¿Quién está fuera de juego?

Posted on 1 de enero de 2006 by Antonio Gómez Ramos

Uno podría preguntarse, para empezar a aprender: ¿a qué juegan los filósofos? Suponiendo que todo el mundo (los economistas, los amantes, los editores, los cantantes y los actores, los profesores y los alumnos, los automovilistas...) juega a algo, y que jugar consiste en interactuar con otros siguiendo ciertas reglas, las del juego al que se juegue. Las cosas no son tan fáciles, porque no todos los juegos son del mismo género, y ni siquiera está claro que todo el mundo juegue en el mismo nivel. Los nativos de una isla viven según ciertas costumbres basadas en tradiciones ancestrales, sobre las que no se hacen mayores preguntas.A su modo, juegan. Llega un explorador, un antropólogo, y estudia durante años la comunidad de los nativos, conviviendo con ellos; al final, consigue redactar un catálogo sistemático de las reglas por las que se rige esa comunidad: es capaz de explicar a otros y a sí mismo las costumbres con las que actúan los nativos. En cierto modo, puede decirse que ha hecho explícito lo que en el juego de la comunidad de nativos estaba implícito: aquello que ellos hacen sin darse cuenta, inconscientemente. Hay, pues, quienes juegan, y hay quien observa el juego, descubre sus reglas. Hay el juego *I*, implícito; y hay el juego *2*, que juega a explicitar el juego *I*.

Aun así, las cosas siguen sin ser fáciles. En primer lugar, no está claro qué pasa si el explorador da cuenta a los nativos de aquello que ha observado, si les pone explícitamente delante lo que estaba implícito en su vida. Es sabido que más de un juego se ha echado a perder por esta causa. Pero, además, en segundo lugar, es raro que haya un explorador en estado puro para sorprender a ningún nativo en estado puro, y permitirse la gracia de aguarle así el juego nadie. Pues, aunque es conceptualmente fácil diferenciar el juego *I* del juego *2*, es prácticamente imposible clasificar a las personas en exploradores y nativos.Todos podemos ser lo uno y lo otro; necesitamos serlo y, a la vez, el ser las dos cosas nos reporta considerables problemas. Hablamos cotidianamente, y estamos en un juego *I*. Estudiamos (algo de) gramática y explicitamos (algo) las reglas gramaticales con las que hablamos, y estamos en un juego *2*. Sería imposible hablar si tuviéramos que estar pensando a la vez las reglas gramaticales que usamos (si mezcláramos el juego *2* en el juego *I*); pero alguna vez, hablando, tropezamos y necesitamos acudir a nuestra gramática, o a un gramático experto, cuyo juego *2* nos aclara lo que hacemos. Estamos enamorados y seguimos el juego *(I)* del amor. Hay expertos en el tema que escriben «artes de amar» y manuales de seducción, hacen el juego *2*; puede que sea útil consultarlos, pero puede ser contraproducente que el ser amado nos pille con dicho manual en el bolsillo. Por último, no está muy claro cuánto del

juego *I* cabe en las explicitaciones del juego *2*. La aspiración de los expertos, esos jugadores consumados que todos son, o a veces somos, del juego *2*, es recoger en su catálogo de reglas, en su manual, todo el juego *I*. Pero a este último, por ser implícito, jugamos intuitivamente, creativamente, con una certeza a ciegas, y lo que hagamos en él no se deja recoger exhaustivamente en un catálogo de reglas. De otro modo, nos sentiríamos asfixiados.

Las cosas, pues, siguen sin ser fáciles; pero al menos, con lo explicado hasta ahora, nos hemos hecho una idea de a qué jugamos como enamorados / entendidos en lides de amor, como profesores / expertos en pedagogía, como hablantes / lingüistas… Sin embargo, la pregunta persiste: ¿a qué juegan los filósofos? Y ya de paso, dos cuestiones no menores: ¿qué tiene eso que ver con la política y la comunidad? ¿Cómo puede aprenderse todo eso, cómo aprender un juego cualquiera, cómo aprender filosofía? A discutir estas cuestiones, y en cierto modesto modo, a responderlas, se dedica *La regla del juego. Sobre la dificultad de aprender filosofía*, libro que se autodefine como un «folletín por entregas». Es verdad que lo es, quizá por una estrategia retórica: la que permite a José Luis Pardo presentar setecientas densas páginas sin producir fatiga ni perder rigor, con esa tensión propia de los grandes folletines de la literatura, que piden, descomunalmente, ser leídos de un tirón, contra los límites físicos y otras servidumbres del lector, exponiendo lo más trágico irónicamente,pero con un humor hecho de desencanto y deseo, como los versos de los Beatles que van abriendo unos capítulos cuyos protagonistas predominantes son Sócrates, Platón y Aristóteles, y cuyos temas son, perdónese lo gastado de la expresión, de nuestro tiempo.

