
CONSEJO DE REDACCIÓN

Dr. Luis Baliña, Arq. Alberto Bellucci, Lic. Ludovico Videla, P. Dr. Alberto Espezel, Prof. Rafael Sassot, Prof. Rebeca Obligado, Prof. Carlos Hoevel, Prof. Lucía Piossek Prebisch (Tucumán), Dr. Jorge Saltor (Tucumán), Prof. Julia Alessi de Nicolini (Tucumán), Prof. Cristina Corti Maderna, P. Lucio Florio (La Plata), Francisco Bastitta, Dr. M. France Begué, P. Dr. Jorge Scampini o.p., Dra. Isabel Pincemin

COMITÉ DE REDACCIÓN

*Prof. Carola Blaquier, Mons. Eugenio Guasta,
Mons. Dr. José Rovai (Córdoba), P. Dr. Miguel Barriola (Córdoba), Prof. Dr. Raúl Valdez, Carlos J. Guyot, P. Dr. C. Schickendantz (Córdoba), Dr. Florian Pitschl (Brixen)*

*Director y editor responsable: P. Dr. Luis Baliña
Vicedirector: Francisco Bastitta Harriet
Secretaria de redacción: Prof. Cristina Corti Maderna*

COMMUNIO

| | | |
|-------------------------------|------------|--|
| <i>Editorial</i> | 3 | El mundo |
| <i>Étienne Michelin</i> | 5 | El "Mundo" en el Concilio Vaticano II |
| <i>Francisco Díez Fischer</i> | 25 | El juego abierto del mundo y las raíces de la vida |
| <i>Julia V. Iribarne</i> | 35 | Pierre Teilhard de Chardin, S.J., fenomenólogo del cosmos |
| <i>Jean Francois Chiron</i> | 55 | Paul Claudel, un cristiano en el siglo |
| <i>Emmanuel Picavet</i> | 73 | Los problemas de este mundo, ¿podemos dejarlos en manos del utilitarismo? |
| <i>Rebeca Obligado</i> | 89 | Caos o Cosmos: la elección de Antígona de Marguerite Yourcenar |
| <i>Jorge Mazzinghi (n.)</i> | 101 | "Ciudad abierta - Ciudad cerrada" |

EL JUEGO ABIERTO DEL MUNDO Y LAS RAÍCES DE LA VIDA

*Lic. Francisco Díez Fischer**

La semántica de la palabra mundo es rica y diversa. En el diccionario tiene muy distintos significados: “el conjunto de todas las cosas creadas”, “la tierra que habitamos”, “la totalidad de los hombres”, “el género humano”, “muchedumbre”, “multitud”. Es una palabra con tal rango semántico que puede generar expresiones como: “tener una visión o imagen del mundo”, “dejar el mundo”, “tener mundo”, “caérsele el mundo encima” o “venírselo el mundo abajo”, “desterrar del mundo”, “hacer un mundo de una cosa”, “no ser nada del otro mundo”, “ser un hombre de mundo”, “por nada del mundo”, “reírse o burlarse del mundo”.

¿Qué es mundo? La filosofía involucró el tema en las preguntas últimas de la metafísica, describió mundos reales, mundos posibles, ideales, sensibles e inteligibles. También ligó a él la cuestión de la verdad, como *adecuatio* con la realidad y como *aletheia*, es decir, develamiento o apertura de mundos. Tal ambigüedad somete a cualquier discurso sobre el mundo a una infinidad de resonancias y peligros, pero en el juego del pensamiento hay que estar dispuesto a correr algunos riesgos.

Busquemos un principio. Muchas narraciones suelen comenzar “había una vez”. La fuerza de la frase da origen a una historia. Define el lugar y el tiempo donde suceden los hechos y guarda el poder ontológico de afirmar la existencia de los personajes y de su universo. Escribir, pen-

* Licenciado en Filosofía, UCA: profesor de filosofía.

