

FACULTAD DE FILOSOFÍA

LAGUNA

SOBRE EL CONCEPTO DE JUEGO EN GADAMER

Carlos Marzán Trujillo

6

1999



SOBRE EL CONCEPTO DE JUEGO EN GADAMER

Carlos Marzán Trujillo

El análisis del fenómeno del juego ocupa un lugar central en el pensamiento de Gadamer. En ese análisis, el juego es mostrado como autorrepresentación, como un acontecer —carente de finalidad y repleto de posibilidades— que supera y envuelve a los sujetos que lo juegan. Esa caracterización del juego, que a primera vista podría resultar no demasiado relevante, adquiere sin embargo una importancia crucial en la explicación de las tesis fundamentales de la hermenéutica filosófica. Por una parte, el fenómeno del juego sirve a Gadamer como hilo conductor para determinar el modo de ser de la obra de arte, de la experiencia histórica, del lenguaje y de la verdad. Por otra, su concepción de ese fenómeno ocupa un papel fundamental en la crítica a la filosofía de la reflexión —articulada como recusación a la conciencia estética e histórica— y en la crítica a la contraposición entre ser y representación, entre cosa en sí y fenómeno. Estas páginas pretenden recorrer en una primera aproximación las múltiples dimensiones de la noción de juego en la obra de Gadamer.

I

Gadamer concibe su análisis del juego como un intento por recuperar la «dignidad ontológica» de éste, recuperación que considera «determinante para aclarar la relación del ser humano con el mundo» (GW 4, 96)¹ y de todo lo viviente en general. Esa dignidad estribaría en ser una manifestación elemental de la vida que atraviesa enteramente la naturaleza. El juego constituye la puesta en escena de un excedente de fuerzas que caracteriza a todo cuanto tiene vida, una escenificación que no persigue, sin embargo, la satisfacción de una finalidad biológicamente determinada. Para Gadamer —y en esto coincide con Huizinga²— el comportamiento lúdico no puede ser explicado atendiendo a planteamientos estrictamente biologicistas: la intensidad y fascinación que en ese comportamiento experimentan los seres vivos no se dejan reducir al ejercicio de alguna función útil para la vida, como podrían serlo el aprendizaje de determinadas actividades,

¹ La abreviatura GW hace referencia a la edición de las obras de Gadamer (*Gesammelte Werke*, Tübingen, J.C.B. Mohr, 1990 y ss.). Junto a esa abreviatura se indica el número del tomo y, a continuación, la página.

² Cfr. J. Huizinga, *Homo Ludens*, Madrid, Alianza, 1972, pp. 12 y ss.

la descarga de un exceso de energías o el relajamiento de tensiones. El comportamiento lúdico —y esto sería uno de sus rasgos determinantes— se caracterizaría por ser una actividad que carece de objetivos finalistas. No posee una meta ajena al juego mismo: siempre se juega por jugar. Es simple automovimiento de la vida. Desde esta perspectiva, en un sentido estricto, habría que decir que no son los seres vivos quienes juegan, sino que su juego es manifestación de la naturaleza misma, y esto convierte en secundarios el qué o el quién participa en esa manifestación de la vida. De ahí que Gadamer caracterice el juego como un acontecer cuya única finalidad es autorrepresentarse: «su modo de ser» —afirma— «es autorrepresentación... (y ésta) es un aspecto óptico universal de la naturaleza» (GW 1, 113).

Lo que diferencia la forma humana del jugar frente a la del resto de los seres vivos es que en ella se plantean reglas precisas, y se aspira conscientemente a alcanzar determinadas metas. Claro que el comportamiento lúdico humano implica para Gadamer mucho más que la consecución de esas metas establecidas. Aquí también «el juego se hace señor de los jugadores» (GW 1, 112). Al aplicar las reglas y tratar de conseguir los objetivos que ese comportamiento impone al sujeto, se ve atrapado en sus redes. Y esto vale, incluso, para quien inventa su propio juego. El sujeto se deja arrastrar por lo que éste le impone, hasta el punto de que apenas puede plantear auténticas iniciativas. Que en esa actividad los jugadores aparezcan ante sí mismos como espectadores indica que éstos no son quienes la dirigen, sino que son dirigidos más bien por ella: «jugar es ser jugado» (Ibid.). Esto explica que Gadamer conciba la experiencia del juego «como realidad que supera a los sujetos» (GW 1, 115). La tentación que ofrece lo lúdico se encuentra en dejarse llevar por esa dinámica de la que no somos sus dueños, y en eso radica, precisamente, el elemento de riesgo y de incertidumbre que comporta. Sus reglas y el espacio delimitado en que se realiza nos instalan en un mundo propio y peculiar. Introducirse en él requiere que se acepte con solemnidad lo que nos plantea. Eso que nos encomienda ejerce una poderosa autoridad sobre nosotros, y en cuanto no se cumplen sus reglas o no se toman en serio, el juego se da por concluido.

Esta primera aproximación a los rasgos constitutivos del juego nos sitúan ya ante la perspectiva del potencial crítico y explicativo del uso de ese concepto en la hermenéutica filosófica, por ejemplo, como ampliación y aplicación de la crítica heideggeriana a la subjetividad constitutiva. Por lo pronto, la caracterización del juego como «acontecer» hace que no lo entendamos o no nos comportemos frente a él «como respecto a un objeto» (GW 1, 108). Posee un sentido propio que lo hace independiente de la conciencia de quienes juegan. De ahí que Gadamer sostenga que la esencia del juego no puede ser entendida psicológicamente, desde la conciencia de quien juega: «es necesario liberarse de un hábito de pensamiento que ve la esencia del juego en la conciencia del jugador... El juego es, más bien, un ejemplo de movimiento que comprende a quienes juegan y/o aquello a lo que juegan» (GW 2, 151-2). Desde el ámbito de la conciencia, afirma, sólo puede ser descrito el comportamiento del jugador, no el juego mismo. En él, la conducta y la comprensión de los sujetos terminan por diluirse en «una concreción superior que es verdaderamente el factor determinante» (GW 2, 129).

