

TOLERANCIA | TOLERATION | TOLERÂNCIA

Filosofía iberoamericana y aspectos diversos de la tolerancia
Ibero-American Philosophy and Varied Aspects of Tolerance

Augusto Castro, Victor J. Krebs
Editores/Editors

Capítulo 31

CENTRO
DE ESTUDIOS
FILOSÓFICOS



FONDO
EDITORIAL

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

Tolerancia: Filosofía iberoamericana y aspectos diversos de la tolerancia
Toleration: Ibero-American Philosophy and Varied Aspects of Tolerance
Augusto Castro, Victor J. Krebs (editores)

© Augusto Castro, Victor J. Krebs, 2012

De esta edición:

© Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú, 2012

Av. Universitaria 1801, Lima 32, Perú

Teléfono: (51 1) 626-2650

Fax: (51 1) 626-2913

feditor@pucp.edu.pe

www.pucp.edu.pe/publicaciones

Coordinador general de la colección *Tolerancia* / *General Coordinator of the Toleration series*:
Miguel Giusti

Diseño de cubierta e interiores: Gisella Scheuch

Diagramación, corrección de estilo
y cuidado de la edición: Fondo Editorial PUCP

Primera edición: enero de 2012

Tiraje: 500 ejemplares

Prohibida la reproducción de este libro por cualquier medio, total o parcialmente, sin permiso expreso de los editores.

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2012-01174

ISBN: 978-9972-42-988-0

Registro del Proyecto Editorial: 11501361200076

Impreso en Tarea Asociación Gráfica Educativa
Pasaje María Auxiliadora 156, Lima 5, Perú

Cristina Ambrosini | Universidad de Buenos Aires | Argentina

El juego: *paidía* y *ludos* en Nietzsche

El símbolo del juego en Nietzsche

El pensamiento contemporáneo eleva la idea del juego a una dignidad insospechada. En el caso de Nietzsche el juego es visto como objeto teórico, esquema crítico-interpretativo y proyecto incondicionado¹. En este caso, el juego designa un paradigma que descarta toda instancia a priori, exterior o trascendente ya que es considerado una actividad, una práctica que redunde en una ruptura respecto al esquema tradicional del conocimiento. El juego simula una ontología que resulta crítica respecto a la tradición metafísica.

El juego, como clave interpretativa, es ubicado por Nietzsche en el inicio y en el final de la filosofía. Por un lado, es colocado en el origen del pensamiento filosófico, al identificarlo con la figura de Heráclito, mientras reserva para sí mismo el lugar de la clausura del pensamiento occidental a la vez que el anuncio de una nueva experiencia del mundo. Dentro de las distintas facetas que presenta el fenómeno del juego, Nietzsche rescata y valora el elemento creador, previo a la instauración de formas, de allí la elección de la figura de Heráclito y su identificación con el juego del niño que produce solo por placer. Esta actitud coincide con su oposición a Platón y a la tradición metafísica de donde rescata a los presocráticos.

Nietzsche destaca la grandiosa soledad en que cultivaron el conocimiento los grandes maestros: Tales, Anaximandro, Heráclito, Parménides, Anaxágoras, Empédocles, Demócrito y hasta el mismo Sócrates². Cuando Nietzsche alude a la noción de juego rescata el carácter mimético y azaroso que se continúa en la metamorfosis del comediante, del juglar, del hechicero bajo el conjuro de la máscara y el disfraz. A partir de su metafísica del artista valora el juego en un sentido opuesto a Platón cuando coloca al drama, lo extático, la danza, el coro ditirámico por encima de lo apolíneo. Contra las pretensiones del «mundo verdadero», Nietzsche propone una justificación estética de la existencia al rescatar la euforia de un arte arrogante,

¹ Nietzsche inaugura la tradición de la razón lúdica a partir de la exploración filosófica de la inmanencia operatoria. Este tema introduce dos cuestiones: 1) ¿Cuál es el status discursivo de esta exploración?, 2) ¿Cuál es la estructura propia de la práctica adecuada a esta operación? La inmanencia operatoria es la puesta en obra de una estrategia y un equipo conceptual concebidos para disuadir las figuras de la trascendencia. Cf. LENAIN, Thierry. *Pour une critique de la raison ludique, Essai sur la problématique nietzschéenne*. Paris: J. Vrin, 1993.

² NIETZSCHE, Friedrich. *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe in 15 Bänden, Herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari*, Munich/Berlin/Nueva York: DTV/Walter de Gruyter, 1980. En adelante: KSA. Cf. KSA 1: *Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen*, p. 807.

vacilante, danzante, burlesco, definitivamente «infantil». Desaparecidas las esencias y fundamentos reaparece el elemento trágico: la excitación, la incertidumbre, el vértigo, la ambigüedad recuperan la importancia perdida.

