasein* es ya la comprensión de un juego que, jugando, modifica para poder asumir plenamente su ser. No. El juego no garantiza autenticidad ninguna. No hay un juego privilegiado que permita al *Dasein* ser plenamente él mismo, porque dicho paso desde un juego “menor” (la impropiedad o inautenticidad) a un juego “mayor” (la propiedad o autenticidad) se sustenta sobre un no jugar ya previsto de antemano; dicho de otra manera: el ser-en-el-mundo –la existencia o exsistencia o posibilidad– en cuanto un ir más allá del ente, un trascender el ente, es una apuesta, cuyo logro

así es imposible respetar y asumir en su plenitud la *diferencia* del ser con lo ente. Se dibuja así el reto de pensar el ser (del ente) sin el ente (sin tomar el ente aparecido como modelo de todo aparecer posible, es decir, de todo aparecer necesario). La pregunta por el ser, pues, no sólo pregunta por el “ser del ente” sino también, más profundamente, por el “ser como ser”, reconociendo entonces la complejidad de la “comprensión del ser” –y tratando de desentrañarla con una teoría filosófica que haga justicia a esa complejidad– ¿Cuál es, según lo expuesto, la gran lección de *Ser y tiempo* (una lección implícita en su acabamiento) Tal vez ésta: plantear la pregunta por el ser exige que el Dasein (nosotros mismos) abdique de su pretensión narcisista de erigirse en el fundamento del mundo y del ser» (*Heidegger y la pregunta por el sentido del ser*, Proyecto de Investigación, HUM2006-04630).

¹⁸ M. Heidegger, *Ser y tiempo*, ed. cit., p. 451.

consiste precisamente en que se asuma el ente que somos como apuesta, esto es, y una vez asumido, la apuesta se revela como imposible, como una no apuesta.

Una no-apuesta sustentada en el acceso a un estado de ánimo privilegiado que permite dejar atrás al ente (con la vista puesta en su apropiación) a través de la angustia, un estado de ánimo del cual es mucho decir que sea universal, ya que al no ser el estado habitual es contingente su acceso. De ahí que no cualquiera es *Dasein*; es necesario ir más allá, trascender el ente, dejarlo atrás y plantarse ante el puro-poder-ser ¿Quién asegura todo esto? Si el *Dasein*, la transcendencia, es juego, entonces se está entendiendo él mismo como juego de azar: necesita suerte para poder ser él mismo, para corresponder a su esencia. El juego, por ello, no es obra o creación de nadie: el juego se da. Desde aquí comienzan a cobrar sentido esas expresiones un tanto enigmáticas con las que Heidegger “determina” a la transcendencia; ella está en juego porque el que se dé cuenta de que es un juego es un puro azar, pues muy bien éste pudiera hacer discurrir a la “transcendencia” intranscendentemente, sumida en el *Se*, en el *Uno*, en los simples juegos. Se necesita suerte para acceder a dicho temple, y una vez que se accede, se juega, pero sobre seguro, es decir, ya no se juega.

Otra vez los juegos de Wittgenstein

Un juego imposible ¿Qué quiere decir aquí imposible? Si nos atenemos a la indicación de Wittgenstein, habrá que ver si el juego que juega la transcendencia efectivamente se da: si tiene sentido decir que la transcendencia está puesta en juego, si es posible comprender todo esto o, por el contrario, tenemos que guardar silencio.

Heidegger no dice en qué consiste el juego del *Dasein*, sino que, para poder jugar a ese juego, tiene que apartarse de los juegos en los que cotidianamente está. Es un juego distinto:

*no es un juego en el sentido corriente, sólo que ahora, por así decir, agrandado y transferido a la experiencia en conjunto, ni tampoco jugar con el ente, ni tampoco jugar con el ser, sino: jugar el ser, abrirlo jugando ese juego, formarlo en ese juego, es decir, formarlo en el abrirlo jugando ese juego. De lo que se trata es, pues, de aprehender el específico pasar, suceder, acontecer [en alemán Geschehen] a que nos referimos con la expresión jugar, y la específica movilidad de ello*¹⁹.

El *Dasein* acontece tras la experiencia de la angustia y trasciende su cotidianidad. Él se ha movido del modo de la impropiedad al de la propiedad, sin que dicho desplazamiento sea decisión suya. Fue necesaria la angustia para que los juegos corrientes de la vida perdieran todo sentido, para a partir de ahí “aconteciera” el *Dasein*. Es decir, el paso del modo impropio al propio no deja las cosas como están: es en éste cuando se empieza propiamente a jugar; en aquél jugamos impropriamente, esto es, no correspondemos a lo que es propiamente jugar: jugamos, sí, pero esto es sólo una manera de hablar, ya que, por así decir, más que participar del juego somos juguetes del *Se* o *Uno* (*Man*).

Ahora bien, Heidegger parece ir un paso más allá de Wittgenstein. Para éste no hay un juego que no sea corriente; hay sólo juegos, multiplicidad de sentidos,

¹⁹ M. Heidegger, *Introducción a la filosofía*, ed. cit., p. 328.

pluralidad radical; no hay un lugar privilegiado desde el que auscultar la realidad²⁰, a no ser que el juego filosófico sea propiamente el juego. Es verdad que hay que separarse de los negocios corrientes en los que discurre nuestra vida para poder ver, para adoptar el papel de *theoros*, y que esto ocurre cuando entran en crisis; pero es sumamente enigmático por qué la angustia, que no es provocada por nada, pone delante todo un mundo (una crisis global) y hace que acontezca la nada, para de nuevo tomar impulso y encontrarnos, ahora ya sí, en un juego distinto: el que Heidegger identifica con el pasar, acontecer. En suma, tal experiencia (si puede llamarse así) hace que el hombre se encuentre consigo mismo y sea plenamente *Dasein*, o sea, pasar, suceder, acontecer, jugar: verbos que no hacen sino mentar la propia temporeidad. Tiempo, por tanto, es el *Dasein*, el cual, ya resuelto, puede tomar las riendas de sí mismo, o, lo que es lo mismo con otras palabras, el ente «al que le va en su ser el habérselas con el ser». Lo que traducido quiere decir que sigue siendo el tiempo de un ente privilegiado que, tras el paso por la angustia, hace del juego su juego²¹.