En este sentido, la dignidad ontológica a la que aludíamos más arriba se explica en parte por la primacía del juego sobre el ser-consciente de quienes juegan. Una tesis que Gadamer expresa radicalmente cuando afirma que el juego no requiere siquiera de «un sujeto que se comporte como jugador» (GW1, 109). Ese hecho, señala, lo refleja el lenguaje al permitimos hablar de juego sin referirlo a un sujeto determinado, como cuando decimos que «algo está en juego», que «hay un juego del destino» o que «algo da mucho juego». En virtud de esa primacía, el juego se convierte en «verdadero subjectum del movimiento lúdico» (GW1, 493).

Esta idea nos conduce, inevitablemente, a plantearnos qué papel les cabe desempeñar entonces a los jugadores en la actividad lúdica y cuáles son los márgenes de decisión de que disponen. Esta cuestión fundamental se nos planteará más adelante. De momento, en una primera aproximación, el jugador sería aparentemente poco más que la ocasión para que el juego se manifieste, el medio que posibilita la (auto)representación del juego. Esta representación no es algo más o menos accidental que pueda distinguirse del juego mismo. El juego como tal sólo existe siendo representado, jugado, pero a la vez los jugadores logran su autorrepresentación en la medida en que lo representan³. Dicho de otro modo, el juego —y esta es la tesis central que sostiene Gadamer al respecto— no puede ser pensado desde la relación sujeto-objeto, sino como acontecer que abarca y determina a los jugadores y a la cosa jugada. No obstante, la primacía del juego, las restricciones y los límites que exigen su representación, no suponen una pérdida absoluta de iniciativa y decisión para quienes juegan. Los jugadores plantean estrategias diferentes y realizan distintas acciones según las circunstancias que concurren en cada caso: lo lúdico, escribe Gadamer, está impregnado de «espíritu de ligereza, de libertad» (GW 2, 152). De ahí que el jugar sea siempre una hacer pleno de posibilidades. Pero éstas las abre el juego mismo.

II

Gadamer aplica la noción de juego —con las constataciones que hemos indicado— al ámbito de la estética. Señala una similitud entre el juego y el «modo de ser» de

³ El verbo «jugar» no posee de manera clara en nuestro idioma el significado de «representación» que tiene en otras lenguas (salvo en algunas acepciones como cuando decimos que «alguien juega su papel»). La conexión semántica entre el juego y la representación es patente en alemán. Al respecto, cfr. la voz «Spiel» en J. y W. Grimm, *Deutsches Wörterbuch*, dtv, München, vol. 16, pp. 2275 y ss. El verbo spielen es usado en alemán tanto para hablar de cualquier juego (er spielt Tennis), como de un drama (Trauerspiel) y de su representación (Macbeth wird gespielt). Esa vinculación se muestra también en inglés. Así, «to play» se traduce en determinados contextos por «representar» o «desempeñar»; o «playable» indica lo que es representable. Un análisis filológico del concepto de juego se encuentra en J. Huizinga, *op. cit.*, pp. 63-95.

la obra de arte. Ésta, afirma, es «espacio de juego» (GW 8, 337). La relación entre la noción de juego con el hecho estético había sido indicada por Kant en la *Crítica del juicio*, donde sostenía que el carácter universal del juicio del gusto, «que se realiza sin presuponer un concepto, no puede ser más que... el libre juego de la imaginación y el entendimiento (en cuanto recíprocamente concuerdan, como es necesario para un conocimiento en general)»⁴. Para Gadamer, la *Crítica del juicio* inaugura un proceso —que continúa con Schiller— de «subjetivación radical de lo estético» (GW1, 103) que gozará de enorme consideración en la filosofía posterior. Esa subjetivación consiste en centrar el juego del arte en la «conciencia estética» (GW1, 90), entendida como instancia que permite la imparcialidad y el distanciamiento respecto a la obra de arte y su sentido. Gadamer interpreta esa subjetivación como un intento modélicamente ilustrado de imponerse reflexivamente sobre la obra de arte, cuyo sentido sólo se objetivaría desde la perspectiva suprahistórica de la conciencia. La conciencia estética del sujeto autoconsciente vendría, así, a fijar la obra de arte como un dato, de modo que la experiencia estética se convertiría en un proceso enteramente controlable por quienes la realizan. Su crítica a ese modelo se articulará en torno a la noción de juego. Y es que, para él, la experiencia del arte no puede ser entendida desde la dicotomía sujeto-objeto. Esa dicotomía, trasfondo de las concepciones subjetivistas de la estética, sugiere que la verdad del arte pertenece a la subjetividad. Pero desde ese planteamiento, afirma, no puede comprenderse el modo de ser de la obra de arte: «el ser del arte no puede determinarse como objeto de una conciencia estética» (GW 1, 121). La obra de arte no es una cosa en sí, pura inmediatez; pero tampoco una objetividad de sentido construida desde el ángulo del sujeto. Por eso Gadamer plantea que la experiencia estética se entiende mejor cuando no es tratada desde el ámbito del conocimiento⁵, sino como un acontecer, como una experiencia en la que se inscribe «una declaración de verdad» (GW 8, 380) en la que el sujeto se modifica y se olvida de sí. Considera que la noción de juego permite una aproximación al significado de la experiencia estética, una experiencia que interpreta como proceso independiente de la conciencia de los sujetos: «el "sujeto" de la experiencia del arte... no es la subjetividad del que experimenta, sino la obra de arte misma. Y éste es... el punto en el que se

⁴ I. Kant, *Kritik der Urteilskraft*, en: *Kants Gesammelte Schriften*, hrgs. von der Königlich Preussischen Akademie, bzw. Der Deutschen Akademie der Wissenschaften, Berlin u. a., 1902 y ss. A.K., V, 217-218.