¿De dónde procede el anhelo del mito trágico, de dar imagen a las cosas terribles y enigmáticas que hay en el fondo de la existencia, qué significa desde este punto de vista la moral?³ El arte y no la moral justifica la existencia, el conocimiento trágico no puede ser mera contemplación indiferente, por el contrario pone en juego nuestro destino, plenifica el azar. El riesgo intenta renovar el esfuerzo creativo que desdeña o repele toda tranquilizadora etapa final. En *El nacimiento de la tragedia* se manifiesta el Nietzsche filólogo. En esta obra, todavía bajo la fuerte influencia de Schopenhauer y Wagner, da una nueva visión de Grecia. Nietzsche presenta la sabiduría trágica como la lucha entre dos principios antagónicos: Apolo y Dionysos. Esta concepción trágica del mundo supone una visión artística de la vida que los griegos experimentaron hasta la aparición del socratismo. Con Sócrates muere la tragedia a la vez que comienza la época de la razón y del hombre teórico. Sócrates aparece como el refutador de Homero, Píndaro, Esquilo, Fidias, Pericles, Pitias y Dionysos. La contraposición entre Apolo y Dionysos representa la dualidad entre cosa en sí y fenómeno, entre embriaguez y sueño. En la música, Nietzsche destaca el engaño apolíneo el cual está destinado a salvarnos de la inmediatez de la música dionisiaca. En esta obra, Nietzsche ve al mundo como un juego trágico ya que la tragedia es quien mejor expresa su modo de ser. Apolo simboliza la forma, la medida, la belleza mientras que Dionysos es el dios de lo caótico y lo desmesurado, de lo informe, lo exuberante de la vida. Estas dos figuras son tomadas como símbolos para expresar instintos artísticos (*Kunsttrieb*) contrapuestos. Esta contraposición aparece en la metáfora del sueño y de la embriaguez como fenómenos fisiológicos antitéticos. Apolo representa el hombre individual, apoyado en el *principium individuationis* ya que alcanza su expresión más sublime en esta confianza incontestable (*unerschutterte*). La analogía con la embriaguez sirve para caracterizar el impulso dionisiaco. Ya sea bajo el influjo de las bebidas narcóticas o del júbilo por la renovación de la vida en primavera, esta fuerza simboliza la fiesta de la alianza entre las fuerzas vitales y el hombre. Desde la prehistoria, pasando por la lejana Babilonia, hasta los coros báquicos, aparece el elemento dionisiaco. En la orgía desaparecen las diferencias sociales y se produce una transfiguración mágica a partir del baile y el canto. Apolo no podía vivir sin Dionysos⁴.

Lo apolíneo necesita lo titánico y lo bárbaro que se manifiesta también entre los joviales olímpicos. Lo dionisiaco y lo apolíneo dan a luz constantemente criaturas nuevas, intensificándose mutuamente hasta conformar el instinto artístico que da lugar a la tragedia ática y el ditirambo dramático. El mito trágico muestra un juego

³ Cf. NIETZSCHE. KSA 1: *Die Geburt der Tragödie* (en adelante GT), en castellano: *El nacimiento de la tragedia. Ensayo de autocrítica*. Madrid: Alianza Editorial, 1984.

⁴ NIETZSCHE. GT, § 4, p. 40. *El nacimiento de la tragedia*, ob. cit., p. 59.

artístico entre lo feo y lo no armónico, juego que la voluntad juega consigo misma⁵. Este fenómeno se hace comprensible en la disonancia musical. En este sentido, lo dionisiaco es la matriz común de la música y del mito trágico, que asocia al placer primordial de construcción y destrucción por juego, ya comparado por Heráclito al juego de un niño que construye montañas de arena y luego las derriba⁶.

La relación entre Apolo y Dionysos, el significado de sus símbolos sufrirá alteraciones a lo largo de la obra de Nietzsche ya que lo dionisiaco llegará a absorber todos los caracteres del ser hasta llegar a concebir lo apolíneo como un momento en el desarrollo de lo dionisiaco. En el *Ensayo de autocrítica* (1886) rechaza la idea de un antagonismo entre los dos símbolos. Quince años después de haber dedicado *El nacimiento de la tragedia* a Wagner, el propio Nietzsche juzga a su primera obra como un libro imposible, mal escrito, torpe, penoso, sentimental, azucarado hasta lo femenino, un libro para iniciados. El nacimiento de la tragedia entre los griegos lo encuentra ahora como un problema que requiere de la mayor cautela para ser tratado. «Lo que yo conseguí aprehender entonces, algo terrible y peligroso, un problema con cuernos, no necesariamente un toro precisamente, en todo caso un problema *nuevo*: hoy yo diría que fue el problema de la ciencia misma»⁷.

Admite Nietzsche que todo el libro no reconoce más que un sentido, un ultrasentido de artista, un dios artista completamente amoral que se desembaraza de su sufrimiento en la creación de mundos.

En *Ecce homo* rechaza nuevamente el punto de partida, ahora lo encuentra impregnado de un repugnante olor hegeliano a la vez que en algunas fórmulas, encuentra un amargo perfume cadavérico de Schopenhauer. Reconoce que las dos grandes innovaciones del libro son la comprensión del fenómeno dionisiaco entre los griegos y la comprensión del socratismo. Recorre el libro un hostil silencio hacia el cristianismo, al que considera un fenómeno profundamente nihilista. Nuevamente, entre todos los filósofos anteriores a él, Nietzsche reconoce en Heráclito a su antecesor por cultivar la sabiduría trágica. Admite Nietzsche que la doctrina de Zarathustra podría haber sido enseñada por Heráclito o al menos por los estoicos que heredaron gran parte de su filosofía.

