

El Juego de la Lógica

José Luis Suárez

El presente trabajo forma parte del libro *Lúdica*, en el que se investigan los fundamentos del Juego, las características del Pensamiento jocundo y las relaciones disciplinares de la Sabiduría lúdica en el universo de conocimientos.

Juego y Logos coexisten, pero en universos diferentes: en la razón hay juego, pero en el juego hay *más* que razón. Por ello, está «fuera de la razón». Y esa es la razón por la que Heidegger atisbó el juego —lo «inconmensurable»— como concepto sin «ratio»: el juego funda la razón pero no se somete a sus principios ni a sus cálculos¹.

La suprracionalidad del juego nos la confirma también J. Huizinga, el autor de *Homo ludens*: «La existencia del juego —dice— corrobora constantemente, y en el sentido más alto, el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos. Los animales pueden jugar y son, por tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos, y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional². Y, en otro lugar, añade: «El concepto «juego» permanece siempre, de extraña manera, aparte de todas las formas mentales en que podemos expresar la estructura de la vida espiritual y de la vida social³».

La irracionalidad del juego, su ilogicidad, está en su desproporción y desmedida (*â-logon*), en la desmesura del universo lúdico, la inmensidad abismal de su «falta de fundamento»: misterio, incertidumbre, inefabilidad, desconcierto... Pero paradójicamente, su indefinición y sinsentido define y confiere sentido —marco, ámbito, profundidad y límite— a todo lo que pretende ser y hacerse. A la misma razón, con la que juega y que así se convierte en *razón lúdica*.

La *razón lúdica* es el intento lógico de racionalización de esa sin-razón que el juego es, la necesidad que siente el *homo sapiens* de dar sentido al sinsentido de su incierta y misteriosa existencia, tratando de comprenderla.

Y así surge el *juego de la lógica*.. Históricamente, el «juego de la razón» o *razón lúdica* se instaura y se desarrolla dialécticamente a despecho de la ra-

¹ H. HEIDEGGER, *La proposición del fundamento*. Ed. Serbal, Barcelona, 1991

² J. HUIZINGA, *Homo ludens*. Alianza, Madrid, 1972, pp. 14-15.

³ Id., *Idem*, p. 19.

zón lógica, y se corresponde con los hallazgos e innovaciones del pensamiento heraclíteo, el socratismo irónico, la sofística, el cinismo, la erística, el nominalismo, el utopismo, el libre pensamiento, el volterianismo, la filosofía del «como sí», el «Non sense», la Contracultura, la Ludosofía, ...

La *Lúdica*, saber que se propone conceptuar el *juego* y especular sobre su naturaleza y las formas del pensamiento jocundo, ha de jugar con las limitaciones de su cientificidad, como razón y fundamento, en cuanto que la ciencia oficial siempre especula desde la epistemología y ontonomía racionales.

Si cualquier ciencia se determina por sus principios fundamentales, que tradicionalmente descansan sobre la normatividad de la lógica, pero la *Lúdica* se sitúa «más allá» de toda norma, se ha de admitir que nuestra ciencia, por cuestión de «principios» ha de considerarse como un saber «sin principios», ya que el juego es «lo-sin-fundamento».

Los principios científico-filosóficos fundantes de toda lógica epistémica: Identidad, No-Contradicción, Realidad, Razón suficiente, Causalidad..., proponen y presuponen las reglas y requisitos de racionalidad, legalidad, finalidad, buena forma, sentido recto, intencionalidad, utilidad... Por contra, el juego, que es informal, de sentido incierto, que no se ajusta a la regularidad y la medida sino que cae en la travesura, que no busca la convergencia sino la diversión, que es inútil por desinteresado y se caracteriza por su intrascendencia, no puede atenerse a esa clase de principios.

Pero, que la *Lúdica* sea un saber sin «buenos principios» —los acordes con la tradición metafísico-logicista— no quiere decir que adolezca de genuinos principios. Porque el juego es el *fundador*. Y es así en terminología heideggeriana, porque el principio de razón se funda y sostiene en la sin-razón como principio.