⁵ En uno de sus ensayos en los que trata la cuestión de la universalidad de la experiencia Gadamer afirma que «la conciencia estética es siempre una conciencia secundaria. Es secundaria frente a la pretensión de verdad inmediata que se desprende de la obra de arte... el juzgar algo atendiendo a su calidad estética constituye un extrañamiento de algo que nos afecta mucho más íntimamente. Tal extrañamiento... se produce cuando alguien... no atiende al requerimiento inmediato de aquello que le posee» (GW 2, 220).

En este sentido, la dignidad ontológica a la que aludimos más arriba se explica en parte por la primacía del juego sobre el ser-consciente de quienes juegan. Una tesis que Gadamer expresa radicalmente cuando afirma que el juego no requiere siquiera de «un sujeto que se comporte como jugador» (GW1, 109). Ese hecho, señala, lo refleja el lenguaje al permitirnos hablar de juego sin referirlo a un sujeto determinado, como cuando decimos que «algo está en juego», que «hay un juego del destino» o que «algo da mucho juego». En virtud de esa primacía, el juego se convierte en «verdadero subjectum del movimiento lúdico» (GW1, 493).

Esta idea nos conduce, inevitablemente, a plantearnos qué papel les cabe desempeñar entonces a los jugadores en la actividad lúdica y cuáles son los márgenes de decisión de que disponen. Esta cuestión fundamental se nos planteará más adelante. De momento, en una primera aproximación, el jugador sería aparentemente poco más que la ocasión para que el juego se manifieste, el medio que posibilita la (auto)representación del juego. Esta representación no es algo más o menos accidental que pueda distinguirse del juego mismo. El juego como tal sólo existe siendo representado, jugado, pero a la vez los jugadores logran su autorrepresentación en la medida en que lo representan¹. Dicho de otro modo, el juego —y esta es la tesis central que sostiene Gadamer al respecto— no puede ser pensado desde la relación sujeto-objeto, sino como acontecer que abarca y determina a los jugadores y a la cosa jugada. No obstante, la primacía del juego, las restricciones y los límites que exigen su representación, no suponen una pérdida absoluta de iniciativa y decisión para quienes juegan. Los jugadores plantean estrategias diferentes y realizan distintas acciones según las circunstancias que concurren en cada caso: lo lúdico, escribe Gadamer, está impregnado de «espíritu de ligereza, de libertad» (GW 2, 152). De ahí que el jugar sea siempre una hacer pleno de posibilidades. Pero éstas las abre el juego mismo.

II

Gadamer aplica la noción de juego —con las constataciones que hemos indicado— al ámbito de la estética. Señala una similitud entre el juego y el «modo de ser» de

¹ El verbo «jugar» no posee de manera clara en nuestro idioma el significado de «representación» que tiene en otras lenguas (salvo en algunas acepciones como cuando decimos que «alguien juega su papel»). La conexión semántica entre el juego y la representación es patente en alemán. Al respecto, cfr. la voz «Spiel» en J. y W. Grimm, *Deutsches Wörterbuch*, dtv, München, vol. 16, pp. 2275 y ss. El verbo *spielen* es usado en alemán tanto para hablar de cualquier juego (er spielt Tennis), como de un drama (*Trauerspiel*) y de su representación (*Macbeth wird gespielt*). Esa vinculación se muestra también en inglés. Así, «to play» se traduce en determinados contextos por «representar» o «desempeñar»; o «playable» indica lo que es representable. Un análisis filológico del concepto de juego se encuentra en J. Huizinga, *op. cit.*, pp. 63-95.

vuelve significativo el modo de ser del juego» (GW 1, 108). Y, como en el juego, en la obra de arte tampoco cabe hacer una distinción entre ésta y su representación. El juego del arte sería «representación» que —a diferencia de otros juegos— lo es siempre para alguien, para un espectador, «aunque de hecho no haya nadie que lo escuche o que lo vea» (GW 1, 116). Claro está, sin que ese carácter de representación, de referencia, asociado al arte lleve aparejado ningún tipo de dependencia hacia quienes lo representan. Tanto el creador como sus receptores se imbrican, según Gadamer, en la continuidad de sentido que la obra mantiene con respecto a la existencia humana. El artista no crea *ex nihilo*; sus creaciones —la elección del material y el modo en que lo configura— se encuentran mediadas por las mismas tradiciones en las que se hallan sus receptores. La obra de arte sería un elemento común al artista y su público, y eso la convierte en el verdadero sujeto de la experiencia artística.

El juego del arte, pues, sólo puede ser mostrado en esa representación a la que no cabe medir con elementos extraños a ella misma. Dicho de otra forma, sólo en la representación accedemos al propio ser de la obra y a la pretensión de verdad que ésta encierra. Ello implica la idea de que para juzgar una obra no cabe apelar a otro baremo —como podría serlo el de una conciencia estética autónoma— que al de su «puesta en escena». De este modo, la forma en que se representa una obra es, en realidad, su contenido. No puede, pues, ser aislada de las condiciones en las que aparece, una cuestión que se hace ejemplarmente patente en la interpretación musical. Que el ser del arte se encuentre siempre referido a su representación no es considerado por Gadamer como una carencia de sentido de las obras. Al contrario, eso «forma parte de su verdadera esencia» (GW 1, 133). Entre la obra y su representación se da, afirma, una «mediación total» (GW 1, 125). En ella alcanza la obra «su verdadero ser» (GW 1, 123). Este análisis de la experiencia del arte arroja como resultado una importante consecuencia ontológica: el ser (del arte) consiste en ser representado.