Sin embargo Wittgenstein no da ese paso del que antes hemos hablado. No dice en qué consiste el juego del hombre, no da una esencia del mismo²², entre otras cosas porque descarta la primacía de un solo juego. A partir de lo que comúnmente llamamos juegos (de pelota, olímpicos, etc.) no ve nada en común entre ellos, sólo semejanzas, aires de familia, lo cual es un criterio muy laxo que no permite dar una clasificación rigurosa de los mismos²³. Pero es esto precisamente lo importante: su disparidad hace que tengan tan sólo ciertos parecidos que admiten múltiples clasificaciones. Ahora bien, lo peculiar de todos ellos es que son reglados ¿Es entonces la normatividad la esencia del juego? A tal pregunta habrá que añadir qué estamos entendiendo por normatividad o reglamentación y, al mismo tiempo, preguntarnos si responder afirmativamente es decir algo, ya que no sólo los juegos sino cualquier actividad está normada. Y lo está porque toda conducta es significativa, esto es, tiene sentido porque necesariamente es pública. Se nos objetará que hay procesos involuntarios (por ejemplo, los movimientos reflejos) que no tienen ninguna intención de comunicar nada a nadie ¿Pero estamos seguros de que no comunican nada? ¿No estamos hablando de los mismos?

¡Pensemos en qué casos decimos que un juego se juega según una regla definida! La regla puede ser un recurso de la instrucción en el juego. Se le comunica al aprendiz y se le da su aplicación –O es una herramienta del juego mismo.- O: Una regla no encuentra aplicación ni en la instrucción ni en el juego mismo; ni es establecida en un catálogo de reglas. Se aprende el juego

²⁰ «No queremos refinar o complementar de maneras inauditas el sistema de reglas para el empleo de nuestra palabras. Pues la claridad a la que aspiramos es en verdad *completa*. Pero esto sólo quiere decir que los problemas filosóficos deben desaparecer *completamente*. El descubrimiento real es el que me hace capaz de dejar de filosofar cuando quiero.-Aquél que lleva la filosofía al descanso, de modo que ya no se fustigue más con preguntas que la ponen a *ella misma* en cuestión.-En cambio, se muestra ahora un método con ejemplos y la serie de estos ejemplos puede romperse.-Se resuelven problemas (se apartan dificultades), no un *único* problema. No hay un único método en filosofía, si bien hay realmente métodos, como diferentes terapias». L. Wittgenstein, *op. cit.*, §133.

²¹ Y esto con todas las matizaciones que se quieran: el tiempo no es el tiempo cronológico; el *Dasein* no es el Sujeto; la triple constitución existencial del *Dasein* no son categorías, etc.

²² Se nos dirá que Heidegger tampoco, ya que el *Dasein* es posibilidad. Pero entonces habrá que recordar que el sujeto kantiano no es otra cosa que las condiciones de posibilidad del objeto.

²³ Pruébese a escoger cualquier clasificación de los juegos (la de Callois, Moreno Palos, etc.) y se verá cómo en ella puede introducirse cualquier actividad, no sólo las que llamamos lúdicas.

observando cómo juegan otros. Pero decimos que se juega según tales y cuales reglas porque un espectador puede extraer estas reglas de la práctica del juego _como una ley natural que sigue el desarrollo del juego. -¿Pero cómo distingue el espectador en este caso entre un error de los jugadores y un desarrollo correcto del juego?- Hay para ello marcas características en la conducta de corregir un lapsus linguae. Sería posible reconocer que alguien lo hace aún sin entender su lenguaje²⁴.

Cuando afirmamos que toda experiencia es significativa, lo único que estamos diciendo es que se da en el lenguaje, no que todo sea lenguaje; y añadir que lo que caracteriza al mismo son los juegos del lenguaje, es lo mismo que decir que no existe al margen de su ejercicio, lo contrario sería recaer en el platonismo más vulgar. No hay normas allende su uso. No hay, pues, un mundo esencial al margen del material. Habrá que explicar, por tanto, que la normatividad que caracteriza a los juegos es consustancial al mundo.

Decir que todo juego es reglado no es algo tan obvio, si por tal estamos entendiendo no sólo aquellos cuyas reglas son explícitas, sino también aquellos que parecen no tenerlas, por ejemplo, los juegos de un bebé ¿Está normada la actividad de un bebé? Desde luego al bebé no podemos preguntarle para saber si sigue reglas o no. El único que puede responder es el que observa, y podrá decir, entre otras cosas, que juega si por ello estamos entendiendo lo mismo que parpadea, respira o cosas similares ¿Pueden llamarse a esos procesos fisiológicos juegos? Responderíamos afirmativamente si estamos entendiendo por ellos conductas pautadas, normadas, reglamentadas ¿Cuáles son las normas, pues, del juego de los bebés? ¿Es parpadear un juego? ¿Y respirar? Lo son desde el mismo momento en que reparo en cosas tales como parpadear o respirar; es decir: ¿podría siquiera utilizar dichos conceptos si no fueran conductas que se esperan de un bebé? De esta manera, y volviendo a Wittgenstein, jugar es estar gobernado por reglas, las cuales dan sentido a lo que se está haciendo, hecho que se expresa siempre lingüísticamente²⁵, lo que es lo mismo que decir que se supone siempre un observador, incluso cuando éste es uno mismo ¿Pero un bebé puede ser observador de su propio juego? Evidentemente no, no sabe que está jugando, pues el juego sólo se vuelve relevante cuando hay alguien que pregunta; si no, no estaríamos hablando del mismo.

Jugar es, según lo dicho, todo comportamiento que se deja reducir lingüísticamente, o sea, significativamente. Esto implica una distancia entre las conductas observables y aquél que las observa²⁶. Pero esto nunca quiere decir que la significación esté primero y constriña aquello sobre lo que se cierne. No, no hay Sujeto separado del mundo. El observador es también de carne y hueso, y sus observaciones también pertenecen al mundo. La normatividad que Wittgenstein observa en los juegos corrientes es traspasada a los juegos del lenguaje, no elevándose sobre ellos como si ya poseyera la esencia de los mismos, sino observando qué es lo que se hace en ellos, ya que necesariamente, para tener sentido, tienen en última instancia que referirse a aquello que tenemos ahí delante y no en un trasmundo. Es una vuelta al

²⁴ L. Wittgenstein, *op. cit.*, §54.

²⁵ En este sentido se expresa Gadamer cuando afirma que el juego es tal cuando el jugador no sabe que está jugando, es decir, cuando no se lleva a cabo para nadie: «También hay juego, e incluso sólo lo hay verdaderamente, cuando ningún “ser para sí” de la subjetividad limita el horizonte temático y cuando no hay sujetos que se comporten lúdicamente». H. G. Gadamer, *H., op. cit.*, p. 145.