La imagen del superhombre es la del tirador de dados, del niño inocente que, al crear e inventar formas, se desembaraza de su sufrimiento. El dolor quiere su finitud, quiere pasar, quiere superarse. Todo lo que sufre quiere herederos, no se quiere a sí mismo, de allí que el creador no busque la felicidad ni la compasión, sino su obra. Dionysos, el dios del juego, simboliza los aspectos fundamentales del pensamiento de Nietzsche:

⁵ Ib., p. 152. Ib., p. 188.

⁶ Ib.

⁷ Ib., p. 13. Ib., p. 27.

Ser deviniente: Dionysos es lo opuesto a la concepción sustancialista del Ser como permanente presencia. Dionysos es muerte y resurrección.

De tiempo y de devenir es de lo que deben hablar los mejores símbolos⁸.

Voluntad de poder (Der Wille zur Macht): Dionysos simboliza a la vida en su impulso de superación, su voluntad de ser más de lo que es.

Eterno retorno de lo mismo (Die Ewige Wiederkehr): Dionysos, al representar el eterno retorno, pretende ser lo opuesto a la concepción metafísica del tiempo. En Nietzsche, el tiempo es triplemente extático. El instante (*Augenblick*), como unidad y presencia de los tres éxtasis temporales.

En cada instante comienza el ser; en torno a todo «aquí» gira la esfera «allá». El centro está en todas partes. Curvo es el sendero de la eternidad⁹.

Dionysos reúne la multiplicidad de los caracteres de la vida, cuando se manifiesta como impulso creador, eternamente deviniente y retornante, como superabundancia de fuerza, como un principio destructor y constructor de fuerzas. En *El ocaso de los ídolos* se reconoce como el primer filósofo en comprender el maravilloso fenómeno del dionisismo entre los griegos y éste solo puede ser explicado como un exceso de fuerzas¹⁰. En el símbolo de Dionysos, el griego santifica el misterio de la sexualidad, de la generación y del nacimiento que justifica el dolor. Solo el cristianismo, dice Nietzsche, que actúa en contra de la vida, hizo del sexo algo impuro, ocultando, bajo caracteres morales, sus caracteres auténticos. Dionysos es, también, el dios del misterio puesto que esta unidad indescifrable nunca se muestra en toda su verdad. En *Más allá del bien y del mal* aparece por primera vez el nombre de Ariadna en la obra de Nietzsche y se refiere al dios como «el genio del corazón». El dios tanto se manifiesta como se oculta, en un misterioso juego de seducción cuando «adivina» tesoros ocultos en montañas de barro. Dionysos se expresa con palabras calladas, secretas, permaneciendo en la dimensión del juego¹¹.

⁸ NIETZSCHE. KSA 4: *Also sprach Zarathustra*, p. 110. En castellano: *Así habló Zaratustra*. Madrid: Alianza Editorial, 1983, pp. 132-133.

⁹ *Ib.*, p. 273. *Ib.*, p. 300.

¹⁰ «Yo fui el primero que, para comprender el instinto helénico más antiguo, todavía rico e incluso desbordante, tomé en serio aquel maravilloso fenómeno que lleva el nombre de Dionysos: el cual solo es explicable por una *demasía de fuerza* [...]. En la doctrina de los misterios el dolor queda santificado: «los dolores de la parturienta» santifican el dolor en cuanto tal, —todo devenir y crecer, todo lo que es una, garantía del futuro *implica* dolor....Para que exista el placer del crear, para que la voluntad de vida se afirme eternamente a sí misma, *tiene que existir también eternamente* el «tormento de la parturienta». Todo esto significa la palabra de Dionysos» (NIETZSCHE. KSA 6: *Götzen Dämmerung*, p. 159. En castellano: *Crepúsculo de los ídolos*. Madrid: Alianza Editorial, 1980, pp. 133-135.

¹¹ «El genio del corazón [...] el dios Dionysos, ese gran dios ambiguo y tentador a quien en otro tiempo, como sabéis, ofrecí mis primicias con todo secreto y con toda veneración [...] yo, el último discípulo e iniciado del dios Dionysos». Nietzsche. KSA 5: *Jenseits von Gut und Böse*, § 295, p. 237. En castellano: *Más allá del bien y del mal*. Madrid: Alianza Editorial, 1983, pp. 252-253.