La vinculación absoluta que Gadamer establece entre la obra y su representación, le lleva a plantear que en el arte la noción de juego gana su «verdadera perfección», su «idealidad» (GW 1, 116). A esa idealidad la denomina «transformación en una conformación»⁶ (Ibid). Mediante esa expresión indica que «lo que se representa en el juego del arte es lo permanentemente verdadero» (GW 1, 117). Es decir, que a pesar de los diferentes interpretaciones de una obra a lo largo del tiempo, ésta sigue siendo siempre la misma. Todas ellas forman parte de su identidad. La obra gana plena presencia en cada una de ellas. No es, pues, ningún sentido solidificado, algo que ya «ha sido», sino que «es» algo en continua transformación. No es un ser determinado, sino proceso. En este sentido, cada representación «supone... un incremento del ser» (GW 1, 145). Estas tesis

⁶ La expresión alemana «Gebilde» que usa Gadamer suele ser traducida a nuestro idioma como «construcción». Sin embargo, el término «conformación» (como también «estructura») se adecua más a la idea de que la obra de arte deja tras de sí el proceso de su surgimiento y se muestra desde sí misma.

Pero el ámbito de la acción nos exige determinarnos siempre mediante nuestra razón como si la Providencia no existiera: «no debemos ser indiferentes en elegir... ni entregarnos a la fatalidad inmutable de este decreto... sino solamente hacer todo lo mejor que nuestro entendimiento pueda conocer» (AT XI, 440). Esta idea sirve a Descartes para matizar las notas de apatía y resignación que parece poseer la tercera máxima. Notas que, en su opinión, caracterizan a los estoicos latinos de quienes pretende distanciarse¹⁶. Estos, afirma, entienden a veces por virtud aquello que «no es sino insensibilidad, orgullo, desesperación o parricidio» (AT VI, 8).

Mientras que el estoicismo —que promueve la aceptación del orden del mundo y la subordinación de toda acción a ese orden— hace derivar la determinación del acaecer en ascetismo; la filosofía cartesiana realza el papel de la acción por medio de la libertad. En virtud de ella los seres humanos no se encuentran meramente sujetos a un orden externo con el que se han de identificar, sino que son poseedores de un orden interno con el que pueden «conducir las acciones de su vida» según «el conocimiento del bien» (AT XI, 367). Ese orden interno, y no la concordancia con una razón universal, será el escenario donde puede realizarse el «vivere beate», el vivir feliz. Esto es, aquello que «depende enteramente de nosotros» y que nos permite el contento por el cumplimiento de los deseos regidos por la razón (AT IV, 264-65). Frente al estoicismo, que define la felicidad como virtud (que estriba en la identificación con el lógos), y frente al epicureísmo, que define el placer como fundamento de la vida feliz, Descartes tratará de conciliar —como anuncia a Cristina de Suecia— ambos planteamientos (AT V, 85). Para él, la felicidad no debe entenderse como un bien, sino como la conciencia del esfuerzo por conocer y adquirir ese bien. El buen uso del libre arbitrio es aquello que produce en nosotros un máximo de virtud y de satisfacción: «de él se siguen nuestros mayores contentos. Así se ve, por ejemplo, que... la satisfacción interior que sienten en sí mismos los que saben que nunca dejan de obrar lo mejor que pueden... es un placer incomparablemente más dulce, más perdurable y más sólido que todos los que provienen de otra cosa» (AT V, 85). Para Descartes, pues, el perfeccionamiento moral es entendido como actividad, conocimiento y satisfacción de sí.

En *Las pasiones del alma*, Descartes pretende mostrar que la aspiración al mejoramiento moral y a la satisfacción de sí no implica la renuncia a las pasiones. Considera que «éstas son todas buenas por naturaleza» (AT XI, 485), si bien es necesario «adquirir un imperio muy absoluto» sobre ellas (AT XI, 368). Su bondad estriba, precisamente, en que pueden propiciar un mayor control del ámbito de la interioridad y, con ello, favorecer el «contento de sí»¹⁷ y la conciencia de que se perfecciona al

¹⁶ Sobre la relación entre Descartes y el estoicismo, vid: V. Brochard, *Études de philosophie ancienne et moderne*, Paris, Vrin, 1974, pp. 320 y ss.

¹⁷ Ello le lleva a afirmar que la doctrina expuesta en *De vita beata* de Séneca no es «lo bastante exacta para ser seguida» (AT IV, 263), ya que «todo clase de deseo no es incompatible con la felicidad» (AT IV, 266).

Pero el ámbito de la acción nos exige determinarnos siempre mediante nuestra razón como si la Providencia no existiera: «no debemos ser indiferentes en elegir... ni entregarnos a la fatalidad inmutable de este decreto... sino solamente hacer todo lo mejor que nuestro entendimiento pueda conocer» (AT XI, 440). Esta idea sirve a Descartes para matizar las notas de apatía y resignación que parece poseer la tercera máxima. Notas que, en su opinión, caracterizan a los estoicos latinos de quienes pretende distanciarse¹⁶. Estos, afirma, entienden a veces por virtud aquello que «no es sino insensibilidad, orgullo, desesperación o parricidio» (AT VI, 8).