²⁶ Lo que en términos antropológicos se llamaría *etic* y *emic*.

mundo, no para decir qué es, sino cómo es, qué hacemos cuando empleamos las palabras (del mundo):

Queremos establecer un orden en nuestro conocimiento del uso del lenguaje: un orden para una finalidad determinada; uno de los muchos órdenes posibles; no el orden. Con esta finalidad siempre estaremos resaltando constantemente distinciones que nuestras formas lingüísticas ordinarias fácilmente dejan pasar por alto: De ahí, pudiera sacarse la impresión de que consideramos que nuestra tarea es la reforma del lenguaje. Una reforma semejante para determinadas finalidades prácticas, el mejoramiento de nuestra terminología para evitar malentendidos en el uso práctico, es perfectamente posible. Pero éstos no son los casos con los que hemos de habérmolas. Las confusiones que nos ocupan surgen, por así decirlo, cuando el lenguaje marcha en el vacío, no cuando trabaja²⁷.

Es, por tanto, una vuelta al mundo para evitar «malentendidos», para hacer ver cuándo estamos trasgrediendo los juegos del lenguaje, las reglas que dan sentido al uso que hacemos con las palabras.

El problema ya no es qué designa una palabra (un nombre, pongamos por caso), sino cómo se usa. De ahí resulta que las palabras y las expresiones que forman éstas no tienen un uso exclusivo, sino varios. No preguntamos por el significado de “X”, sino por el uso que hacemos en los contextos en que aparece. Y esto resulta porque “X” se ha problematizado (la razón de que reparemos en nuestro zapato roto es probablemente la misma que motivó a Copérnico a mirar el sistema ptolemaico como si ya no funcionara todo lo bien que se esperaba de él). Pero esto no hay que confundirlo con la labor de un mecánico que quisiera reparar las piezas de un coche; no, ésa es la labor del mecánico; de lo que se está hablando aquí es del problema que surge cuando el mundo es confundido con el mundo del mecánico, esto es: cuando los conceptos o categorías de un determinado juego son traspasados al resto de juegos.

El contexto o mundo de un juego está determinado por sus reglas: ellas prescriben qué se puede hacer. No hay impedimento para que los conceptos de uno pasen a los de otro; así pasa, por ejemplo, con los distintos saberes constituidos como ciencias. Pero ningún saber es autosuficiente, utiliza términos que no se reducen a sus propias categorías, sino que rebasan sus propios límites. Es decir, el metaconcepto de regla le sirvió a Wittgenstein para extenderlo de lo que habitualmente llamamos juegos al lenguaje. Si, según hemos tratado de mostrar, mediante los juegos del lenguaje se muestra la experiencia, esto no quiere decir otra cosa que Wittgenstein supone un orden en la misma, esto es, un mundo, en tanto que éste se nos da siempre significativamente. El mundo, por tanto, no es un concepto, pues no ha sido sacado de juego alguno, sino una idea común a todos los juegos del lenguaje, a toda experiencia. Sin embargo, que sea compartida no quiere decir que signifique lo mismo, o sea, que se use de la misma manera. No hay un uso privilegiado, o, por decirlo de otro modo, no hay un significado privilegiado que reduzca todos los juegos a un único juego.

El juego de la filosofía

De esta manera no hay una única experiencia, sino que ésta depende, por decirlo en términos kantianos, de las condiciones de posibilidad en las que esté inserta: de ahí brota su sentido. Pues bien, si aceptamos que hay una pluralidad de sentidos irreductibles unos a otros, aunque no absolutamente separados, cabe

²⁷ L. Wittgenstein, *op. cit.*, §132.

preguntarse cuáles son las condiciones de posibilidad de todo en general, es decir, del conjunto de juegos. Esto es ya preguntar no por *lo que es*, sino por el propio ser. Si *lo que es*, lo óntico, no se dice de una vez por todas, sino de vez en vez, en función del juego que se trate, cabe entonces preguntarse por las reglas en general, no por este o aquel juego. Es decir, la pregunta por el ser, en cuanto que pregunta por la posibilidad de las reglas, es trascender lo óntico para poder preguntar por el ser en cuanto ser.

No es por tanto una pregunta óntica, sino ontológica. Y aquí hay que tener siempre presente que no se pregunta por algo, si por esto entendemos algo óntico, sino por aquello que permite que algo sea. De esta forma, *lo que es*, lo óntico, es siempre múltiple, luego la pregunta por el ser no puede partir de un juego particular, sino que la misma se ha situado más allá de cualquier juego. Y es que, recordémoslo, un determinado saber no es independiente del resto, maneja conceptos comunes con otros y, sobre todo, utiliza *ideas* que trascienden sus propias categorías. En este sentido, un antropólogo puede muy bien, a partir de las diferencias encontradas entre los distintos grupos humanos, llegar a afirmar que hay grupos superiores a otros en función de su desarrollo tecnológico. Una afirmación así tiene que hacerse teniendo muy claro qué significa superior. Si por ello está entendiendo que hay un grupo destinado a dominar al resto, habrá que preguntarle por qué. La respuesta que dé estará basada en su propia actividad investigadora, pero en absoluto se reducirá a ella; no es la antropología quien le dice que tal grupo es superior, sino la idea de pueblo elegido, la cual puede provenir de la religión, o de la vinculación entre determinadas posiciones filosóficas y la teología cristiana, etc; que, a su vez, apoyarán la idea de Dios (ya tenga cuerpo o no) o de Materia (según los distintos significados que se le dé a ésta). O puede por el contrario llegar a la conclusión, en función de los expedientes de su labor investigadora, de que las diferencias entre los distintos grupos humanos van recortándose según se van incrementando las relaciones entre los mismos (movimientos de población, incremento del intercambio de mercancías, etc). Esto muy bien puede interpretarse desde los parámetros del concepto de Humanidad, que a su vez estará vinculada con los significados que a ésta le hayan dado, por ejemplo, la religión o la filosofía²⁸.

²⁸ Valga, en este sentido, el ejemplo que pone Gustavo Bueno en *Ensayos materialistas*: « Como es sabido, la mayor parte de los astrónomos teóricos (astrofísicos, cosmólogos) están de acuerdo, partiendo de la teoría del "efecto Doppler", en interpretar la ley de Hubble (desplazamiento hacia el rojo del espectro de las galaxias en relación directa con su distancia: $v=H \cdot d$, siendo v la velocidad de recesión de las nebulosas trasgalácticas, d la distancia y H la constante de Hubble) como la prueba principal de la expansión del Universo, construida en el primer tercio de este siglo con ayuda de las ecuaciones relativistas (De Sitter, Friedmann, Lemaître y Eddington). Ahora bien, la hipótesis del universo en expansión se encuentra con una alternativa bien clara: aceptar el postulado de estabilidad (en particular, el postulado de la permanencia de la densidad media del universo material), o aceptar el postulado del cambio, que supondría, sobre todo, la admisión de una variación o evolución de la densidad media del universo material. El postulado de estabilidad —que no debe confundirse con la ley de persistencia cartesiana (invariabilidad de la cantidad de movimiento) — tiene fundamentos eminentemente metodológicos —la "sencillez y economía" del pensamiento cosmológico; la conveniencia, para la investigación científica, de la presunción de que las condiciones del universo sean siempre las mismas. Pero cuando se opta por él, la hipótesis del "universo en expansión" compromete a este postulado en su propio fondo, porque la expansión del universo, para una cantidad constante de materia, implica necesariamente la progresiva disminución de la densidad media y, por consiguiente, la transgresión del postulado de estabilidad. Es, sobre todo, el deseo de mantener el postulado el que impulsa a defender la tesis de la "creación de la materia", como expediente capaz de compensar la disminución de densidad prevista por la teoría de la expansión. Ahora bien, la fórmula "creación de materia" (o "creación continua de materia"), si se entiende como creación ex nihilo, resulta ser filosóficamente metafísica (¿cómo entender la creación ex nihilo sin apelar a una causa eficiente infinita?). En el fondo, es la