Paidía y ludus

El sociólogo francés Roger Callois¹² distingue en los juegos una gradación que va desde la *paidía* al *ludus*. En un extremo, domina la diversión, la turbulencia, la libre improvisación y la despreocupada alegría donde se impone el reino de la fantasía y de la creación de formas que designa la palabra «*paidía*», dado por su raíz etimológica «*pais*» (niño). En el extremo opuesto, esta exuberancia está absorbida en una tendencia complementaria e inversa, en varios aspectos: una necesidad de someterse a convenciones arbitrarias e imperativas, a este componente lo designa *ludus*. *Paidía* alude, principalmente, a las características de los primeros juegos infantiles: la alegría por el sonido del sonajero, los movimientos bruscos y caprichosos provocados por una sobreabundancia de vitalidad. La mínima presencia o la ausencia de reglas caracterizan a estos juegos que parecen responder a una necesidad de movimiento destinado a crear o a destruir formas u objetos. A pesar de representar la nota más baja de formalización y de estabilidad, la *paidía* presenta los aspectos fundamentales del juego: actividad voluntaria, convenida, separada y gobernada. En general, estas manifestaciones primarias del impulso lúdico, no tienen nombre pero, en cuanto aparecen las reglas, aparecen los juegos reconocibles con sus instrumentos y espacios de juego, es decir, el *ludus*. Las competiciones deportivas, en general, las loterías, los espectáculos artísticos, las actividades de riesgo como el alpinismo o el ski, representan actividades emergentes del espíritu lúdico donde prima el sometimiento y respeto a las reglas.

La clasificación de los juegos elaborada por Callois es el punto de partida de varias críticas dada la falta de determinación de un criterio clasificatorio firme. La riqueza del dominio lúdico refuerza la convicción de que no es posible elaborar un pensamiento filosófico del juego buscando identificar los caracteres esenciales de un juego ideal. Por el contrario, son las múltiples actividades practicadas por los hombres las que aportan el material interesante para configurar tal pensamiento. En este sentido, se impone la necesidad de descartar toda búsqueda del origen incontaminado y esencial. Por el contrario, el pensamiento filosófico del juego requiere una reconstrucción genealógica de la presencia de la actividad lúdica en los distintos ámbitos de la cultura. Según Caillois, el denominador común de todos los juegos se encuentra en las siguientes notas:

- 1) Libre: es una actividad voluntaria de la que se entra y se sale cuando lo decide el jugador. La idea de un juego obligatorio es un contrasentido.
- 2) Separada: limitada en un espacio y tiempo fijados de antemano.
- 3) Incierta: el resultado no debe conocerse de antemano ya que en ese caso pierde sentido el desarrollo del juego.

¹² CAILLOIS, Roger. *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral, 1958. La edición original es CAILLOIS, Roger. *Les Jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1958. La citada clasificación se encuentra en la reedición de 1967, Gallimard, «Idées».

- 4) Improductiva: no crea bienes ni riquezas, ni nada nuevo. En el caso de los juegos por dinero, desplaza la propiedad en el círculo de jugadores.
- 5) Reglamentada: sometida a leyes que instauran un orden inapalable.
- 6) Ficticia: acompañada de la conciencia de irrealidad o simulación.

El multifacético fenómeno del juego obstaculiza la posibilidad de encontrar un criterio de clasificación. Callois propone dividir los juegos en cuatro categorías: los juegos de destreza y competición (*agon*), los de azar (*alea*), los de imitación (*mimicry*) y los de vértigo (*ilinx*).

Agón: En este grupo ubica los juegos de competición, donde se produce un enfrentamiento entre contendientes que compiten en igualdad de oportunidades. El *agón* puede depender de la fuerza muscular (boxeo, fútbol, tenis, esgrima, toda clase de carreras, golf, etcétera) o de tipo mental (el ajedrez y todo tipo de juego de tablero o de cartas). En estos casos se divide a los contendientes en categorías para garantizar la igualdad de oportunidades de tal manera que el campeón aparezca como el mejor de una cierta categoría de proezas. Esta necesidad de igualdad de oportunidades constituye un requisito previo y esencial pero no se produce de un modo perfecto ya que puede darse el caso, en algunos juegos, que ser el primero en mover representa una ventaja y en otros conviene ser el último. El hecho de tener el viento a favor o en contra, el sol de frente o de espalda puede representar una pequeña ventaja o provocar la derrota. Los niños realizan juegos escasamente reglados, desafíos de resistencia o pruebas severas que anticipan el espíritu del *agón*. Mirar al sol sin pestañear, resistir las cosquillas sin reír, soportar el dolor de una quemadura, son pruebas iniciáticas comunes entre los niños y los adolescentes.

Alea es el nombre que utiliza Callois para designar a un juego que tiene caracteres antitéticos al *agón*. La competencia se basa en la destreza para aprovechar las oportunidades que otorga la suerte. Los casos emblemáticos de esta categoría son la ruleta, los dados, las loterías y los juegos de cartas. En la apuesta, el jugador arriesga una postura que dará como resultado una desgracia total o un favor absoluto. La mayoría de los juegos de suerte son una mezcla de *agón* y *alea*.

Mimecry es el nombre que se utiliza para denominar a los juegos de simulación o de ilusión que, en la mayoría de los casos, consiste en interpretar un personaje. La máscara, el disfraz, la peluca son elementos presentes en estos juegos ligados al teatro y a la producción de un espectáculo. Aun cuando estas actividades resultan escasamente regladas, suponen el concurso de otros elementos lúdicos: libertad, convención, suspensión de lo real, limitación de espacio y tiempo. Antes que la sumisión a las reglas, en estos juegos se privilegia la invención y la capacidad de crear formas.