Mientras que el estoicismo —que promueve la aceptación del orden del mundo y la subordinación de toda acción a ese orden— hace derivar la determinación del acontecer en ascetismo; la filosofía cartesiana realza el papel de la acción por medio de la libertad. En virtud de ella los seres humanos no se encuentran meramente sujetos a un orden externo con el que se han de identificar, sino que son poseedores de un orden interno con el que pueden «conducir las acciones de su vida» según «el conocimiento del bien» (AT XI, 367). Ese orden interno, y no la concordancia con una razón universal, será el escenario donde puede realizarse el «vivere beate», el vivir feliz. Esto es, aquello que «depende enteramente de nosotros» y que nos permite el contento por el cumplimiento de los deseos regidos por la razón (AT IV, 264-65). Frente al estoicismo, que define la felicidad como virtud (que estriba en la identificación con el lógos), y frente al epicureísmo, que define el placer como fundamento de la vida feliz, Descartes tratará de conciliar —como anuncia a Cristina de Suecia— ambos planteamientos (AT V, 85). Para él, la felicidad no debe entenderse como un bien, sino como la conciencia del esfuerzo por conocer y adquirir ese bien. El buen uso del libre arbitrio es aquello que produce en nosotros un máximo de virtud y de satisfacción: «de él se siguen nuestros mayores contentos. Así se ve, por ejemplo, que... la satisfacción interior que sienten en sí mismos los que saben que nunca dejan de obrar lo mejor que pueden... es un placer incomparablemente más dulce, más perdurable y más sólido que todos los que provienen de otra cosa» (AT V, 85). Para Descartes, pues, el perfeccionamiento moral es entendido como actividad, conocimiento y satisfacción de sí.

En *Las pasiones del alma*, Descartes pretende mostrar que la aspiración al mejoramiento moral y a la satisfacción de sí no implica la renuncia a las pasiones. Considera que «éstas son todas buenas por naturaleza» (AT XI, 485), si bien es necesario «adquirir un imperio muy absoluto» sobre ellas (AT XI, 368). Su bondad estriba, precisamente, en que pueden propiciar un mayor control del ámbito de la interioridad y, con ello, favorecer el «contento de sí»¹⁷ y la conciencia de que se perfecciona al

¹⁶ Sobre la relación entre Descartes y el estoicismo, vid: V. Brochard, *Études de philosophie ancienne et moderne*, París, Vrin, 1974, pp. 320 y ss.

¹⁷ Ello le lleva a afirmar que la doctrina expuesta en *De vita beata* de Séneca no es «lo bastante exacta para ser seguida» (AT IV, 263), ya que «todo clase de deseo no es incompatible con la felicidad» (AT IV, 266).

aumentar la hegemonía del yo sobre aquello que se le opone. En su opinión el control de las pasiones «enseña a hacerse de tal modo (su) dueño y a manejarlas con tanta destreza, que los males que causan son muy soportables, y hasta de todos se alcanza la alegría» (AT XI, 488). Las pasiones quedan así justificadas como un campo necesario para la extensión del yo. El ideal estoico de la ataraxia no haría sino paralizar y vaciar a éste, incapacitarlo para la acción, para regir la vida.

Descartes considera «conclusión de esta moral» la cuarta regla expuesta en el *Discurso del método*. Esta aconseja examinar las diferentes ocupaciones para escoger la mejor, que no es otra —afirma— que la que ya tenía: aplicar la vida al cultivo de la razón (AT VI, 27). Tras esa elección personal, late el ideal de una tarea universalizable. La meta del cultivo de la razón no es otra que la sabiduría, nuestro «soberano bien» (AT IX-2, 3), que es la aspiración al mejoramiento de las condiciones en las que vive el ser humano, algo que incumbe a todos «en cuanto ello esté en nuestro poder» (AT VI, 61). La sabiduría sería el conocimiento más perfecto de cuanto se pueda alcanzar, «bien en relación de la conducta que debe adoptar en la vida, bien en relación con la conservación de la salud o con la invención de todas las artes» (AT IX-2, 2). La aspiración a la sabiduría —cuya meta es la fusión del orden de la ciencia y de la moralidad— ha de entenderse, pues, como un momento de la moralidad misma.

V

Descartes formulará en una de sus cartas a Elisabeth de Bohemia las reglas de la moral de manera distinta a como lo hizo en el *Discurso del método*. Las reglas quedan ahora reducidas a tres. La primera consiste en tratar de servirse, cuanto sea posible, de la razón para conocer lo que se debe y no se debe hacer en todas las circunstancias de la vida. La segunda, en seguir la firme resolución de realizar los dictados de la razón. La tercera, en tratar de no desear aquellos bienes que no están en nuestro poder, porque impedirían nuestro contento¹⁸. Entre la formulación de la primera regla del *Discurso* y la de esta carta hay un cambio de matiz. Ya no pone en primer plano el seguir las leyes y costumbres de su país, sino que acentúa la necesidad de tratar de servirse siempre de la propia razón. Con respecto a la segunda, la nueva formulación equipara fidelidad a las decisiones tomadas con la «virtud» misma (AT IV, 265). En la tercera ya no habla de «fortuna» ni de «orden del mundo» como lo hacía en el *Discurso*. Todo esto apunta a una concepción menos acomodaticia de la acción, un cambio de matiz que también se manifiesta en su última obra, *Las pasiones del alma*. En ella, la virtud recibe el nombre de «générosité», lo opuesto a «l'irrésolution». Descartes no equipara el ser generoso con la dactividad, sino con la suprema estima que debe sentir

¹⁸ Carta del 4 de agosto de 1645 (AT IV, 265-266).

quien dispone su voluntad para ejecutar todas las cosas que considere mejores¹⁹. Es decir, la sensación de vivir de acuerdo a la virtud. Generosos serían quienes no «desprecian jamás a los otros» (AT XI, 446), ya que son conscientes de que los demás pueden ser capaces de emplear bien su libre albedrío (AT XI, 447). Son aquellos que no consideran «nada más grande que hacer el bien a los otros hombres y desprecian su propio interés» (AT XI, 448). La generosidad hace a los hombres «enteramente dueños de sus pasiones», particularmente en lo referente a los celos, la envidia, el odio, el miedo y la cólera (Ibid.). Pero conviene subrayar que la generosidad —lo que nos permite controlar nuestras pasiones— es, al mismo tiempo, una pasión derivada de la admiración (AT XI, 443-45). La generosidad es la estimación derivada de la libre disposición de nuestro albedrío y del imperio sobre nuestras voluntades para determinarnos a realizar lo que juzgamos bueno (AT XI, 445). En este sentido, la generosidad podría ser definida como la pasión de ser libres. Se podría caracterizar como «la libertad que tenemos sobre nuestra voluntad, o como la libertad que tenemos de ser libres»²⁰.