De todos modos, no es un folletín. Las quince aporías que articulan el libro tienen más bien una estructura godeliana, o a lo Escher, de modo que la primera: «Del aprender, o del leer y escribir», contiene *in nuce* todo lo demás, que irá creciendo y metamorfoseándose por todo el libro y los dos niveles de juego que hemos señalado, más la promesa, o aspiración, de un tercero. La cuestión es: uno juega al juego *I*, que es el juego, cualquier juego primitivo de la vida. Pero, ¿cómo es posible aprenderlo sin pasar mínimamente por el juego *2*, sin que a uno le expliquen las reglas de cómo se juega? ¿Cuál es entonces, antes, el juego *I* o el juego *2*? Y, sobre todo, ¿habrá una especie de superjuego, un juego *3* que englobe y gobierne a los otros dos? ¿Quién lo juega?

Una vez expuesto el escenario, me permitirán que les desvele algunas claves del folletín. La víctima, como se imaginarán, es Sócrates, el filósofo, o el hombre del que no se sabe a qué juego jugaba. Pero, como se dice melancólicamente al comienzo: «Los libros de filosofía comienzan todos el mismo día: al día siguiente de la muerte de Sócrates». Es una de esas víctimas iniciales que no dejan de intervenir en toda la historia.A renglón seguido, se dice, por razones que no quedarán sin explicar, que «todos los libros de filosofía terminan el

mismo día: el día antes de la muerte de Aristóteles». Pero, aunque la filosofía esté siempre entre esas dos muertes, tan lejanas, la aclaración de la muerte de Sócrates, que es la filosofía misma, hace a éste intervenir en asuntos bien cercanos, como el llamado multiculturalismo, las condiciones del trabajo en el nuevo capitalismo o –tan emparentadas con éste– la ideología pedagógica que hoy se nos impone.

Sabemos bien quién mató a Sócrates; pero no del todo por qué.Alguien ha pensado que era el caso de los nativos que matan al sacrílego explorador. Otros, que Sócrates era el nativo que le levantaba el dedo al explorador por profanar lo sagrado de la comunidad. Pero, ¿no le acusaron de sofista? Los sofistas, en todo caso, tienen la culpa de casi todo, aunque no son, ni de lejos, los más perversos del folletín. Sólo pusieron al descubierto que hay efectivamente dos juegos, el implícito y el explícito, el *I* y el *2*, y se propusieron jugar exclusivamente al segundo, que ellos creían dominar: si uno juega bien en el *2*, ganará siempre en el *I*, y ellos cobraban por enseñar cómo hacerlo. Había algo de lucidez, de sana desacralización y de liberación en su descubrimiento, porque saber desvelar las reglas de la tribu en que uno ha nacido es el primer paso a la mayoría de edad. Pero también había una descarada impostura, porque el juego *2* no absorbe todo el *I*, no puede explicitarse todo lo implícito, y la jugada del sofista más bien le colocaba ventajosamente en los estadios finales del juego *I* puro, manteniendo permanentemente a sus clientes-discípulos en el primer paso para salir de la minoría de edad.