Ilinx es el nombre de los juegos que concitan el vértigo y, en ocasiones, el pánico. El tobogán, la calesita, la hamaca, conviven en el parque de diversiones con la montaña rusa y todo tipo de artefactos ingeniosos destinado a utilizar la velocidad

y el movimiento brusco como elemento de juego. La embriaguez, la hipnosis, el miedo, el aturdimiento y la náusea son provocados y tolerados a condición de darse bajo situaciones controladas. Los aparatos de giro, velocidad, caída y propulsión utilizan los poderes de la física para suscitar el vértigo en el espacio cerrado y protegido del juego. La confusión de los sentidos y la falta de coordinación de los movimientos también puede provocarse por medios químicos pero, en estos casos, se pierden de vista algunos caracteres propios del fenómeno lúdico.

En esta clasificación Caillois intenta destacar los caracteres antitéticos de los distintos tipos de juegos. En el *agón* se da el concurso o el conflicto donde el resultado depende, principalmente, de la destreza de los jugadores. A la inversa, en la *alea* el jugador se entrega a la suerte que define el resultado. La mayoría de los grandes juegos resaltan la ambición de triunfar gracias al mérito propio como la entrega pasiva a las sentencias de la suerte junto a la necesidad de simulación y vértigo.

El *ludus Dei* en Nietzsche

Massimo Cacciari admite que pensamiento del *ludus Dei*, en Nietzsche, conduce a una deconstrucción histórica de los conceptos metafísicos de Ser y Sujeto que se puede encontrar, básicamente, en los escritos póstumos de 1885 a 1889. En estos escritos se concentra la crítica a los fundamentos de la concepción moderna del lenguaje y permiten encontrar las bases para una epistemología liberada de conceptos mecanicistas. A juicio de Cacciari, la genialidad de Nietzsche consiste en concebir la verdad como organización-falsificación conjunta. El proceso de logización, racionalización, sistematización, descubre que este orden no es a priori sino que resulta de nuestra «necesidad». Esta epistemología radical, transformada, no aniquila el devenir, por lo que seguirá siendo «falsa». Lejos de aniquilar la búsqueda del conocimiento científico o de negar valor a la lógica, lo que se afirma es que «el mundo nos parece lógico porque nosotros lo hemos logicizado antes»¹³.

La forma lógica no es un deber-ser sino un querer-poder. En contra de las interpretaciones que ubican concepción nietzscheana del arte en la tradición irracionalista-vitalista donde el arte representaría un *lapsus* en la actividad lógico-discursiva, para Cacciari, el arte no es lo negativo del *logos*. El gran estilo no es lo contrario de la lógica, expresa la profunda necesidad de conocimiento, libera el pensamiento hacia formas nuevas, hacia armonías difíciles. La náusea de Zarathustra aparece cuando los poetas «mienten demasiado», pierden lucidez, exceden la medida de lo falsificante para buscar un significado comunicable. Para Cacciari, la auténtica mentira del gran poeta afirma la verdad de la apariencia que para la metafísica

¹³ NIETZSCHE, fragmento póstumo. 1888-1889. Apartándose de las tendencias esteticistas, Cacciari encuentra en este fragmento la nota característica del proceso de apropiación-transformación de la realidad que nace del formalismo más radical. Cacciari, Massimo. *Desde Nietzsche. Tiempo, arte, política*. Buenos Aires: Biblos, 1994. Cf. AMBROSINI, Cristina, *El «Nietzsche» de Cacciari. Estudio crítico sobre Massimo Cacciari*. En *Perspectivas nietzscheanas*, 3, 1994, pp. 95-101.

es no verdad e indica, a la vez, la verdad de la ausencia de fundamento. El carácter abisal, desfondante del gran estilo expresa la verdad de la no-verdad. Cacciari encuentra que el Arte en Nietzsche es invisible, no puede reducirse a imágenes, es divinización del *individuum*, transfiguración crítico-intelectual en Sí trágico, en aceptación alegre del juego del mundo.

Aun cuando Cacciari destaca el carácter musical del pensamiento de Nietzsche, que lo aparta de la tradición metafísica sin que ello implique un abandono hacia posturas irracionalistas, es con el tema del tiempo, en los símbolos del eterno retorno, donde se advierte la máxima tensión en lo que respecta a la superación del nihilismo y la posibilidad de vislumbrar la temática de una voluntad decisora. Desde el planteo de la *Wille zur Macht*, como fuerza logicizante y esquematizadora, hasta la concepción del instante (*Augenblick*), como una instancia previa a todo esfuerzo de logicización, la orgía dionisiaca simboliza el instante donde el miedo pánico, la pesadilla, se transforma en un «así lo quise».