Aserto al que se une J. Derrida, quien, en «La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas»⁴ afirma, entre otras cosas, refiriéndose a la condición preontológica y epistémica del juego: «El juego es siempre juego de ausencia y de presencia, pero si se lo quiere pensar radicalmente, hay que pensarlo antes de la alternativa de la presencia y de la ausencia; hay que pensar el ser como presencia o ausencia a partir de la posibilidad del juego, y no a la inversa».

El juego como principio epistémico, que desborda y supera los principios onto-lógicos antes aludidos, reviste varios aspectos, derivados de su misterio: incertidumbre, excentricidad, versatilidad, contrastabilidad, relativización, contradictoriedad, reversibilidad. Estos aspectos fenomenológicos participantes del *principio de juego*, fundantes del saber lúdico, pueden reducirse, por razones metodológicas, a dos, enunciados así: Principio de *No-Identidad* y Principio de *Sí-Contradicción*. Veámoslo:

⁴J. DERRIDA, *La Escritura y la Diferencia*. Anthropos, Barcelona, 1989, p. 400.

1. Principio de No-Identidad: diferencia - diversidad - diversión.

Históricamente, el principio de *Identidad*, traducido también, según el punto de vista (ontológico, lógico o epistemológico) como principio de Realidad, Racionalidad, Razón suficiente, Universalidad..., se considera como la suprema ley del ser y del pensar. Desde Parménides se tomó la *identidad* como una propiedad del ser: se consideró el *ser como identidad*. El verso de Parménides dice: «El ser —con el pensar— tiene su lugar en lo mismo», según lo traduce Heidegger. Y Platón, en el diálogo *Sofista*, 254 d, lo anuncia así: «Cada uno, es él mismo, lo mismo para sí mismo» (Cit. por el mismo Heidegger)⁵.

La idea de *Identidad* es el resultado historicista de una cierta tendencia de la razón discursiva a funcionar como «identificadora». Tendencia que, según Meyerson (*Camino del pensamiento*), trata de reducir lo real a lo idéntico, de sacrificar la multiplicidad a la identidad con vistas a su explicación. «Identificar» equivale a «dar razón», «justificar», «predicar unívocamente»... en relación con ideas, normas, arquetipos, símbolos universalmente válidos, o aceptados como tales.

La noción de identidad ontológica, que reza: «A=A», según la cual toda cosa es igual a sí misma (*ens est ens*), fue negada desde el antimetafisismo de Hume. En *Treatise* IV, 5, critica a los que pretenden que hay un Yo (*Self*, el mismo en sí mismo), que es substancial, y por lo tanto idéntico a través de sus sucesivas manifestaciones. La idea de este supuesto sujeto no se puede derivar, según él, de ninguna impresión sensible, de ninguna experiencia.

Esta crítica diversa de la *Identidad* del ser en su sí mismo subyacente (sobre todo del ser pensante y del pensamiento mismo con la verdad del ser, a pesar de Descartes, que trata de establecer la conformidad lógica veritativa entre proposición y cosa) se consolida en la modernidad con la temática de la *Diferencia*, elaborada por Nietzsche, Heidegger, Levinas, Foucault, Derrida, Deleuze...), y ha dado lugar a una amplia literatura⁶.

En Nietzsche, la *Diferencia* se plantea como divergencia simbólica entre Apolo y Dionisos, entre la «estructura» y el «arroyo», y como *repetición* —indefinida, recurrente, circular, versátil como la danza del «eterno retorno»; también como glorificación del simulacro en la risa y la danza de Zarathustra, que marca el regreso como inocencia del devenir, el *Wille zur Macht*⁷.

En Heidegger, la distinción entre verdad óptica y verdad ontológica queda referida, respectivamente, al *ente* en su ser y al *ser* del ente. Y se establece en base a su relación con la *diferencia* (*Unterschied*). La esencia de la verdad, bifurcada necesariamente en óptica y ontológica, sólo es posible en el abrirse de esta *diferencia* (*Ontologische Differenz*, W.G., pp. 635-636). Diferencia cuya apertura nos remite a la anterior disquisición que constituye el *juego* co-

⁵ M. HEIDEGGER, *Identidad y Diferencia*. Anthropos, Barcelona, 1988, p. 63.