De este modo, en el ámbito de las pasiones se introduce también la tendencia intelectualista que subyace al pensamiento cartesiano²¹. La pasión de la generosidad debe ser considerada como el elemento que desencadena la posibilidad de la virtud, el control racional de las pasiones y, con ello, la mayor felicidad de la que pueda hacerse acreedor el hombre. En este sentido, la pasión de la generosidad —que funda el comportamiento moral y la dignidad de la persona (Ibid.)— es, al mismo tiempo, la virtud más perfecta. Pero esa pasión sólo puede transformarse en auténtica virtud, esto es, en actividad iluminada por el entendimiento, por medio del hábito (AT XI, 372) y de su ejercicio constante y reflexivo.

¹⁹ Sobre el concepto de «generosidad» en Descartes, vid. N. Grimaldi, op. cit., pp. 145 y ss. También, G. Rodis-Lewis, *La morale de Descartes*, Paris, P.U.F., 1970, pp. 89 y ss.

²⁰ N. Grimaldi, op. cit., p. 164.

²¹ En numerosos textos de su obra Descartes da cuenta de esa tendencia. Así, en el *Discurso del método* podemos leer: «pues no determinándose nuestra voluntad a seguir o a evitar cosa alguna, sino porque nuestro entendimiento se la presenta como buena o mala; basta juzgar bien para obrar bien» (AT VI, 28). En una carta a Mesland, fechada en mayo de 1644, afirma: «no creo que para obrar mal sea necesario ver claramente que lo que hacemos es malo; basta con verlo confusamente... es decir, sin poner atención en las razones que lo muestran, pues si lo viéramos con claridad nos sería imposible pecar... omnis peccans est ignorans» (AT IV, 117). Este intelectualismo moral, según el cual nunca podemos elegir el mal como tal cuando percibiésemos con claridad y distinción aquello que es bueno, presupone como condición algo que no es factible. A saber, un conocimiento absolutamente cierto y evidente sobre cualesquiera circunstancias que no esté influido por ningún prejuicio o ninguna pasión. La relación de identidad entre lo verdadero y lo bueno se mantiene, pues, como un simple ideal.

VI

Durante los últimos años de su vida —a través de su correspondencia con la princesa Elisabeth— Descartes esbozará algunos elementos de su pensamiento político. El interés de ese pensamiento para el problema de la moral estriba en la aplicación de las máximas por provisión para enjuiciar la acción política. La preocupación cartesiana por problemas estrictamente políticos es más bien ocasional. Lo que le lleva a tratar (si bien de modo poco sistemático) cuestiones relativas a la política, es la petición insistente por parte de Elisabeth acerca de la opinión que le merecía la obra de Maquiavelo²². Al principio se muestra reticente a exponer sus pensamientos sobre tales cuestiones «relativas a la vida civil» (AT IV, 406). Para ello invocará su vida retirada y su alejamiento de los asuntos públicos (AT IV, 411). «Sería digno de burla» —escribe a la princesa— «si pensara enseñar cosa alguna en esta materia a Vuestra Alteza» (AT IV, 492).

Existen algunas coincidencias entre la doctrina del *Príncipe* y los planteamientos de Descartes, sobre todo en lo que se refiere a la necesidad de reinar de acuerdo con las circunstancias. Para Descartes los criterios pragmáticos deben guiar el ámbito de la política. Por eso, el mejor modo de regular la vida política estriba más en la experiencia que en la razón, «porque raramente se trata con personas perfectamente razonables» (AT IV, 412). No obstante, lo que subraya la diferencia de su pensamiento con el de Maquiavelo es que tales criterios pragmáticos no deben ser totalmente disociados de la moralidad. En su correspondencia con Elisabeth se revela más bien como moralista que como analista político. Descartes se muestra respetuoso tanto con la doctrina del carácter divino del poder soberano, como con las tradiciones seculares que se sostienen en un Estado. En este sentido, le resultan reprochables los análisis de Maquiavelo sobre los principados nuevos, ya que éste no los distingue suficientemente de los que se establecen por vías justas (AT IV, 486). Para Descartes la «luz natural de la razón» debe hacernos considerar que las imperfecciones de los cuerpos políticos se suavizan con el tiempo, de tal modo que dichas imperfecciones «son casi siempre más soportables que lo sería el cambiarlas» (AT VI, 14). El amparo en la tradición servirá a Descartes para vincular el poder y el derecho, la autoridad del soberano con la legitimidad que le es inherente: «Dios otorga el derecho a quienes otorga la fuerza» (AT IV, 487). Para él, la autoridad y el poder de un soberano quedan legitimados por medio de su ejercicio continuado. Si un poder es aceptado y perdura, lo es a causa de su utilidad para el bien común (AT IV, 492).

²² Sobre el pensamiento político de Descartes, cfr. P. Guenancia, *Descartes et l'ordre politique. Critique cartésienne des fondements de la politique*, Paris, P.U.F., 1983. Cfr., también, R. Lefèvre, *L'humanisme de Descartes*, Paris, P.U.F., 1957, pp. 135 y ss.