En Nietzsche la esencia de la verdad consiste en una evaluación. *Evaluar* significa tomar algo como valor y usarlo como tal. Valor quiere decir: *condición perspectivista de la intensificación de la vida. La verdad tiene el carácter de una creencia.* Toda evaluación es expresión de condiciones de conservación y de crecimiento. Para Nietzsche el arte, como transposición transfigurante, demostrativa de las formas superiores de vida, es el valor más alto. Según Heidegger, hay dos tipos de verdad en Nietzsche:

1. La verdad como fijación del ente (la verdad errónea)
2. La verdad como acuerdo con lo deviniente (el arte)

La verdad como tener-por-verdadero es una falsificación, es un error que puede ser inútil (cuando consolida los valores decadentes) o útil (cuando permite la esquematización del caos). El arte, concebido como transfiguración, es un acuerdo con el devenir y de allí que lo considere el valor más alto. Desde este punto de vista, el arte también es un conjunto de mentiras. El arte, como configuración, como creación de formas, es un falseamiento del devenir que no puede ser detenida por ninguna creación formal. Ya que no hay más que un mundo y este es cruel y feo, es necesario el arte como poder transfigurador, como juego estético. La filosofía, la ciencia, el arte, dan forma a lo real, se implantan como errores, errores útiles en la medida en que están al servicio de la superación de la vida.

[...] hay tan solo un único mundo y éste es falso, cruel, contradictorio, seductor, carente de sentido... Un mundo así constituido es el mundo verdadero... *Tenemos necesidad de la mentira* para lograr la victoria sobre esta realidad, esta «verdad», esto es, para vivir... El que la mentira sea necesaria para vivir, también esto mismo forma parte del carácter terrible y dudoso de la existencia...

La metafísica, la moral, la religión, la ciencia —todas ellas son tomadas en consideración en este libro exclusivamente como diversas formas de la mentira: con

su ayuda se cree en la vida. «La vida *debe* inspirar confianza»: la tarea, así planteada, es colosal. El hombre, para darle solución, tiene que ser un mentiroso por naturaleza; más que cualquier otra cosa tiene que ser, además, *artista*¹⁴.

En este pasaje podemos reconocer tres planos de la verdad en Nietzsche:

1. *El plano de la verdad metafísica*: Este es el plano de las verdades consagradas por la Metafísica como parte del «mundo verdadero», en oposición al «mundo aparente». Estas verdades, morales y religiosas, son el producto del espíritu de venganza ya que son verdades eternas e inmutables que vacían de sentido al tiempo. Estas verdades, propias de la voluntad de verdad, deben ser dejadas de lado como mentiras decadentes.
2. *El plano del pragmatismo vital*: Estas verdades falsean el devenir pero están puestas al servicio de la vida como voluntad de poder. La aparición de estas «verdades» es un refugio. En el plano del conocimiento, la concepción de la voluntad de poder requiere la esquematización del devenir en algún conjunto de creencias que se saben provisionarias. La batalla iniciada por Nietzsche contra el nihilismo decadente, necesita de la instauración de nuevos mitos que aseguren una nueva cohesión para la experiencia. El desafío consiste en evitar transformarse en el fundador de otra religión. ¿Cómo instaurar un nuevo mito sin recrear el rasgo socrático o cristiano? Estas verdades parecen ser postuladas como simulacros, como formaciones estratégicas destinadas a fundamentar alguna perspectiva.
3. *El plano de la verdad originaria*: La contradicción, la lucha, la alternancia de creación y destrucción, el placer y el dolor, pueden ser liberados de los ocultamientos que efectuó la metafísica. La justicia, en oposición a la creencia, permite al devenir mostrarse en su verdad última. Esta verdad se opone al error útil del pragmatismo vital y al error destructivo de la metafísica. El develamiento de la verdad originaria implica la afirmación de la inocencia del devenir, el sí dionisiaco dicho a la vida, la aceptación del tiempo. La justicia pretende ubicarse en las antípodas de la concepción de verdad como adecuación y concordancia. El develamiento de esta verdad originaria, requiere del hombre el mayor coraje, el mayor valor (*Mut*) ya que se puede perecer a causa de esta verdad. Constantemente Nietzsche alude al peligro, al abismo, al coraje heroico del hombre dionisiaco. Dionysos, como divinización del juego representa el abismo de la verdad. En este punto se presenta uno de los aspectos cruciales del pensamiento de Nietzsche: la vida habla el lenguaje de la verdad a través del error. La voluntad de poder necesita de máscaras, de no-verdad para mostrarse pero sobrepasa la potencia de la verdad. De allí que la verdad originaria permanezca en el misterio y Zarathustra, como portavoz de la vida, es un descifrador de enigmas y un adivino¹⁵.

¹⁴ NIETZSCHE. KSA 12: *Nachgelassene Fragmente*, 1887-1889, 11 [415], pp. 193-194.

¹⁵ «Zarathustra el que dice la verdad (*Wahrsager*), Zarathustra el que ríe verdad (*Wahrlacher*)» (Nietzsche. *AsZ*, p. 366; *AHZ.*, p. 392).