⁶ Véanse las obras de J. Derrida, V. Descombes, J.F. Lyotard, G. Vattimo, citadas en la *Nota Bibliográfica*.

⁷ Véase: G. VATTIMO, *Las aventuras de la Diferencia*. Península, Barcelona, 1986, p. 139.

mo «marco», «horizonte» o «abismo» acogedor del ser. Vattimo lo remarca: «la diferencia de la que habla Heidegger es la que se da siempre entre lo que aparece en un cierto horizonte y el horizonte mismo como apertura abierta que hace posible la aparición del ente en él»⁸.

Y Jacques Derrida insistirá en las relaciones entre *diferencia* y *juego* en varios de sus trabajos. Comenta que «la introducción de la noción de *diferencia* es un «golpe de dados», un juego, una decisión arbitraria que no se legitima en relación a un estado de cosas encontrable como su verificación. El golpe de dados no «corresponde» a la diferencia; más bien la práctica»⁹. «...Hablar de la diferencia puede ser sólo una elección totalmente arbitraria, un «golpe de dados» que se corresponde a una «estrategia sin objetivos», a «una táctica ciega», y que sólo puede remitirse al juego»¹⁰.

¿Cuál es el nexo entre la noción de *diferencia*, como juego del ser, y la de *diversión*, que tratamos de establecer como principio de la *Lúdica*? Heidegger nos da la pauta. Resalta la mutua pertenencia y armonía que reina entre *Identidad y Diferencia*, entre *Ereignis* y *Austrag*. Según él, la Diferencia está en el Juego, que es lo distinto, pero no distante, del ser: es lo contrario, como opuesto, del ser que aparece y se revela, y se identifica con el ser no desvelado, con el misterio del ser en su abismo sin fundamento pero fundante. El juego del ser está en su misma diferencia o diversidad con la que no aparece fenoménicamente identificado. Así, la Diferencia es lo *divertido* del ser¹¹.

Diversión (de *divertere*, volverse en sentido opuesto; desviar y distraer la atención hacia la otra parte; especular el reverso), como principio de un saber diferente de la realidad tal como es conocida, alude y juega a buscar, escudriñar, investigar los entresijos y caras ocultas que con la misma realidad se identifican, pero que permanecen en el misterio insondable del ser. La cara desconocida de la luna es la misma luna, con ella se identifica, pero siendo diferente a la percibida no es, gnoseológicamente, la verdadera luna, sino que es lo divertido de la luna, mientras permanezca en el misterio. Ese es su juego.

La *diferencia* se enuncia también mediante un juicio negativo: «A no es B». La interpretación dialéctica del ser permite que surja, así, un cierto *no ser*, intrínseco al ser, que la lógica formal se interesa mucho en darle explicación. Kojève, recurriendo al mismo Parménides, expresa así la diversión de la diferencia: «Parménides tenía razón en decir que el Ser es y la Nada no es; pero ha olvidado añadir que hay una «diferencia» entre la Nada y el Ser, que es en cierta medida del mismo estatuto que el Ser, ya que sin ella, si no hubiera *diferencia* entre el Ser y la Nada, el Ser no sería» (*Introd. a Hegel*, p. 491). W. Descombes, que hace la cita, añade: «La broma de Kojève quiere decir lo siguiente: la diferencia, aunque sea una forma de la nada —ya que diferir de algo es no ser como ese algo— forma parte de lo que es; es necesario que sea así,

⁸ *Op. Cit.*, p. 65.

⁹ Cit. por G. VATTIMO, *op. cit.*, p. 70.

¹⁰ Cit. Id., p. 133.