Para Descartes las normas ideales que deberían guiar la conducta política son la legitimidad, la justicia y la generosidad (AT IV, 487). La aplicación de esas normas ideales hacen que incluso las acciones correctas políticamente puedan parecer moralmente injustas. Sin embargo, es consciente de las dificultades para que la actividad política pueda regirse por esas normas. La razón de Estado obliga al soberano a adecuar su comportamiento a situaciones de por sí nada «virtuosas». La maldad y la ambición de otros exige de un príncipe fuertes dosis de prudencia y de habilidad. Ello le llevará a justificar ciertas acciones de los soberanos que, en su opinión, serían reprobables entre los súbditos (AT IV, 487). Las responsabilidades del príncipe, cuya meta es la de procurar el bien común, lo eximen de observar normas estipuladas para el resto de los hombres. Esas responsabilidades le otorgan, por ejemplo, el derecho a hacer la guerra siempre que «encuentre alguna ventaja para sí o para sus súbditos» (AT IV, 488).

Descartes coincide, pues, con algunos preceptos establecidos en *El príncipe*. Así, plantea que, para salvaguardar al Estado, el príncipe ha de establecer una sabia política de alianzas en la que se estima «lo más seguro», si bien matiza que no es lo más generoso, «el acabar totalmente con sus enemigos» (AT IV, 431). Pero, frente a Maquiavelo, que fundamenta las alianzas en la desconfianza mutua, no considera que tras las alianzas se esconda una enemistad larvada. Para él, por el contrario, éstas originan un contrato de amistad y legítima moralidad (AT IV, 489). También, frente a la máxima maquiaveliana según la cual es preferible que un príncipe sea temido antes que amado, Descartes opone la idea de que para éste «el amor del pueblo sería mejor que la fuerza» (AT IV, 531). Para él, la política utilitaria de *El Príncipe* se vuelve contra la utilidad, porque el odio y la fuerza no engendran sino odio (Ibid.). Bien es cierto que en el ámbito de la política cotidiana «es imposible que uno no se arruine cuando se quiere ser siempre un hombre de bien» (AT IV, 498). Pero, si al príncipe no le cabe ser totalmente virtuoso, al menos debe procurar guiarse siempre por lo más razonable para que su gobierno sea, en la medida de lo posible, mejor.

Descartes propondrá a los príncipes una serie de preceptos que no son otra cosa que la transposición de las reglas de su moral. De sus escritos sobre política parece desprenderse la idea de que «la complejidad de las decisiones a tomar mantiene al soberano en el estadio de la moral por provisión»²¹. El primer precepto consiste en la conservación de las costumbres y la leyes a las que están acostumbrados sus súbditos. Se trataría de no abandonar ninguno «de los honores y de las deferencias que el pueblo cree que le son debidas, impidiendo que exijan todavía más» (AT IV, 489). El segundo consiste en ser firme y constante «cuando haya tomado alguna resolución» (AT IV, 490). El tercer precepto consistía en ser capaz de alterar —a través de la utilización de diferentes medios— los deseos de sus súbditos, antes que el bien público. Sólo de ese modo los súbditos sufrirán con paciencia las órdenes del príncipe al creer

²¹ G. Rodis-Lewis, *La morale de Descartes*, Paris, P.U.F., 1970, p. 108.

cuando se lo concibe como una herramienta que puedan usar los sujetos: «el pensamiento sobre el lenguaje siempre queda involucrado en el lenguaje mismo» (GW 2, 148). Por eso, precisamente, entiende el fenómeno del lenguaje desde «el modelo del juego» (GW 2, 5). De la misma manera que el juego no se agota en la conciencia del jugador, el lenguaje tampoco lo hace en la del hablante, es una realidad que sobrepasa a los sujetos. En este sentido, no puede ser entendido desde el ámbito del yo, sino desde el nosotros, y sólo puede ser comprendido como diálogo. Un diálogo —que es un juego de preguntas y respuestas— entre un yo y un tú (ya se entienda ese tú como otro, como texto o como cualquier realización cultural) que no es controlado por quienes participan en él. Participar en un diálogo es, más bien, un dejarse llevar por la cosa misma que se pone en juego, porque el diálogo es la autorrepresentación de la cosa misma. «El diálogo», escribe Gadamer, «no depende de la voluntad reservada o abierta de los individuos, sino de la ley de la cosa que rige esa conversación, provoca el habla y la réplica y, en el fondo, conjuga a ambas» (GW 2, 152).

Desde esta perspectiva, al entrar en diálogo nos sometemos a la dinámica que éste nos propone, cada palabra suscita otras y se transforman las opiniones de sus participantes. Nadie es capaz de saber por anticipado la dirección y el resultado que pueda tomar cualquier diálogo, en eso estriba la fascinación que ejerce sobre sus interlocutores. Eso es también lo que lo hace similar al juego. Según Gadamer, en toda conversación hay siempre «algo de azar, de la gracia, de la sorpresa... que forman parte esencial del juego» (GW 2, 131). Pero el diálogo es también el modo en que se realiza el pensamiento que se concibe, siguiendo a Platón, como un diálogo consigo mismo, un diálogo mudo en el que hay una prioridad del preguntar. Pensar, tratar de comprender es, sobre todo, un preguntarse. Y como diálogo, el pensamiento y su actividad de preguntar no arranca de la subjetividad, sino de la cosa misma: «se dice de la pregunta que accede, que se pone, que surge, y no que nosotros la ponemos» (GW 1, 379). En ese diálogo del pensamiento consigo mismo, cada palabra da lugar a otra, hasta que encontramos la palabra adecuada para expresar la cosa. Dar con ella es como si diéramos con la cosa misma. Pero la palabra, sostiene, no se relaciona con la cosa de manera extrínseca. Esa relación no se constituye en una acción reflexiva, porque no hay conciencia libre de lenguaje desde la que «se volviese cognoscible el ser en sí de lo que es» (GW 1, 456). Antes bien, el lenguaje es, para Gadamer, lo que posibilita nuestra experiencia del mundo, no un instrumento por medio del cual nos apropiamos del mundo, sino el medio que nos permite relacionarnos con él. Y, en realidad, tener algo así como un «mundo». Esa depotenciación de la subjetividad es lo que queda remarcado al determinar el lenguaje como juego: «la fuerza lingüística es superior a todas sus aplicaciones de contenido» (GW 1, 444). Gadamer piensa el lenguaje como una infinitud potencial de sentido que se eleva sobre los límites históricos de nuestra existencia finita, cuya conciencia debe incluir la certeza de que «después de nosotros otros entenderán siempre de manera distinta» (GW 1, 379). La infinitud potencial de sentido del lenguaje se realiza a través de los medios finitos de la palabra humana, que se esfuerza por interpretarlo (e interpretarse) una y otra vez en una tarea que nos emparenta a un tiempo con Hermes y Sísifo. El modo de ser del lenguaje es,