El juego abierto del mundo y las raíces de la vida

sar o hablar sobre el mundo es, de algún modo, contar su historia; el relato de cómo fue pensado. De todas las expresiones que enumeramos, la de “imagen del mundo”, muestra a través del genitivo una doble función del término. Como genitivo objetivo, refiere al lugar que nos acoge, que tiene rasgos propios y en el que participamos. Como genitivo subjetivo indica el carácter referencial del término. “Mundo” es una categoría relacional, que se define por los lazos que lo cruzan y constituyen. A partir de Heidegger, la caracterización de hombre como *Dasein*, es decir, “ser-en-el-mundo” ha puesto en evidencia que la relación al mundo es constitutiva de la esencia misma del hombre, por eso, la faz ontológica de la expresión “imagen del mundo” implica el reconocimiento de la dimensión antropológica: somos seres de tiempo, cuyo comprender está determinado por nuestra condición de historicidad, por eso, desde esta época posterior a la modernidad, aún poco definida, el relato sobre el mundo podría comenzar: “Había un vez... un sólo mundo”.

Si abreviamos nuestra narración a los últimos tiempos, el proceso que gestó la última cosmovisión se desarrolló a lo largo de los siglos XV, XVI y cristalizó en el XVII en una imagen del mundo claramente definida¹. La llamada “modernidad” se sostuvo sobre la confianza en la razón y sobre el carácter exclusivo de su discurso que utilizó a la física newtoniana como parámetro de comprensión². El mundo era ordenado, racional y experimentable, por eso las ciencias fueron, como dice Heidegger, “una forma imprescindible de este instalarse a sí mismo en el mundo”³. El método cartesiano aportó, a su vez, el criterio de verdad: la claridad y distinción de las ideas. Sobre ellas, siglos más tarde, Hegel definió al mundo con su famosa frase: “todo lo real es racional, y todo lo racional es real”⁴.

¹ Cf. Guardini, R., *El ocaso de la edad moderna*, Madrid: Guadarrama, 1963, p. 51

² Remito aquí al excelente análisis que Reinhart Koselleck hace sobre el origen de la palabra “modernidad” en la historiografía del S. XVIII Cf. Koselleck, R., *Futuro Pasado*, Barcelona: Paidós, 1993, p. 287 y ss.

³ Heidegger, M., *Caminos de bosque*, c. La época de la imagen del mundo, Madrid: Alianza, 2000, p. 77

⁴ Cf. Hegel, G. W. F., *Principios de la filosofía del derecho*, Buenos Aires: Sudamericana, 1975.

“El fenómeno fundamental de la Edad Moderna es la conquista del mundo como imagen. (...) En ella el hombre lucha por alcanzar la posición en que puede llegar a ser aquel ente que da la medida a todo ente y pone todas las normas⁵”. Las palabras de Heidegger sintetizan la intención de la mirada moderna sobre el mundo. La historia como ciencia nació de esa búsqueda. De la lucha agónica entre las distintas visiones, el espíritu ilustrado construyó *un* mundo desnudado por la luz de la razón y consolidó la idea de progreso “asumiendo como criterio un determinado ideal de hombre”⁶. El progreso fue el concepto histórico que intensificó la unificación del mundo, alimentó el imperialismo y la expansión colonialista. Este modo peculiar de corresponder hombre y mundo, se extendió con pretensión de exclusividad en la visión europea del mundo, y aún nuestros programas educativos llevan su sello en algunas materias como “Historia Universal”.

No está perfectamente claro qué ha pasado hoy con esa imagen del mundo, lo cierto es que se ha instalado la experiencia de un cambio en la semántica del tiempo histórico. La época postmoderna ha sido caracterizada como una “explosión y multiplicación de *Weltanschauungen*: de visiones del mundo”⁷. Las causas que explican el por qué son diversas. Muchos coinciden en el estallido de los medios de comunicación (Vattimo) que permitieron acceder a otras culturas y rompieron con la figura de un mundo único y un solo ideal de hombre. La “intensificación de las posibilidades de información sobre la realidad en sus más diversos aspectos vuelve cada vez menos concebible la idea misma de *una* realidad”⁸. Para otros, las causas de la crisis residen más bien en la hegemonía de la técnica y la experiencia de precariedad que ha traído consigo (Heidegger⁹, Guardini¹⁰), pero, de cualquier modo, las miradas actuales tienen muy presente que “el sueño de la razón produce monstruos”.