¹¹ M. HEIDEGGER, *Identidad y Diferencia. Op. cit.*, pp. 63 y ss.

pues lo que no forma parte de lo que es (del *ens*) se reduce a lo que no es, es decir, a la nada. Así, es inevitable una cierta inclusión (que está por definir) de la nada en el ente, si queremos que haya una diferencia entre ambos¹². Y apostilla Descombes: «Señalemos esto de paso: se podría igualmente concluir que la diferencia entre algo y nada *no es*, al menos en el sentido en que «ser» es «ser algo». Pues si la diferencia entre algo y nada fuese algo haría falta una nueva diferencia para distinguir la diferencia, que es algo, de nada. En consecuencia, hará falta que «ser» no sea necesariamente «ser algo» (es decir, «ser idéntico»). Ahora bien, esta posibilidad del argumento es ignorado por Kojève y sus discípulos»¹³. Estamos en el rizo del «juego del juego».

2. Principio del Sí-Contradicción - contrasentido - alteración.

La Identidad, como principio lógico, coimplica, a su vez, el principio de no-Contradicción, según la lógica formal: «No es posible que un mismo predicado pertenezca a un mismo sujeto al mismo tiempo y bajo el mismo aspecto» (Aristóteles, *Metaph.* 1005 b, 19-20) El estagirita se hace eco de la proposición de Parménides: «Lo que es, es; y no puede no ser». Y Platón lo trasladará al mundo de las ideas, el único verdaderamente real. Pero al negar la otra realidad (la del mundo sensible y experimentable), ya está, paradójicamente, negando el principio mismo de no-Contradicción y reconoce, dialécticamente, la Sí-Contradicción: «... de acuerdo que el ser también, sin duda miles y miles de veces no es; y los otros, ya individualmente, ya en su totalidad, bajo múltiples aspectos, son y, bajo múltiples aspectos, no son» (*Sophista*, 259 A).

El secreto de la Sí-Contradicción está en la posibilidad dialéctica del ser, según la cual un ser se hace otro ser, o se percibe o se piensa como otro. Y esta posibilidad se denomina *Alteración*.

La filosofía intelectualista y dogmática especula al ser como si sólo tuviera un sentido, el *sentido ad* o teleológico: hacia el fin, la formación, la perfección,...: desde su causa, su origen, su motivación. La categoría que abarca dicho proceso se denomina *Orden* u *Ordenamiento*. No hay lugar al Contrasentido, sino como privación, omisión falsedad, error o pecado. Contra el sentido del ser están: la creación de la nada, la transformación como mutación sin causa suficiente, la coincidencia de contrarios, el «salto cualitativo»...

Será Hegel el que afirme la negatividad entre los principios de Identidad y Contradicción. Para él, la contradicción onto-lógica lejos de destruir el orden lógico y metafísico lo constituye, siendo la base y fundamento de todo proceso dialéctico y evolutivo. En su *Enciclopedia*, §115, afirma: «el principio de identidad, en lugar de ser una verdadera ley del pensamiento no es más que la ley del pensamiento abstracto. La forma de la proposición la contradice por

¹² V. DESCOMBRE, *Lo mismo y lo otro. Cuarenta y cinco años de filosofía francesa (1933-1978)*. Cátedra, Madrid, 1988, p. 59

¹³ Id. *Ibid.*, p. 59.

el hecho de que una proposición promete también una distinción entre sujeto y predicado y esa proposición no mantiene lo que su forma promete. Pero debe hacerse notar en especial que es negada por las otras llamadas leyes del pensamiento, que constituyen ley de lo contrario de esa ley».

También Marx propuso una dialéctica en la cual el principio de (no) Contradicción quedaba desbancado, afirmando la necesidad de la Sí-Contradicción.

Según la dialéctica racionalista sólo hay contradicción como negatividad, y se mantiene entre polos opuestos: el Ser y la Nada, el Sí y el No, el Bien y el Mal, la Paz y la Guerra... No cabe síntesis, conversión, conciliación... La antítesis o antinomia se resuelve, expresamente, mediante la *Analogía*. «Análoga» es la expresión, que contiene simultáneamente *identidad* y *distinción* con respecto al término que le sirve de comparación: la «animalidad» del hombre y la del caballo son semejantes y al mismo tiempo distintas en sus realidad física. Lo análogo entraña, pues, tensión de identidad y distinción simultáneas con respecto al término múltívico que le sirve de referencia: «*Simul eadem, simul distincta*». Así, la analogía resuelve, prácticamente, las anomalías de la identidad, que tiende teóricamente a la univocación: una sola significación, un único sentido, una única intención.