Es decir, toda respuesta a la pregunta que anteriormente hemos llamado ontológica, no puede sustraerse del mundo, no podrá hacer otra cosa que ontificar el ser y caerá en el absurdo de tratar de decir qué es el ser²⁹. El ser no es, no es nada ente, luego la pregunta ontológica no espera una respuesta desde el ente, desde ningún saber constituido. Ahora bien, puesto que un saber no es más que el ejercicio de un juego, se está reconociendo que el uso de determinadas reglas no da *un* significado al ente, pues éste no es *su* objeto, sino que da uno de tantos. Esta pluralidad de lo óntico es el reconocimiento de que su esencia, lo que es, no está dada de una vez por todas. Es decir, lo que sea el ente es una pluralidad de sentidos, o sea: el reconocimiento de que el conjunto de saberes efectivamente determinan lo que hay y que éstos muy bien pudieran ser otros, pues cuando nos dicen qué hay, sólo lo pueden decir a partir de presupuestos que por completo los desbordan, de *ideas* que regulan y fundamentan su actividad, en fin, del no reconocimiento de la diferencia ontológica. Pero ya hemos visto que cualquier pretensión de decirnos «el ser es...» cae en posiciones insostenibles, constituyendo éstas sin embargo el material del que se nutre la filosofía, el continuo recordatorio de que los dictámenes de un saber particular tienen que ceñirse a sus propias reglas de juego; de recordar que sus posiciones últimas, los fundamentos de los que parten, no son en absoluto suyos; que éstos tratan de decirnos qué es el ser desde categorías que sólo pueden aplicarse a lo óntico, etc.³⁰.

presión consciente o inconsciente, o bien de la Teología (en los astrónomos teístas, que saludan alborozadamente en nuestro siglo la ley de Hubble, como en el siglo pasado saludaron el principio de Carnot), o bien, paradójicamente, del materialismo "corporeísta". Gustavo Bueno, *Ensayos materialistas*, Taurus, Madrid, 1972, p.26-27.

²⁹ «El ser del ente no "es", él mismo, un ente (...) El ser, en cuanto constituye lo puesto en cuestión, exige, pues, un modo particular de ser mostrado, que se distingue esencialmente del descubrimiento del ente» Heidegger, M., *Ser y tiempo*, ed. cit, §2, p.29. A este respecto Felipe Martínez Marzoa dice: «A lo largo de toda la historia de la filosofía posterior a Aristóteles asistimos constantemente a un viraje de la noción de condición ontológica ("principio" o "causa" en el sentido de Aristóteles) a la de causa óntica. Ciertamente, aquello en lo que consiste "ser" está supuesto en el ser de toda cosa, y por lo tanto es lo "primero", por no es el ente del cual derivan los demás entes, ni es en general ente alguno; si fuese un ente, no respondería a la pregunta sobre en qué consiste "ser", porque él mismo estaría envuelto, junto con los demás entes, en esa pregunta. El ser no es algo de lo cual se pueda derivar lo ente; no es ente alguno, ni siquiera el todo de lo ente; lo ontológico no puede reducirse a nada óntico» (F. M. Marzoa, *Historia de la filosofía, vol. II*, Istmo, Madrid, 1992, p. 168). En el mismo sentido, pero en otro lugar, este autor señala: «Por lo tanto, el fundamento de toda ontología es: la distinción entre lo ente y el ser; la consideración de que, puesto que esto es... y aquello es..., hay también -y ante todo- esto: ser; la cuestión de qué queremos decir cuando decimos "ser", a diferencia de cuando mencionamos un ente, uno u otro, cualquiera o inclusive todos». F. M. Marzoa, *Iniciación a la filosofía*, Istmo, Madrid, p. 195.

³⁰ En este sentido se expresa Gustavo Bueno cuando atribuye a la filosofía (materialista) la función de trituradora que, precisamente por ello, no deja al mundo como está: « La "razón materialista" se constituye por la crítica a los conceptos del entendimiento, como conceptos mundanos, crítica que está vinculada a la misma posibilidad que las cosas tienen para autodestruirse, por la mediación de las otras. La conciencia racional, en tanto que ligada al Mundo, *in medias res*, sólo puede desarrollarse y avanzar con el proceso mismo del Mundo, haciéndose y deshaciéndose: *no puede ir más allá del estado en el que el mundo se encuentra*. Pero la conciencia de su limitación por el estado del Mundo le hace desear el cambio del Mundo como condición necesaria para que nuevas determinaciones puedan producirse, nuevos problemas resolverse. Al mismo tiempo, tiene que desear la permanencia de los cuerpos, en cuanto es solidaria con ellos. Este interés de la conciencia filosófica por el cambio del mundo, como condición de su propio progreso, y al mismo tiempo, esta exigencia de permanencia de los cuerpos, como condición de su existencia, es la antípoda, por un lado, del inmovilismo, y por otra, de la visión escatológica. Exigir el cambio de las cosas del Mundo

Pues bien, si reconocer que la filosofía (o la conciencia filosófica) tiene como labor principal el ejercicio de la dialéctica, de la pugna, con los saberes constituidos que pretenden decirnos la última palabra (lo que es el ser), además es el reconocimiento del ocultamiento del mismo, por decirlo con Heidegger. La filosofía, efectivamente, se atiene a lo que hay, y ejerce la crítica dialéctica allí donde la razón, permitáenos la expresión, se ha ido de fiesta. Pero la imposibilidad de que el ser forme parte de los juegos (recordemos que estamos tomando juego sólo en una de sus acepciones, a saber, como reglamentado) es a un mismo tiempo reconocer que lo óntico, el que las cosas sean así o asá, exige una explicación última que, sin embargo, siempre escapa, se oculta; y que por ello el ser sólo se muestra en lo que está ya desocultado. Es decir, el continuo escaparse del ser a cualquier conceptualización es de alguna manera el mismo escaparse del ente cuando alguna de sus conceptualizaciones trata de erigirse en *la* conceptualización.