El tema del juego, expulsado de la filosofía por Platón, relegado a un plano inferior como irrealidad, es rescatado por Nietzsche para transformarlo en metáfora cósmica con la que da lugar a la idea de una naturaleza creadora pero también destructora, donde el devenir es simbolizado como un laberinto inabarcable. La imagen de los dioses jugando a los dados resalta la inutilidad, la sin razón del juego, expresa el azar, la inocencia del devenir. La imagen del superhombre alude al jugador, al hombre sin culpas ni cargas morales, capaz de soportar la pura nihilidad de su existencia, la contingencia, precariedad y finitud de su participación en un juego que lo sobrepasa y lo desborda, que lo envuelve y lo transforma¹⁶.

Conclusión

Como dijimos en el inicio, el pensamiento contemporáneo eleva la noción de juego a dignidades insospechadas. Los temas capitales del pensamiento nietzscheano están orientados a la superación de la metafísica aunque, en contra de la interpretación trivial de esta tarea, la invocación al juego invierte el principio mismo de toda evaluación. Estos temas, más que representar categorías, parecen cumplir con la función de desorientar o dispersar unidades de significación¹⁷. La ontología que corresponde a este régimen simulador no es una ontología más que a título de simulacro. La victoria, en la guerra entablada por Nietzsche contra el nihilismo, necesita de la instauración de nuevos mitos, sin caer en el invento de una religión más. En este sentido, la mistificación del juego más que una idea fundacional parece representar una formación estratégica destinada a cumplir el papel de un contra-mito. La lectura de Nietzsche requiere de un «lector cómplice». Este coautor debe ser capaz de leer entre líneas, de interpretar las citas escondidas, de seguir, con ánimo de rabadomante, la arquitectura laberíntica que resulta defensiva y ofensiva a la vez. La utilización irónica del vocabulario metafísico solo puede realizarse en el marco de un juego que se desenvuelve en el límite entre el sentido y el sin-sentido. Este juego artístico y galante es el que necesita del guerrero y el danzarín. «Quienes más saben de felicidad son las mariposas y las burbujas de jabón, y todo lo que entre los hombres es de su misma especie»¹⁸.

En este punto, la metáfora del juego, marca un rasgo común con la comprensión wittgensteineana del lenguaje y con una filosofía caracterizada por la remarcación de los límites de la racionalidad. En el plano de la filosofía del lenguaje, la metáfora del juego destruye la idea de una forma general de la proposición pero, a diferencia del relativismo, concibe al juego como convencionalidad que vive en el proceso mismo de quien lo juega. Esta corriente, signada por la experiencia de extinción y decadencia de una cultura, emparentada con Wittgenstein y sus contemporáneos

¹⁶ CACCIARI, Massimo. *Desde Nietzsche. Tiempo, arte, política*, ob. cit., p. 135.

¹⁷ LENAIN, Thierry. *Pour une critique de la raison ludique, Essai sur la problématique nietzschéenne*. Paris: J.Vrin, 1993, p. 66.

¹⁸ NIETZSCHE. *AsZ*, p. 49; *AHZ*, p. 70.

—Hugo von Hofmannstahl, Karl Kraus, Franz Kafka y Fritz Mauthner— anuncia la pérdida de confianza en el poder de la palabra y la creencia en la mendicidad del lenguaje.

En un extremo de la actitud lúdica aparece un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada alegría. Esta exuberancia traviesa y espontánea encuentra una tendencia complementaria de su naturaleza anárquica y caprichosa en la necesidad de establecer reglas. Las reglas son inseparables del juego tan pronto como éste adquiere una entidad especial. Pero, en el origen de ese invento artificioso encontramos un primer momento de libertad que le otorga a la creación una potencia primaria de improvisación y alegría que evidencia el instinto del juego. En general, las primeras manifestaciones de la *paidía* no tienen nombre al carecer de elementos distintivos y clasificables. En cuanto aparecen los elementos del juego, la repetición de algunos gestos, la necesidad de la regla, se anuncia el espíritu del *ludus*. Al deseo primitivo de jugar y divertirse, el *ludus* agrega obstáculos arbitrarios, perpetuamente renovables para malgastar sin provecho útil la capacidad de resistir el sufrimiento, la fatiga, el pánico o la embriaguez del vértigo.

La voluntad de poder del filósofo artista es también voluntad de forma, de racionalización. En contra de la interpretación meramente estetizante, asociada al romanticismo, en la metáfora del juego encontramos los dos principios: *paidía* y *ludus*¹⁹. Dionysos, el dios del juego, también simboliza el abismo de la *verdad originaria*. El juego del dios-niño configura el mundo. Inocencia del devenir, azar, caos, son parte de los caracteres de la vida, desocultados por el héroe trágico. Este hombre del *amor fati* domina el miedo, mira el abismo con orgullo, se aferra con garras de águila al borde del abismo de la verdad trágica.