Pero la *equivocidad* es una necesidad insoslayable del lenguaje, que reclama y acepta la *contradicción* como condición de expresividad. Porque el lenguaje no es un instrumento directo, uniforme, de sentido permanente, sino órgano pendular, oscilante, multiforme; participa de la versatilidad del juego («juego del lenguaje»), permitiendo el contraste de la sinonimia, la segunda intención, la metonimia...

El contraste y el contrasentido, admitidos como figuras del lenguaje filosófico, enriquecen la teorización de la realidad, su plasmación integradora y su comprensión; y permiten recoger con sentido diverso la paradoja, la sinrazón, la absurdez, el «non sense», el dilema, el paralogismo...

A esta alteridad del juego filosófico, que bebe de la contradicción y la saboreo, la denomino *Alteración*. Alterar es cambiar la esencia o el orden de una cosa, de un proceso, de una doctrina, contradiciendo la definición establecida o subvirtiendo la opinión autorizada. La tradición historicista siempre ha sido dogmática, fundamentalista, perennista, reacia a la alteración. Los filósofos reaccionarios del pensamiento, desde Protágoras hasta Nietzsche, con su actitud criticista e inconformista, han usado de la Sí-Contradicción como instrumento de alteración queriendo cambiar con su divergencia las verdades inmarcesibles y las normas consagradas.

La filosofía lúdica, asistida por la semántica usual y el sentido común, arropada por la retórica, la erística, la poesía, la mística..., recoge las formas del pensamiento divergente o divertido, que contrastan con el sentido recto del pensamiento ortodoxo y dogmático, buscando el sentido pluriforme que aportan la paradoja, la absurdez, la agudeza, el chiste, la chifladura..., en proposiciones que tratan de expresar lo inefable, de explicar lo inexplicable, de conciliar lo inconciliable, de racionalizar lo irracional... El pensamiento lúdico: sorprendente, desconcertante, lúcido, agudo, ingenioso, paradójico...,

responde al papel que Hegel atribuye al filósofo auténtico: desde un principio intenta revelar, tras los fenómenos de las cosas, una realidad que sólo se intuye con los ojos de la mente. En este sentido —afirma— la filosofía es «el mundo al revés», es paradójica de un modo constante y no, como la ciencia, que lo es sólo en ciertos momentos. Asevera que la oposición (*Gegensatz*) es «la determinación de la esencia»; y el encuentro de los contrarios es la superación de la lógica de la Identidad.

El juego de la Sí-Contradicción no está, propiamente, en la oposición como enfrentamiento sino en la oposición como mirada vuelta hacia el lado contrario, con el intento de superación de las antinomias. Y ese juego se resuelve en *doble verdad*, en *segunda intención*, en *negación de la negación*, en *tesis antilógica*, en *elogio de la estulticia*, en *paradoja* semántica o existencial, en *máxima de vida* o en *absurdez de vivir*. En todo caso, con menosprecio de la razón lógica y exaltación de la razón lúdica, que es la más divertida.

Filósofos divertidos, que eludieron la *Identidad* y la *No-Contradicción* y, burlando las normas y criterios de la lógica bien pensante, jugaron en favor del pensamiento divergente ha habido muchos. Sólo señalaré ahora algunos hitos de la dialéctica antilógica o antimetafísica y sus representantes, que «rompieron moldes» y abrieron nuevas vías a través de «salidas» lúdicas: Heráclito, con el encuentro o «coexistencia de los contrarios»; Protágoras con su tesis antilógica: «Dos tesis contrarias son ambas verosímiles»; Zenón de Elea con las aporías sobre la «imposibilidad del movimiento»; Ebulides con sus argumentos erísticos; Averroes con la resolución de la antinomia entre fe y razón mediante la teoría de la «doble verdad»; Nicolás de Cusa con la «coincidencia de los opuestos»; Kant con los paralogismos trascendentales; hegel con su afirmación de que «el Ser es la Nada»; Kierkegaard y Unamuno, con su delectación por la paradoja...