El juego de Borges en la *Lotería de Babilonia*, el continuo azar en el que se ven inmersos los babilonios, no hace sino decirnos lo que Wittgenstein dijo a propósito de los juegos del lenguaje, que no hay un juego privilegiado, lo que en definitiva es que no hay una esencia; pero al mismo tiempo Borges va más allá cuando se pregunta por la existencia de quien controla la lotería: ¿existe realmente la Compañía? Porque si no existe, entonces sí que los distintos juegos (en cuanto pautados o reglados, y ya hemos tratado de mostrar que todos lo son) se dan además siempre azarosamente, sorpresivamente, misteriosamente. Es decir, la pregunta ontológica es siempre el reconocimiento de que no hay subjetividad que pueda dar juego porque en última instancia las reglas del ser no podemos ponerlas nosotros. Esto es más que reconocer el carácter inefable del ser; es además el reconocimiento de que el Sujeto (sea éste Dios o la materia) no lo es todo, de que estamos enredados en juegos que en última instancia no son jugados por nosotros, sino que hemos sido puestos en un juego cuyas reglas no podemos controlarlas, están fuera de alcance. En fin, es hacerse cargo de ese intento de pensar el ser sin lo ente y que el último Heidegger expresó como «el Ser se da».

El Se da y Deleuze.

En *Tiempo y ser* Heidegger ya avisó de que el *Se da* está por pensar; quizá ya tenía en mente cierta imposibilidad vista por Derrida: todo don no escapa de las redes del intercambio, del agradecimiento, del saber corresponder, de la obligatoriedad de todo ello: es, pues, un regalo, sí, pero envenenado, ya que custodiar o guardar lo que se nos da es perderlo, tener que traicionarlo o contrafirmarlo³¹. Es desde aquí donde queremos seguir la pista al *Se da*, porque la contrafirma, la tachadura que es saber corresponder, hacerse cargo de su guarda, tiene necesariamente también el carácter gratuito del juego.

Decimos “llueve” sin preguntar por quién llueve, sino que simplemente llueve: aceptamos el llover porque *Se da*. Antes de que olvidemos que el llover *Se da* (que digamos lo que es llover) la lluvia ya nos ha mojado porque sí, ha jugado con nosotros sin que nos preguntemos *qué es*; antes de que contrafirmemos, de que llevemos la

corpóreo sin destruir el Mundo, sumergiéndolo en un transmundo incorpóreo, es la contradicción misma en la que puede darse la acción revolucionaria —que busca el cambio del mundo social, mediante la lucha, que, poniendo en peligro el propio cuerpo, por la muerte, asegure, sin embargo, una nueva posibilidad de vida a ese cuerpo que ha sido destruido» Gustavo Bueno, *op. cit.*, p.182-183.

³¹ Para el tratamiento del don en Derrida ver, por ejemplo: G. Bennington, G; J. Derrida, *Jacques Derrida*, Cátedra, Madrid, 1994, pags. 199-214.

contraria diciendo aquello que es así o asá, la lluvia ya se ha significado como significante, como inscripción húmeda en el cuerpo de cada uno, en el olor de la tierra, en las gotas sobre la hierba. Si podemos hablar del don de la lluvia, es porque el significante siempre es un exceso, siempre está aún por determinar; su sentido no está en su significado sino en el corte que ha establecido y que nos ha afectado, sacudido. Difícil pensar esto; difícil porque la capacidad de ser afectado, de percibir, de relacionar, no es nunca asunto de ninguna subjetividad que establezca que la cosa (el sujeto) es un cómputo de predicados (tanto da que sea una suma de las mismas que un construible matemático). Eso es la obra de un Sujeto que “da” significado a todo lo que se le aparece. Este no es el problema, porque aquí no tratamos de una substancia y sus accidentes, o sea: del “es” que los articula en el enunciado, sino del sentido de expresiones como “llueve” o, como dice una canción de Dylan, “my blue-eyed son”: en una no encontramos sujeto al que remitir la acción; en la otra encontramos en primer plano el guión que une una serie, una “y”, un “entre”; en ambos el acento no recae en el ES:

...el atributo no es una cualidad atribuible a un sujeto mediante el indicativo “es”, es un verbo cualquiera en infinitivo que surge de un estado de cosas y lo sobrevuela. Los verbos en infinitivo son devenires ilimitados. El verbo ser tiene una tara original que consiste en remitir siempre a un Yo (Je), al menos posible, que lo sobrecodifica y lo pone en primera persona del indicativo. Pero los infinitivos-devenires no tienen sujetos: tan sólo remiten a un “EL” del acontecimiento (llueve), y ellos mismos se atribuyen a estados de cosas que son mezclas o colectivos, agenciamientos, incluso en los casos de mayor singularidad³².

No tanto ser-en-el-mundo como devenir-en-el-mundo: uno no es, sino que deviene un tropezón, un corte, un sarpullido, un procónsul, un esclavo. Lo que demasiado deprisa decimos “es” es siempre un llegar, un darse. Se *da*, esto es, sale al paso, nos llega, nos afecta, reaccionamos. Siempre afectados, por eso el problema no recae en el “ES” sino en la continuidad del infinitivo; no un ahora y otro y otro, sino el “instante” que no se permite el reposo, que no hace otra cosa que insuflar azar: nunca se es algo, sino que siempre se está deviniendo algo no calculable, no experimentable, no apropiable (de ahí que uno no sea nunca demasiado viejo para morir, ya que uno nunca está acabado). No hay (originariamente) ninguna subjetividad, esto es, un molde en el que la pluralidad encontrara unidad, explicando así la exterioridad de las relaciones: el mundo del “Y”, del “ENTRE”. Si algo se *da*, hay que pensar este darse de otra manera. No hay significado original: la pluralidad no es una cortesía que se tiene con lo múltiple, la diferencia, cuando en realidad se está pensando ya desde la unidad, el Sujeto que ya ha sujetado toda pluralidad incluso antes de que aparezca. Corresponder a la pluralidad es poder entenderla, quizá, desde el *Se da* y desde la imposibilidad del *don*: lo que se da, lo que se ofrenda, no puede nunca esperarse. De hecho, cuando nos damos cuenta y tenemos el *presente* entre las manos, no queda más que agradecer mediante alguna forma de pago; es decir: corresponder al *don* sólo puede hacerse *tarde*, desde la subjetividad, cuando, por el contrario, el *don* que se *da* no se ofrece a ningún sujeto; lo que se *da* tiene el carácter de *don* porque no lo da nadie, porque a nadie se ofrece, pero al mismo tiempo es recibido (*tarde*, por la subjetividad) y por ello (mal) correspondido.