Para Descartes las normas ideales que deberían guiar la conducta política son la legitimidad, la justicia y la generosidad (AT IV, 487). La aplicación de esas normas ideales hacen que incluso las acciones correctas políticamente puedan parecer moralmente injustas. Sin embargo, es consciente de las dificultades para que la actividad política pueda regirse por esas normas. La razón de Estado obliga al soberano a adecuar su comportamiento a situaciones de por sí nada «virtuosas». La maldad y la ambición de otros exige de un príncipe fuertes dosis de prudencia y de habilidad. Ello le llevará a justificar ciertas acciones de los soberanos que, en su opinión, serían reprobables entre los súbditos (AT IV, 487). Las responsabilidades del príncipe, cuya meta es la de procurar el bien común, lo eximen de observar normas estipuladas para el resto de los hombres. Esas responsabilidades le otorgan, por ejemplo, el derecho a hacer la guerra siempre que «encuentre alguna ventaja para sí o para sus súbditos» (AT IV, 488).

Descartes coincide, pues, con algunos preceptos establecidos en *El príncipe*. Así, plantea que, para salvaguardar al Estado, el príncipe ha de establecer una sabia política de alianzas en la que se estima «lo más seguro», si bien matiza que no es lo más generoso, «el acabar totalmente con sus enemigos» (AT IV, 431). Pero, frente a Maquiavelo, que fundamenta las alianzas en la desconfianza mutua, no considera que tras las alianzas se esconda una enemistad larvada. Para él, por el contrario, éstas originan un contrato de amistad y legítima moralidad (AT IV, 489). También, frente a la máxima maquiaveliana según la cual es preferible que un príncipe sea temido antes que amado, Descartes opone la idea de que para éste «el amor del pueblo sería mejor que la fuerza» (AT IV, 531). Para él, la política utilitaria de *El Príncipe* se vuelve contra la utilidad, porque el odio y la fuerza no engendran sino odio (Ibid.). Bien es cierto que en el ámbito de la política cotidiana «es imposible que uno no se arruine cuando se quiere ser siempre un hombre de bien» (AT IV, 498). Pero, si al príncipe no le cabe ser totalmente virtuoso, al menos debe procurar guiarse siempre por lo más razonable para que su gobierno sea, en la medida de lo posible, mejor.

Descartes propondrá a los príncipes una serie de preceptos que no son otra cosa que la transposición de las reglas de su moral. De sus escritos sobre política parece desprenderse la idea de que «la complejidad de las decisiones a tomar mantiene al soberano en el estadio de la moral por provisión»²³. El primer precepto consiste en la conservación de las costumbres y la leyes a las que están acostumbrados sus súbditos. Se trataría de no abandonar ninguno «de los honores y de las deferencias que el pueblo cree que le son debidas, impidiendo que exijan todavía más» (AT IV, 489). El segundo consiste en ser firme y constante «cuando haya tomado alguna resolución» (AT IV, 490). El tercer precepto consistía en ser capaz de alterar —a través de la utilización de diferentes medios— los deseos de sus súbditos, antes que el bien público. Sólo de ese modo los súbditos sufrirán con paciencia las órdenes del príncipe al creer

²³ G. Rodis-Lewis, *La morale de Descartes*, Paris, P.U.F., 1970, p. 108.

gadameriana hipostasia la mediación misma. Si esto es así, dicha mediación ya no sería lo que Adorno consideraba que era, una mera «indicación para el conocimiento», sino que se transformaría en «afirmación positiva sobre el ser»¹⁸; en una suerte de «título jurídico para reducir a ella todo lo habido y por haber»¹⁹. Algunos pasos de Gadamer alientan esa sospecha. Sin embargo, es necesario subrayar que su noción de juego posee una dimensión esencialmente crítica y escéptica. Enseña que todo intento por rasgar el velo de Maya que envuelve el juego existencial en que estamos involucrados tropieza con los límites de nuestra finitud. Es la consciencia de esos límites (y no su superación) lo que nos enseñaría a apreciar la experiencia vital: «el que sabe apreciar la comedia y la tragedia de la vida», leemos en *Verdad y método*, «es el que sabe sustraerse al propósito de los objetivos que encubren el juego que se juega con nosotros» (GW 1, 118). Al poner de relieve la «dignidad ontológica» que le corresponde a lo lúdico, Gadamer nos invita a aceptar el «juego crítico» de la hermenéutica contra la subjetividad moderna. Un juego que, tal vez, extienda también su fuerza descriptiva hacia la vida social. Claro que en ésta, tan llena de contradicciones y antagonismos, no hay partida en la que unos no tengan ventaja sobre otros. Quien la tiene no sólo suele ser mano, sino lleva también el ritmo del juego.

¹⁸ Th.W. Adorno, *Gesammelte*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1970 y ss., vol. 5, p. 33.

¹⁹ *Ibid.*, p. 173.