En la historia de la lógica se han llenado más páginas con posturas y especulaciones que plantean figuras y «juegos de palabras» con valor de antinomias, entimemas, paradojas, paralogismos, sofismas y contradicciones, que proposiciones y figuras lógicas con valor de verdad. Y ello es así porque sólo se intenta buscar, mediante la *razón lógica*, la verdad patente de Ser. Intento baldío, que sólo se salva recurriendo a la *razón lúdica*. En el juego se nos da la verdad oculta, misteriosa e incierta, del ser en el *abismo*: incógnito e insondable; escurridizo y nunca asible, indefinible por inefable.

Y la gran clave de salvación de la razón despistada está en la *lógica lúdica*, tal como la entendió Lewis Carroll, apelando a la *ocurrencia*: «Y, en cambio —siguió diciendo Tweedlee—, si ocurrió, es que puede ser; y si ocurriera, sería; pero como no ocurre, no es. Eso es la Lógica»¹⁴.

¹⁴ Véanse: A. CARROLL, *El juego de la lógica y otros escritos*. Prólogo de A. Deaño. Alianza, Madrid, 1972; H. PARISOT, *Lewis Carroll* Kairós, Barcelona, 1970.

NOTA BIBLIOGRAFICA

- BACHELARD, G.: *La filosofía del No*. Amorrortu, Buenos Aires, 1970.
- BETH, E.W.: *Las paradojas de la Lógica*. Universidad, Valencia, 1975.
- CARROL, Lewis: *El juego de la Lógica y otros escritos*. Alianza, Madrid, 1972.
Prólogo de A. Deaño.
- DELEUZE, G.: *Lógica del Sentido*. Barral, Barcelona, 1971.
- DERRIDA, J.: *La Escritura y la Diferencia*. Anthropos, Barcelona, 1989.
- DESCOMBES, V.: *Lo mismo y lo otro. Cuarenta y cinco años de filosofía francesa (1933-1978)*. Cátedra, Madrid, 1988.
- GARCIA BACCA, J.D.: *Historia filosófica de la Ciencia*. Univ. Autónoma, México, 1963.
- GOMEZ PIN, V.: *Ciencia de la lógica y lógica del sueño*. Taurus, Madrid, 1978.
- GORTARI, E. DE: *Introducción a la lógica dialéctica*. Grijalbo, México, 1979.
- HAACK, S.: *Lógica divergente*. Paraninfo, Madrid, 1980.
- HEIDEGGER, M.: *Identidad y diferencia*. Anthropos, Barcelona, 1988.
- HINTIKKA, J.: *Saber y creer: una introducción a la lógica de las dos nociones*. Tecnos, Madrid, 1979.
- LYOTARD, J.F.: *La Diferencia*. Gedisa, Barcelona, 1988.
- MUGUERZA, J.: *Desde la perplejidad. (Ensayos sobre la Etica, la Razón y el Diálogo)*. F.C.E., Madrid, 1990.
- NAGEL, E.: *La lógica sin metafísica*. Tecnos, Madrid, 1991.
- PARISOT, H.: *Lewis Carroll*. Kairós, Barcelona, 1970.
- PAULHAN, F.: *La lógica de la contradicción*. Félix Alcan, París, 1911.
- PIAGET, J. y otros: *Investigaciones sobre la contradicción*. Siglo Veintiuno, Madrid, 1971.
- QUINE, W. VAN O.: *Filosofía de la Lógica*. Alianza, Madrid, 1971
- RUSSELL, B.: *Misticismo y Lógica*. Paidós, Buenos Aires, 1951.
- VATTIMO, B.: *Las aventuras de la Diferencia. Pensar después de Nietzsche y Heidegger*. Península, Barcelona, 1986.

(Mayo 1993)