Tratemos de explicarnos mejor recurriendo, en primer lugar, a esta cita del *Diálogos* de Deleuze:

³²G. Deleuze, *Diálogos*, Pre-textos, Valencia, 2004, p. 74.

Si los infinitivos “morir”, “amar”, “moverse”, “sonreír”, etc., son acontecimientos, es porque hay algo de ellos que su cumplimiento no logra realizar, un devenir que no cesa de alcanzarnos y a la vez de precedernos, como una tercera persona del infinitivo, una cuarta persona del singular. Sí, el morir se engendra en nuestros cuerpos, se produce en ellos, pero viene del Exterior, singularmente incorporal y precipitándose sobre nosotros como la batalla que sobrevuela a los combatientes, como el pájaro que sobrevuela la batalla. El amor está en el fondo de los cuerpos, pero también sobre esa superficie incorporal que lo hace surgir. Aunque bien es cierto que, agentes o pacientes, cuando actuamos o sufrimos, aún nos queda el ser dignos de lo que nos sucede³³.

Uno siempre está muriendo: el ser-para-la-muerte nunca está acabado, siempre está haciéndose, siempre se está esperando ese fatídico momento. Uno nunca acaba de sonreír, sino que se es siempre una espera, una sonrisa virtual esperando actualizarse. El infinitivo no es (originariamente) posible sino virtual: está, aunque no sea actual; es, aunque estemos esperando. En esto consiste el *Se da*: la pluralidad sensorial *se da* siempre en cuanto pluralidad (pura, sin remitir a unidad): a A le sigue B, a una imagen, otra. El destacarse de A-B, de una y otra imagen, es un destacarse del guión, de la relación establecida, de la diferencia. Sólo la repetición de esta diferencia, la recepción, la afectación de un organismo (ya sabemos, sin órganos que remitan a su centro, haciendo de lo plural algo idéntico antes incluso de que se presente) instaure una relación no contenida en las imágenes, una espera en el cuerpo afectado (tras A cabe esperar B), un agenciamiento entre «naturalezas» que no tienen nada que ver³⁴. Esto es lo que el infinitivo expresa: una relación “a contra corriente”, violenta, forzada, un acontecimiento, un sentido que es ajeno a las categorías del sujeto³⁵.

La pluralidad, la diferencia, *se da*. Quizá aquí estamos ya muy cerca de eso que antes hemos llamado lo inefable, sólo que ahora ya no hay un quedarse en suspenso, parado, incapaz de dar ningún paso. Lo inefable es entendido desde el *Se da*, y éste es ahora visto como el darse de la diferencia, de la pluralidad material, sensorial, que encuentra un cuerpo que la registra, que la percibe, que instaure algo completamente diferente (la relación), que hace surgir, en definitiva, la subjetividad. Aquí no hay síntesis de ningún sujeto: no hay actividad del yo porque éste es siempre posterior; aquí lo que hay es un verdadero paso atrás que encuentra exclusivamente materia (intensidades sensoriales) por todos lados. Es la pluralidad lo único que *se da*, o mejor: la repetición de una imagen y otra y otra da oportunidad al cuerpo a crear las relaciones, o sea: a crear algo absolutamente distinto, a diferenciarse según

³³ *Ibid.*, p.75.

³⁴ *Ibid.*, p.79.

³⁵ «Por un lado, podemos leer las categorías como las formas *a priori* del conocimiento; pero, desde el otro lado, aparecen como la moral arcaica, como el viejo decálogo que lo idéntico impuso a la diferencia. Por tanto, para liberar la diferencia, es preciso inventar un pensamiento acategorístico (...) En Deleuze, el carácter unívoco no categorial del ser no une directamente lo múltiple con la unidad misma (neutralidad universal del ser o fuerza expresiva de la substancia); sino que hace jugar el ser como lo que se dice repetitivamente de la diferencia; el ser es el volver de la diferencia, sin que haya diferencia en la manera de decir el ser. Éste no se distribuye en regiones: lo real no se subordina a lo posible: lo contingente no se opone a lo necesario (...) La supresión de las categorías, la afirmación del carácter unívoco del ser, la revolución repetitiva del ser alrededor de la diferencia, son finalmente la condición para pensar el fantasma y el acontecimiento». M. Foucault, *Theatrum Philosophicum*, Anagrama, Barcelona, 1995, p.34-35).

intensidades-distinciones que quedan registradas pues han afectado. No, pues, síntesis activas, sino pasivas: esto es lo inefable y lo que posibilitará la subjetividad.

Diferencia que se ofrece, se *da*, se repite. El ser se *da*, o sea, el devenir se repite. Siempre lo Mismo: retorno de la diferencia. La subjetividad sólo puede esperar, por ejemplo, que tras A aparezca B (A causa B), pero puede que aparezca C o H. Sólo se espera lo previsible, por eso lo imprevisible, lo que rompe con el tiempo de la espera, es lo absolutamente otro, lo que no puedo esperar pues se *da* sin depender de mí. ¿Qué esperan los babilonios del cuento de Borges? Nadie sabe qué papel va a desempeñar mañana o dentro de un instante, pues lo que deviene no espera, se *da*. Esperar lo previsible, aquietar el ser (ahora A, luego B): repetición de lo idéntico. Pero el ser se *da*, luego representamos no el papel, sino papeles; no un yo, sino yoes. Uno no es quien quiere ser, sino lo que a él se le ofrece. Ser-en-el-mundo como devenir: yo soy aquél que le va en su ser habérselas con el ser, es decir: yo soy el que se las ha continuamente con lo que le llega, lo forma, lo representa, lo pone en escena. Aceptar esto es aceptar el ser-en-el-mundo, el devenir-en-el-mundo³⁶. El ser, por tanto, se dice unívocamente: el ser se dice de una sola manera, del devenir, del azar, del caos que es no poder remitir los accidentes a una substancia, ya que ésta no es sino el cúmulo de lo que le pasa, por menor o minúsculo que sea aquello que le ocurre, esto es:

...bajo el trabajo general de las leyes, subsiste siempre el juego de las singularidades. Las generalidades de los ciclos de la naturaleza son la máscara de una singularidad que despunta a través de sus interferencias; y bajo las generalidades del hábito en la vida moral, recobramos singulares aprendizajes. El dominio de las leyes debe ser comprendido siempre a partir de una Naturaleza y de un Espíritu superiores a sus propias leyes, y que en primer lugar tejen sus repeticiones en las profundidades de la tierra y del corazón, allí donde todavía no existen las leyes. El interior de la repetición está siempre afectado por un orden de diferencia³⁷.