⁵ Heidegger, M., *Caminos de bosque*, c. La época de la imagen del mundo, p. 77

⁶ Vattimo, G., *La sociedad transparente*, Barcelona: Paidós, 1990, p. 76-77

⁷ Idem, p. 79

⁸ Idem, p. 81

⁹ Cf. Heidegger, M., *Serenidad*, Barcelona: Ed. Del Serbal, 1989.

¹⁰ Cf. Guardini, R., *El poder*, Madrid: Guadarrama, 1963.

El juego abierto del mundo y las raíces de la vida

En el aire del tiempo se percibe un debilitamiento de la confianza ciega en la razón, que da por resultado una rara sospecha del hombre sobre sí mismo y esa fragmentación de la imagen única del mundo. "Postmodernidad" es multiplicación de cosmovisiones, de modelos de hombre, la exaltación de la diferencia y la retirada de la claridad en los criterios y valores. El "hombre débil", como ha sido caracterizado el hombre postmoderno por la ausencia de discursos fuertes, se alimenta de infinitas imágenes y la historia lo encuentra parado sobre la crisis de los relatos monológicos.

El ocaso de la modernidad y el aparente nacimiento de una nueva época abren la pregunta sobre qué modos de confianza quedan para estructurar la relación hombre-mundo. En algún momento, la confianza en Dios sostuvo este vínculo y, más tarde, el hombre y su razón ocuparon un lugar, sin embargo, siempre ha habido creencias desde las que se erigió la relación. Hoy nuevas formas buscan ci-
mientos.

Es el tiempo justo para hacer un giro creativo en una temática tan mundana y orientar nuestros sentidos hacia el juego. Hay varias razones que justifican la nueva dirección. Jugar es una actividad de confianza y hay modos de juego distintos que implican modos diferentes de confiar. Es el modo de praxis que lleva en sí la esencia del hombre como *mitdasein*, ese ser-con que es el núcleo del hombre como apertura de mundo¹¹. Y, al mismo tiempo, es una de las formas primarias y naturales de dar lugar a las resonancias y disonancias entre la vigente multiplicidad de mundos¹². No tomamos la nueva orientación sin citas de autoridad.

¹¹ Cf. el análisis de la idea heideggeriana que Roberto Esposito hace en: *Communitas. Origen y desinto de la comunidad*, Buenos Aires: Amorrortu, 2003, p. 17-19.

¹² Al juego le pertenece intrínsecamente un elemento de comunicación. La representación lúdica tiene siempre el sentido teleológico de ser una representación para alguien. En este sentido, podemos citar a Gadamer: "(...) en último extremo, no existe el juego en solitario. Para que haya juego no es necesario que haya otro jugador real, pero siempre tiene que haber algún 'otro' que juego con el jugador y que responda a la iniciativa del jugador con sus propias contrainiciativas." *Verdad y Método*, Salamanca: Sígueme, 1977, p. 148-149.

En filosofía, varios autores han seguido estas sendas. Heráclito escribió “el tiempo es un niño que juega con los dados; el reino es de un niño” (frag. 52). La frase ha dado innumerables interpretaciones y la mayoría indica el vínculo íntimo entre el juego y el mundo. En la modernidad, Kant ha puesto en el juego la función de libre articulación entre la imaginación y el entendimiento, pero también en uno de sus cursos de antropología define al “hombre de mundo” como aquel que “participa en el gran juego de la vida” (*Mitspieler im grossen Spiel des Lebens*). Según la interpretación heideggeriana del pasaje, la categoría de juego tiene esa propiedad de abrir desde la antropología a la ontología. Friedrich Schiller reconoció la importancia antropológica central del instinto lúdico como modo de elevación del hombre hasta su humanidad¹³. Johann Huizinga destacó el carácter raigal que el juego tiene para la cultura humana¹⁴. Su significación primordial, por ser anterior a la determinación humana a través de la racionalidad, se puede resumir en la máxima que propone Jean Greisch: “Dime a qué juegos tú juegas y yo te diré a qué cultura perteneces”¹⁵. Los animales también juegan. Y es gracias a él que “la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza”¹⁶. Siguiendo sus pasos, en este siglo, Hans-Georg Gadamer destacó el valor de articulación que el juego tiene entre las dimensiones estética, antropológica y ontológica. El fenómeno lúdico es la esencia de la experiencia estética, el paradigma del modo de relación hermenéutico con la diferencia: el texto, el mundo y los otros, y la figura que expresa el proceso óntico de lo real¹⁷. Heidegger mismo