A partir de ahora, los personajes se multiplican, y las situaciones se complican. Están los nativos de la tribu, o los ciudadanos de Atenas, que no perdonan a los sofistas su actitud, y hubieran preferido no mirar al juego *2*, seguir funcionando intuitivamente como si sólo hubiera juego *I*, tomando toda ficción por realidad. Está el tirano, que quiere mantener a sus súbditos en la permanente minoría de edad del juego *I*, donde, por no haber reglas explícitas, nadie le podrá acusar nunca de nada. Está el poeta, el creador, personaje por antonomasia del juego *I*. Están los niños terribles –aquí, un tremendo ajuste de cuentas con muchos «nihilismos» del siglo XX – dispuestos a tomar toda realidad por ficción y confundir por las buenas los dos juegos. Está la ciudad, ese conjunto de reglas instituidas (juego *2*, pues), sobre los restos de una comunidad pura de reglas implícitas (juego *I*), que nunca ha sido realmente. Está el espacio público de esa ciudad, donde siempre faltan ciudadanos capaces de moverse entre el juego *I* y el *2*, o de tener juicio. Está el tiempo, y la pregunta de qué es antes y qué es después. Está la vana ilusión de creer que se puede armonizar todo, y que Platón lo hizo en una supuesta teoría de las ideas.Y están casi todas las cuestiones sobre las que se ha discutido seriamente en el pensamiento durante los últimos años: la lectura, la memoria, el diálogo, la Ilustración, lo público y lo privado, la justicia, el gusto, la narración, la praxis y la acción…

Los folletines suelen tener un desenlace. Aquí también, pero con esa combinación de ambigüedad y evidencia que, según Merleau-Ponty, caracteriza a toda buena filosofía.Y esa mezcla me permite que se lo anticipe sin estropeárselo. El juego *1* es cualquier cosa menos una ingenuidad desdeñable y superable; el juego *2* no existe a solas, pero no es el juego *1*. El juego *1* es anterior al *2*, pero sólo después de que haya juego *2*, y esa anterioridad posterior es, además, la forma en que somos temporales. Pero sólo Sócrates y los sofistas sabían, saben, esto. Por eso, aunque filósofo y sofista son dos cosas distintas, el filósofo nunca estará seguro de no haberse quedado en sofista. La línea sutil que separa a Sócrates y la sofística sólo funciona cuando hay espacio público, crítica y política. Lo que sí sabe Sócrates es que no hay un último juego *3* que ordene los otros dos –como pueden creer los teólogos, los platónicos de manual, los que organizan las obras de Aristóteles al día siguiente de su muerte, y algunos optimistas de la razón–, sino sólo la escisión permanente e insuperable entre el juego *1* y el *2*; y mantener el recuerdo de esa escisión –que es no jugar a ninguna de las dos cosas– es lo que convierte al filósofo en extranjero inadaptable dentro de la comunidad política –la comunidad de los que están practicando los dos juegos–, a la vez que la necesita. Es lo que deja al filósofo, en cierto modo, «fuera de juego». Desde esa posición, Sócrates sabe que no vale jugar sólo a uno de los juegos: ni sólo al *1*, como el tirano, o como creen poder hacer los nostálgicos, o los restauradores de valores de toda laya; ni sólo al *2*, como creen hacer los sofistas y los tecnócratas de todo tipo. (No hace falta que se imaginen la mezcla de unos y otros: es demasiado real.) En realidad, aunque fuera de juego, Sócrates está más comprometido en él, y sabe que donde otros hablan de contradicciones, sólo hay contrariedades, donde hablan de lo imposible, hay lo difícil, lo dificilísimo, que se quiere evitar haciendo trampas con los juegos. La filosofía es difícil porque no las hace; pero, justo por eso, tampoco se sabe del todo a qué juega.

Todo es cuestión de tiempo, esa cosa tan enrevesada que sólo tiene el que es libre, esa cosa que, entre supuestos nativos y supuestos exploradores, se quiere ordenar ahora en la fábrica y en la escuela, cada segundo en su sitio. Como si no fuera, más bien –y esa es, creo, la tesis filosófica más fuerte del libro–, que ningún segundo tiene su sitio, sino que cada momento está ya diferido: como Sócrates, como su muerte. Por eso, este lío de los juegos, del antes y el después. Por eso, podemos hablar: de Sócrates,de las causas de su muerte,de este libro que les cuento, en diferido, en cierto modo, «fuera de juego».

Autor: José Luis Pardo

Edicion: La Galaxia Gutenberg, Barcelona.

Paginas: 686 pp.

Precio: 22,90 €

Titulo: REGLA DEL JUEGO. SOBRE LA DIFICULTAD DE APRENDER FILOSOFÍA