El superhombre, el niño, el jugador de dados, perfora el engaño apolíneo y es capaz de intuir la profundidad insondable de la verdad trágica. A través de su productividad lúdica, el hombre se siente parte del gran juego cósmico. El superhombre conoce el peligro del juego pero no lo rechaza, lo *quiere* dentro de sí, sin culpas ni resentimientos, sin esperar premios ni castigos. La creación de nuevos órdenes responde a la necesidad de racionalizar el caos, de estabilizar el devenir, de hacer habitable el mundo sin que ello implique la estatización ni la consagración de algún mito fundacional. El escepticismo de Nietzsche se orienta hacia la destrucción de las grandes totalidades, de los grandes relatos, sin que ello implique una pérdida en la disgregación de los fragmentos ni la refundación de un nuevo orden más seguro. La crítica nietzscheana a la metafísica se orienta a la sustitución de los conceptos

¹⁹ «El término “razón imaginativa” pareciera sugerir la idea de una propuesta esteticista o ludicista, incluso romántica. Sin embargo, la razón imaginativa no implica una complacencia en lo lúdico por lo lúdico mismo: que se asuma el “juego del mundo” —como horizonte de sentido— no significa que se lo asuma “por puro juego”» (CRAGNOLINI, Mónica. «Nietzsche y el problema del lenguaje en la perspectivas de la música. Variaciones en torno al Doktor Faustus». En *Cuadernos de Filosofía*, 41, 1995, p. 115.

de Ser y Verdad por el de juego. La totalización ya no tiene sentido puesto que la naturaleza del campo, el lenguaje, incluye la idea del límite²⁰.

El juego, presente en la aurora de la filosofía, adquiere en la filosofía contemporánea una dignidad no siempre reconocida. El retorno al espíritu del juego debe evadir un peligro: la puerilización²¹, la neutralización masiva provocada por la postulación del simulacro generalizado donde todo tiene cabida y se legitima cualquier orden. Como afirma Lenain, el pensamiento del juego concita entusiasmo y adhesión solo a partir de la constatación de no incurrir en una trivialidad más.

Si se admite que la razón lúdica trata la ontología al modo de un dispositivo de simulación, es importante no dejarse llevar y abusar de una comprensión trivial de la noción de simulacro²².

Si es cierto que no hay profundidad sin abismo, la náusea expresa este vértigo frente a lo desfondado, frente a los que interpretan «patéticamente» el juego del mundo. Pero la náusea puede transformarse en *risa*.

²⁰ «En cuanto se enfoca hacia la presencia, perdida o imposible, del origen ausente, esta temática estructuralista de la inmediatez rota es pues, la cara *negativa*, nostálgica, culpable, rousseauiana, del pensamiento del juego, del que la otra cara sería la *afirmación* nietzscheana, la afirmación gozosa del juego del mundo y de la inocencia del devenir, la afirmación de un mundo de un mundo de signos sin falta, sin verdad, sin origen, que se ofrece a una interpretación activa. *Esta afirmación determina entonces el no centro de otra manera que como pérdida del centro*. Y juega sin seguridad. Pues hay un juego *seguro*: el que se limita a la *sustitución* de piezas *dadas y existentes, presentes*. En el azar absoluto, la afirmación se entrega también a la indeterminación *genética*, a la aventura *seminal* de la huella» (DERRIDA, J., «La estructura, el signo y el juego», ob. cit., p. 400).

²¹ El «puerilismo» es señalado por Huizinga para denominar una actitud que distorsiona y degrada el espíritu lúdico. El puerilismo se expresa en actividades que se califican de juegos pero que pierden las calidades del juego, por el modo como son efectuadas. A estas últimas pertenecen las aficiones y los juegos de sociedad o de ingenio que pierden de vista el espíritu del ludismo. En la cultura actual existe un alto grado de puerilismo, afirma Huizinga. «La característica principal de todo juego es que llega a un momento en que se acaba. Los espectadores se van a sus casas; los jugadores se quitan las máscaras; el juego ha terminado. Y aquí es donde aparece la dolencia de nuestro tiempo: que su juego en muchos casos no terminan nunca, y, por consiguiente, deja de ser juego. Se ha verificado una confusión». El juego se contamina cuando se lo toma «demasiado en serio». Pierde las cualidades imprescindibles de alegría y provisoriedad. Esta confusión se presenta en el íntimo contacto entre heroísmo y puerilismo. Cuando se juega en la acción política, en el estruendo de la oratoria y en el adiestramiento del pueblo y se conserva el matiz de la grave seriedad, no hay más que puerilismo, dice Huizinga. Otro rasgo que evidencia el puerilismo de la sociedad contemporánea es el culto de la juventud, el que puede ser visto como un síntoma de senilidad. Cf. HUIZINGA, Johan. *Entre las sombras del mañana, diagnóstico de la enfermedad cultural de nuestro tiempo*. Madrid: Revista de Occidente, 1936, XVI, «Puerilismo», pp. 174-188.

²² LENAIN, Thierry. *Pour une critique de la raison ludique*, ob. cit., p. 74. Las afirmaciones de Lenain refieren a algunos intérpretes de Nietzsche que, desde su punto de vista, trivializan la idea del juego. No alcanza con afirmar «el ser es juego» ni con proponer esquemas ludológicos para revitalizar el corazón del proyecto de la razón lúdica. Un malentendido ontologismo toma la forma del simbolismo ontológico del juego donde Eugen Fink y Kostas Axelos son los campeones, según Lenain.