¹³ Schiller, F., *Cartas sobre la educación estética del hombre*, Barcelona: Anthropos, 1990.

¹⁴ Cf. Huizinga, J., *Homo Ludens*, Buenos Aires: Emecé, 1967.

¹⁵ Cf. el desarrollo de Jean Greisch sobre el tema en su artículo inédito: “*Homo Ludens*”: *Les philosophes doivent-ils prendre au sérieux l'homme qui joue?*

¹⁶ Huizinga, J., *Homo Ludens*, p. 16

¹⁷ Cf. Gadamer, H. G., *Verdad y Método*, c. El juego como hilo conductor de la explicación ontológica, Salamanca: Sígueme, 1977, p. 143-182, *La actualidad de lo bello*, c. El elemento lúdico del arte, Barcelona: Paidós, 1991, p. 66-84, y *Estética y Hermenéutica*, Madrid: Tecnos, 1998.

El juego abierto del mundo y las raíces de la vida

se sirve de la metáfora kantiana del “gran juego de la vida” como hilo conductor para mostrar no sólo que el fenómeno fundamental de la trascendencia del *Dasein* es ser-en-el-mundo¹⁸, sino también que “la esencia misma del *Dasein* debe encerrar un carácter de juego¹⁹”, lo que repercute directamente, como él mismo lo señala, sobre el concepto de mundo: “el mundo tiene el carácter de un juego²⁰”. Jean-François Lyotard fue un poco más allá en nuestra misma dirección, al definir la “condición postmoderna” entrecruzando las referencias al juego en Nietzsche y en Wittgenstein. Jugar, combatir y hablar son aquí las actividades que contribuyen a caracterizar lo que Lyotard llama una “agonística general”²¹. Sin embargo, es, tal vez, Roger Callois (1913-1978) quien sea de mayor utilidad en este momento²². Desde el punto de vista formal definió al juego con seis propiedades fundamentales: 1. libre, 2. separado, 3. imprevisible 4. improductivo, 5. reglado, 6. ficticio. Y, desde la perspectiva material, estructuró su clasificación en cuatro categorías fundamentales: juego de competición, de azar, de simulacro y de vértigo, cada uno de ellos gobernado por un principio específico. Pero, sobretodo, intentó una “sociología a partir del juego”²³, por la cual cada sociedad queda estructurada por el tipo de juego que en ella prima.

Desde este postulado, nos arriesgamos a hacer la relación entre las multiplicidad de visiones del mundo y la clase de juego privilegiado por cada grupo social o individuo. Miremos brevemente que puede surgir de cada una de esas categorías lúdicas.

Para Callois el juego de competición (*agôn*) tiene la lucha como elemento central, gobernada por el principio de igualdad de posibilidades. En este modo de movimiento, siempre hay un adversario a

¹⁸ Cf. Heidegger, M., *Introduction à la philosophie*, p. 307

¹⁹ Idem, p. 310

²⁰ Idem.

²¹ Cf. Lyotard, J. F., *La condición postmoderna*, Barcelona: Cátedra, 1998. Y también el artículo de Greisch “*Homo Ludens*”: *Les philosophes doivent-ils prendre au sérieux l'homme qui joue?*

²² Callois, R., *Les jeux et les hommes, Le masque et le vertige*, Paris: Gallimard, 1957.