«Allí donde todavía no existen las leyes», allí donde lo que se ofrece es únicamente la singularidad, lo mínimo, lo insignificante. Ser se dice de todo esto; allí todavía no hay dónde remitir tanta desigualdad, tanta diferencia; allí no tiene sentido la identidad de substancia: ¡son tantos sus accidentes! Todo es distinto; lo Mismo siempre es distinto, porque siempre es accidental, sorpresivo, asemejante, menor, diferente. Esto es lo que se *da*: la repetición de la diferencia, el ser del devenir, el eterno retorno de lo Mismo.

Lo que se *da* es lo que retorna. Kundera, al principio de *La insoportable levedad del ser*, no concibe pensamiento más grave y penoso que el del eterno retorno. Insufrible pensar que Robespierre no murió para siempre. Insoportable pensar que hagamos lo que hagamos lo haremos por siempre. Pero nos dice también Kundera que más grave, penoso, insufrible e insoportable es que si nada retorna, entonces nada tiene sentido. Evidentemente esto no es el eterno retorno de Nietzsche, o, más bien, es una lectura que trata de acertar en el carácter ingravido, leve, ligero, sin importancia, pasajero, de aquello que le ocurre a Tomás y Teresa, que visto desde la infinitud de un tiempo que no retorna no significa nada, y visto desde el retorno de un tiempo que vuelve siempre idéntico sería realmente insoportable. Pero lo que retorna no es nunca lo idéntico. Cronos³⁸ no es el tiempo del eterno retorno, pues lo

³⁶ Quizá quepa entender desde aquí lo que dice Heidegger a propósito de que es la libertad quien posee al hombre, no siendo ésta una propiedad del mismo.

³⁷ G. Deleuze, *Repetición y diferencia*, Anagrama, Barcelona, 1995, p. 100, s.

³⁸ Y esto no lo sabemos sólo por Nietzsche ni, tan siquiera, por Heidegger, sino que ya Heráclito dijo que *Aión* es un niño que juega

que retorna es aquello que se *da*, el fondo desde el cual se puede erigir el tiempo de la representación (del concepto). Retorna lo que siempre se *da*, querámoslo o no, y que escapa a toda dominación conceptual, esto es: el retorno de la diferencia es el retorno de lo que se renueva, de lo que no se confunde en el pozo de ninguna identidad. Es, por tanto, la sorpresa, lo absolutamente nuevo, lo que no cabe esperarse: lo minúsculo, lo menor. Si la diferencia es lo anterior a todo centro o principio, su tiempo tiene que ser absolutamente otro a aquél que uniformiza³⁹; no un presente y otro y otro, sino *Aión*, una copia siempre distinta, una “misma” interpretación siempre alterada, un “mismo” instante repetido, un mínimo impensable pues siempre ha sido (la copia), estando siempre por llegar (copia de la copia que no lo es nunca, que nunca es idéntica)⁴⁰, siempre más allá que *el máximo pensable*⁴¹.

«Cuando los dados lanzados afirman una vez el azar, los dados que caen afirman necesariamente el número o el destino que acompaña a la tirada. Es en este sentido que el segundo momento del juego también es el conjunto de los dos momentos o el jugador que vale por el conjunto. El eterno retorno es el segundo momento, el resultado de la tirada, la afirmación de la necesidad, el número que reúne todos los miembros del azar, pero también el retorno del primer momento, la repetición de la tirada, la reproducción y la re-afirmación del propio azar (...) hay que afirmar todo el azar de un golpe (es decir, hacerlo hervir y cocer como el jugador que calienta los dados en sus manos), para reunir todos los fragmentos y para afirmar el número que no es probable, sino fatal y necesario; sólo entonces es el azar un amigo que va a ver a su amigo, y que éste hace volver, un amigo del destino del que el propio destino asegura el eterno retorno como tal »⁴².

Dos momentos en la tirada, azar y necesidad, que tienen que hacerse dignos uno del otro. La tirada no es la de Pascal. No se juega cuando se espera, cuando

³⁹ La lectura que hace Heidegger de Nietzsche, y en concreto la que realiza en *La frase de Nietzsche «Dios ha muerto»*, parece adolecer no sólo de la mala fe que le atribuye Derrida (ver *La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas en La escritura y la diferencia*, ed. cit.) sino, quizá, de interpretar el eterno retorno desde el tiempo cronológico, o sea, derivado.

⁴⁰ Felipe Martínez Marzoa, en su lectura de Heráclito, relaciona el *aión* con *moira*, *lógos* y *phýsis*: «Ello es “un niño que juega”. ¿Por qué? Precisamente porque es lo más primario, el fundamento que no puede remitirse a nada (“ninguno de los dioses ni de los hombres lo hizo”), que no tiene más ley que la que él mismo es, que, por tanto, es irresponsable e inocente. El fundamento mismo es infundamentado, la ley misma no es nada legal, la esencia misma del porqué no puede tener por qué. En otras palabras: el ser no puede explicarse a partir de ningún ente, no es nada ente; el ser no puede explicarse a partir de nada, no es nada, se nos escapa» (*Historia de la filosofía I*, ed., Istmo, Madrid, 2000, p. 47).

⁴¹ La diferencia, pues, se expresa en un tiempo distinto, el del *Aión*, al que corresponde el sentido-acontecimiento de la proposición: este tiempo no es el de los términos o cuerpos (lo presente), sino el de sus efectos. El acontecimiento, expresado como ya se ha dicho en el infinitivo, nunca está presente en lo presente, sino que está siempre por detrás (pasado) y por delante (futuro); por este motivo el sentido (incorporal) no puede estar in-corporado o registrado en la proposición, pues ésta al fin y al cabo también es corporal: « «Aión ya no es Zeus ni Saturno sino Hércules. Cronos expresaba la acción de los cuerpos y la creación de cualidades corporales, Aión es el lugar de los acontecimientos incorporales, y de los atributos distintos de las cualidades. Cronos era inseparable de los cuerpos que lo llenaban como causas y materias, Aión está poblado de efectos que lo recorren sin llenarlo jamás. Cronos era limitado e infinito, Aión es ilimitado como el futuro y el pasado, pero finito como el instante» (G. Deleuze, *Lógica del sentido*, ed. cit., p. 200).