²³ Idem, p. 123

vencer. Mundos extraños han sido considerado peligrosos y han desatado los juegos de conquista: Europa y el nuevo Mundo, EEUU y URSS y, más recientemente, EEUU y los países del “Eje del mal”. La definición del mundo propio y familiar se alcanza por relación a su opuesto. El juego dialéctico de esa lucha por el reconocimiento, propio de la filosofía hegeliana, fue antecedente de la teoría política amigo-enemigo desarrollada por Carl Schmidt. El mundo occidental liberal sigue viviendo, en muchos sentidos, sobre este juego de competencia.

En segundo lugar, el juego de azar (*alea*), gobernado por el principio contrario al del juego de competición, pues los jugadores se someten a la decisión arbitraria, y por tanto, muchas veces injusta, del destino. Este modo lúdico consiste en “una decisión que no depende del jugador, sobre la que no se tiene la menor influencia, y... consiguientemente, no se trata de triunfar sobre ningún adversario, sino más bien sobre el destino”²⁴. Tal vez, el mundo griego, tan cercano en paternidad al nuestro, pero tan lejano en cosmovisión, le dio al azar ese lugar de privilegio en la comprensión de la relación hombre-mundo. La *Moirá*, figura divina del destino, significa la “parte” de bien y de mal, de justicia e injusticia, de felicidad y desdicha, que le está reservada a cada uno en la vida. Es la divinidad que hace primar su capricho y determina este modo lúdico como criterio de comprensión del mundo. Todo acontecer depende de ella y ni siquiera los dioses pueden escapar a sus designios. Para el héroe trágico el mundo se erige entre el cumplimiento de lo construido por el hombre y el fracaso del deseo que marca la tragedia de esa imagen que nunca cierra, por eso, el azar es una de las claves que señala la condición abierta de la figura del mundo²⁵. La idea no es ajena a las corrientes filosóficas contemporáneas, ni a las afirmaciones del sociólogo fran-

²⁴ Idem, p. 55.

²⁵ Sería un crimen literario no hacer referencia aquí a unas pocas pero excelentes páginas que Pedro Laín Entralgo escribe sobre “La enfermedad como experiencia”. Allí enumera cuatro modos de experimentar la enfermedad, que surgen de una visión de la vida y del mundo pero que, al mismo tiempo, contribuyen a formarla, pues pocas cosas son tan cruciales para la formación de la imagen del mundo como el dolor. En primer lugar, la enfermedad entendida como *castigo*, forma parte de un mundo y de una vida que se comprenden como

cés Michel Maffesoli que indica “un retorno de lo trágico en las sociedades postmodernas”²⁶.

En tercer lugar, el juego de simulacro (*mimicry*), tiene como principio de gobierno el hecho “de que el sujeto juega a creer, a creerse, a hacer creer a los demás, que es otro distinto de sí mismo”²⁷. Entramos en el mundo de la ilusión que etimológicamente connota la entrada en juego, pues *in-lusio* refiere a la capacidad del hombre para hacer existir un mundo ficticio. La relación entre las distintas *Weltanschauungen* se mueve, innumerables veces, en un juego de simulacro que no es necesariamente un engaño. El hombre es un ser necesitado de máscaras. El “hacer como si” fuese otro es propio de su juego de representación, por eso no es sólo un hacer creer sino también un creerse. El disfraz es el ejemplo paradigmático del comportamiento mimético de esta forma de juego. Lo propio de la simulación o *mimesis* “no pretende ser un ocultarse, un aparentar algo para ser adivinado y reconocido por detrás de ello, sino al contrario, se trata de representar de manera que sólo haya lo representado. El niño no quiere ser reconocido a ningún precio por detrás de su disfraz. No debe haber más que lo que él representa, y si se trata de adivinar algo, es qué ‘es’ esa representación”²⁸. La propuesta de Gadamer tiene raíz en la idea aristotélica de que el fin del juego mimético es el gozo del conocimiento “éste es aquel”, por lo que la mediación de quien se disfraza debe ser total para que se produzca el reconocimiento de lo que es representado²⁹.

todos ordenados con un equilibrio que puede ser violado y que requiere, por tanto, de punición. En segundo lugar, la enfermedad como resultado del *azar*, interpretación cuyo origen él sitúa en la Grecia Antigua, nace del capricho de una fuerza superior (*Moirá*) “que obliga a todos los órdenes de la realidad”. En tercer lugar, la visión de la enfermedad como *reto* a ser superado y con el que medir el propio poder. Y, en último lugar, como *prueba*, a través de la cual lo mundano refiere a lo trasmundano; un mundo y una vida cuya teleología van más allá de ellos mismos. Cf. Laín Entralgo, P, *Experiencia de la vida*, c. La enfermedad como experiencia, Madrid: Alianza, 1966, p. 51-109

²⁶ Maffesoli, M., *El instante eterno*, Buenos Aires: Paidós, 2001.

²⁷ Callois, R., *Les jeux et les hommes*, p. 61

²⁸ Gadamer, H. G., *Verdad y Método*, p. 158.

²⁹ Cf. Aristóteles, *Poética*, 1448 b.

Tal vez, este sentido del juego de simulacro haya perdido su prestigio en el “mundo adulto” que ha reducido la simulación a un “engaño” y la imitación a una mera copia o repetición del original. Sin embargo, es evidente que engañar, en el sentido moral que se le atribuye a la palabra, no pertenece al juego, porque hacer trampa atenta directamente contra la esencia misma de jugar.

El juego de simulación, mal comprendido, como juego virtual ha dado por resultado mundos artificiales en los que viven varios de los más jóvenes para compensar la necesidad humana de mundo. El juego de simulacro, en su sentido más auténtico, significa “representar”; un término cuya semántica teatral indica el acto de “volver a hacer presente”. Este modo de jugar no consiste en copiar un original, sino en lograr una representación creativa. Un mundo requiere constantemente de representación. Representar es recrear, por eso “tener mundo” es también estar dispuesto a realizar ese interminable juego de recreación para que, lo que llamamos “real”, se sostenga.

Finalmente, el juego de vértigo (*ilinx*) consiste en “la tentativa de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una suerte de pánico voluptuoso³⁰”. Los juegos de vértigo, como por ejemplo la montaña rusa, tienen un lugar primordial en el modo actual de la relación hombre-mundo. Tal vez, como propone Greisch, en nuestra visión occidental del mundo se entrecrucen estos distintos modos lúdicos y den por resultado una mezcla particular³¹. En esa alquimia se forja una parte importante de las visiones del mundo de un hombre y una sociedad. En los modos de entrar hombre-mundo se dan fuerzas lúdicas que sirven de pilares de construcción para la vida desde donde se escribe la historia. A la brevedad de esta narración sobre nacimiento de mundos le corresponde terminar con el juego abierto y narrativo de las palabras del arte:

³⁰ Callois, R., *Les jeux et les hommes*, p. 67

³¹ Cf Greisch, J., “*Homo Ludens*”: *Les philosophes doivent-ils prendre au sérieux l’homme qui joue?*, p. 15

El juego abierto del mundo y las raíces de la vida

“Con todo, en cualquier momento podemos encontrar un comienzo nuevo. Un comienzo tiene la pureza de la inocencia y la incondicional libertad de la mente del principiante. El desarrollo es más difícil porque, cuando la inocencia cede el paso a la experiencia, la llenan enjambres de parásitos, confusiones, complicaciones y excesos del mundo. Acabar es lo más duro de todo, pero el soltar da el único sabor real de la libertad. Entonces el final se convierte una vez más en principio, y la vida tiene la última palabra.

En un pueblo africano, cuando un contador de historias llega al final de su cuento, pone la palma de la mano en el suelo y dice: ‘Aquí dejo mi historia’. Y luego añade: ‘Para que otro la pueda recoger otro día’.”³²

³² Brook, Peter, *Hilos de tiempo*, Madrid: Ed. Siruela, 2003, p. 285