⁴²G. Deleuze, *Nietzsche y la filosofía*, Anagrama, Barcelona, 2002, p.43-44.

sabemos qué esperamos y qué queremos. Sólo hay juego cuando el azar se da, cuando retorna, cuando se afirma. Pero la afirmación no es salir de ningún no-juego, del nihilismo. Que haya negación del juego, esto es, que apostemos siempre por un sentido confundido con un Significado, con un Sujeto, corresponde siempre a la estabilidad de Cronos, del presente, de la estabilidad. Es necesaria siempre cierta reactividad, cierto sosiego, cierto “dominio” del ser, siquiera para poder decir ¿qué es...? Es decir, se pregunta por un concepto que se busca, una esencia, una *representación*, un concepto que representa el papel de atrapar una realidad que se escapa por doquier. ¿Pero cuál es el concepto de normal? ¿Cómo lo aplicamos al abejorro, si nada más que nos descuidemos se fuga con la orquídea? ¿No hay que estar ciegos para no ver por todas partes desbordamientos, ausencias intolerables, sorpresas, aberraciones, en fin, accidentes, descuidos que hacen del concepto siempre algo cojo, falto? El azar se afirma por doquier y, desde luego, no espera a ninguno de nosotros para reafirmarse, sencillamente porque el yo está también sometido a ese vaivén.

Un yo, ya lo sabemos, deviene multitud ¿Cuál es el verdadero? Pregunta sin sentido. No hay modelo original, sino que el origen es siempre copia, o sea, simulacro⁴³. La ausencia de un significado original, del Verbo, hace imposible concebir la dicotomía ser-apariencia de otra forma que como una “representación”, una ficción, un simulacro, que puede ser acogido como tal o pretender la verdad. Ya sabemos la historia: la voluntad de verdad busca la verdad y se encuentra con nada. El nihilismo como el fruto de toda determinación o fijación del ser que pretende *ser más* que una ficción, que un simulacro. Cada determinación del ser, cada destinación, no escapa de su carácter original de copia, aunque su reactividad dure milenios. El fracaso del simulacro es sólo tal para el que niega su origen azaroso ¿Pero estamos seguros de que un simulacro puede ocultarse a sí mismo antes de su destrucción?⁴⁴

Un simulacro, esto es, un juego de máscaras, no puede ocultarse. La máscara no puede pasar por otra cosa que por máscara. Que la doctrina platónico-cristiana dure más de dos mil años no quiere decir que haya sido tan bueno el disfraz que ha hecho parecer que no lo era. No, esa no es la cuestión. Porque si la voluntad de verdad que ha caracterizado lo que viene llamándose la metafísica se revela como una pura nadería, eso no quiere decir que esta verdad de la verdad vaya a ponernos más allá de ella. La dificultad de salir no estriba en que se haya llegado al momento del máximo olvido del ser, sino en el carácter lúdico de todo simulacro. En cuanto juego, no puede olvidarse que los jugadores saben que están jugando; dicho de otra manera: el juego no puede pasar por otra cosa que no sea la ficción, la mentira, el engaño, la máscara, y esto no puede garantizar verdad alguna, ninguna correspondencia, pues siempre está en primer plano la duda, la sospecha de que lo que dice no se ajuste a su propio patrón. Esto equivale a decir que una moral reactiva decide, sabiendo muy bien lo que hace, ser cínica, o sea, creer en una verdad por venir, lo cual también implica, desde luego, no respetar la mutua irreductibilidad de lo teórico y lo práctico, porque el ser ya es deber ser. No es necesario un superhombre que decida afirmar el devenir una vez que sabe que Dios ha muerto; esto último, para ser precisos, no le hace falta, de igual forma que antes que él tampoco se tenía noticia de ningún trasmundo. El platonismo y sus formas, o sea, la metafísica, entendiendo por ella la que hace del ser algo presente, no necesita de su acabamiento para que sea entendida como un juego, una representación, un simulacro. Es decir, la perspectiva de salida del nihilismo no se sostiene si nos guiamos por el propio criterio de verdad: la

⁴³ Ver: G. Deleuze, *La lógica del sentido*, Paidós, Barcelona, 2005, p. 298.

⁴⁴ «...como dice Nietzsche, ¿cómo iba la filosofía a no disfrazarse en sus inicios? ¿Llegará incluso alguna vez a tener que dejar de disfrazarse?». G. Deleuze, *Qué es la filosofía*, Anagrama, Barcelona, 1997, p.48.

verdad de la voluntad de verdad es que no es verdad; tal criterio lleva a la ruina el propio planteamiento del eterno retorno y de la voluntad de poder. Habrá, pues, que pensarlo desde otras coordenadas.

El juego, que es siempre una determinada puesta en escena, es siempre fruto del azar-caos-devenir, por tanto, siempre máscara. Participar no es decisión nuestra, puesto que ya siempre estamos en juego, en otras palabras: el juego se *da* porque estamos arrojados en él. Participamos, entonces, antes y después de cualquier análisis del mismo. Conocer no determina ningún decidir: saber de la reactividad no implica salir de la misma. La salida sólo podrá provenir del propio devenir, si no queremos volver otra vez a los enredos de la propia subjetividad. Es el propio devenir quien se afirma a sí mismo, ya que todo pensamiento representativo, conceptual, esencial, no puede atraparlo porque se escapa, se fuga. El propio juego siempre deviene otro juego, otra cosa: Platón no sólo deviene Cristo, sino Duns Scoto, Copérnico, Espinoza; los géneros no se subdividen sólo en subgéneros, sino que se entrecruzan, se mezclan, se mueven, representan “lo que no son”: la orquídea-abejorro, el hombre monstruo, la mujer barbuda, el loco, el transexual. No se necesita al superhombre para afirmar la alegría del devenir, la inocencia del caos, el azar; éste mismo es esa moral activa que se elige siempre a sí misma. La máscara de la Identidad jamás es ella misma, pues siempre deviene diferente, siempre se territorializa en otra cosa, no deja de dejar de ser, de desterritorializarse. Siempre se deviene algo menor: dejamos de ser (nos desterritorializamos) porque llegamos a ser (nos reterritorializamos). No sólo, como dice Deleuze, se deviene cuando uno tiene noticia del devenir:

«El pensador no es acéfalo, afásico, o analfabeto, pero lo deviene. Deviene indio, no acaba de devenirlo, tal vez “para que” el indio que es indio devenga él mismo algo más y se libere de su agonía. Se piensa y se escribe para los mismísimos animales. Se deviene animal para que el animal devenga otra cosa»⁴⁵.

Se deviene indio también cuando se les ignora o aniquila, loco cuando se les encierra, homosexual cuando se les diagnostica, soledad cuando no llama nadie. No se puede escapar del devenir, porque éste es Aión, y éste, ya nos lo dijo Heráclito, un niño que juega. Siempre se juega porque estamos puestos en juego: somos niños, siempre, lo queramos o no ¿Hemos visto a un niño jugar? ¿Nos hemos fijado? ¿Qué hace? Tocar todo, trastocar todo, travestirlo, representar: el bolígrafo es un avión; él mismo, un barco o un pirata. El mundo para él no tiene un sentido porque en él ha sido arrojado a jugar.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 111.