

SEMINARIO DE GRADO: FILOSOFÍA DEL JUEGO

“JUEGO Y CULTURA EN FILOSOFÍA”

**MARCELO DÍAZ
CRISTÓBAL HOLZAPFEL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
UNIVERSIDAD DE CHILE 2004.**

Tratamos en primer lugar el sentido de la Filosofía del Juego, esto es que tratamos al ser mismo, en tanto sentido filosófico que –correspondiendo al juego- muestra al ser de nuevo, esta vez desprovisto de que se trate del mismo lugar. Tratamos un sentido que se suspende, toda vez que éste se extrae de la gravedad en que se fundamentan los entes cuya vigencia recobran ante el a-lugar del que se suspenden. Carácter existencial de la filosofía y del juego, cuando estamos en éstos, se suspende el principio de razón. Hemos de ver más adelante un hacer por el que estamos en tales actividades. Se puede el sentido fijar por este principio de razón, de modo que sabemos que algo es esto o lo otro según alguna causa que se deduzca, desatendiendo que no hay donde fijar una deducción tal; es la atención al ser mismo lo que confiere el poder fundamentar que algo es. O que el sentido sea en el juego, donde sí se tiene que del ser mismo -estando ahí por cada cosa- no se sigue razón alguna. Cada razón está puesta en el ser mismo o está por esta razón última. Como razón que se sigue no está siendo sino por la razón última: así cada ente fundamentado, lo está fuera de sí mismo, se fundamenta algo otro no al ente tal; vemos que el ser de cada ente es dicho según otra cosa, ya por una razón o por un ente. Cabe pensar a estos entes en el juego, presentes por un sentido que no les antepone razones, pues los tiene atendiendo al ser mismo, a lo que estos entes son, siendo sus efectos en todo momento este ser mismo. Mientras pensemos lo que sea, no acerca del juego, sino al jugar como vueltos al abismo que está ante el ser de los fundamentos, en el suspenso de la correspondencia con lo σοφόν: aquello es acerca de un ser por y desde sí y por-pensarse, en tanto está por cierto el ser del ente siendo solo - sólo que abisma, no se tiene algo que pueda darle cuenta ni afirmarlo como base en el sentido de afirmarlo por una razón - de modo que así cada ente sea dicho bien de acuerdo al ser mismo que, de por sí pasa sin poder ante su vez

encontrarse razón alguna que signifique la eminencia de lo que nombra. Lo que sea el juego es a lo que acá corresponde la filosofía, el ser del juego asigna el decir del mismo, dispone y determina al filósofo del juego a que su lenguaje acuerde con lo que el juego es. Así sobre la frase de Heráclito: significado del αἰών¹, lo que éste hace es jugar, se está siempre en ese juego aunque no atendamos o no sepamos de esta comprensión que llama al ser del tiempo.

Lenguaje hay ya como pensado o como impensado, siempre expresado, más aún de manera eminente si correspondemos favorablemente, como los griegos lo hacían al hablar; es decir una reflexión que, para cada expresión ha pensado no una dispersión sino a la cosa adecuada, que nombran atendiendo más que nada al ser más fiel de lo que refieren, un ánimo de expresarse por el λόγος: dejando que lo librado al presente siga extendiéndose, para un lenguaje que lo que exprese no sólo ha encontrado, sino traído hacia el estado en que cada ente es asignado de sentido. Se tiene un ser mismo de las cosas, cada expresión del hombre griego tiene el ánimo de adecuar lo dicho a la extensión del estado de desocultamiento, este lenguaje reúne a cada ente en el Ser, por el Ser son tenidos en su verdad. Esta figura que reúne, por la cual cada cosa es y la que por sí sola se conforma, muestra que no hay algo que pueda ser si no es en la unidad que se extiende a través de todo. El filósofo corresponde –su lenguaje responde atento a la palabra expresada- más que nada al sentido de que lo presente en lo múltiple es una sola extensión, que cada diferencia es reunida y resuelta por este solo sentido. Como el juego dura hasta que el lenguaje no expresa ya al ser mismo, a aquello que desoculta a los entes: el filósofo corresponde al

¹ “a lifetime generation eternity” en Kypros Greek-English Online Dictionary.

juego si sabe que el ser que afirma por cada cosa a nada distinto corresponde sino a lo mismo, cada expresión de su lenguaje atiende ya al estado de infundado de este ser.

Cualquiera que afirme que algo es, sin pensar que las razones que exprese al hacerlo responden en definitiva a un abismarse, si en esto pierde el sentido; si cree que aquello que afirma sí se fundamenta, como si el sentido respondiese en definitiva a algo que se dice sin atención a que de haber estado ahí, se ha suspendido su decir como tal por el de la unidad, decir que ha dejado de ser distinto de ésta - cualquier razón no es más que el ser mismo que ellas son - lo que aquél suspende entonces es el juego, se atiende así más que nada a las razones, como si esta atención bastase para afirmar a los entes que las razones expresan, más aún como si el valor de estos entes estuviese en tanto otro ente, como ignorar que se presentó el abismo en la correspondencia a lo σοφόν. El juego es una de las experiencias existenciales en que se está así suspendido, el abismo y los entes congenian en el pensamiento e inauguran lo que ha de pensarse como ser, los entes mantienen entonces un sentido lúdico en el que no son expresados de acuerdo a algo distinto de la unidad que los conforma, esto es que, ni se disponen ni se determinan; la expresión fundamentada de un ente es como si en vez de una, fuera indefinida la extensión del ser, de modo que pudiesen imponerse principios que no aplican la definición necesaria de lo σοφόν: que todo es uno sin que algo otro distinto de sí pueda expresarlo, abismo existencial (la extensión de las cosas se define y prueba una ineffectividad de los fundamentos), este abismo en tanto se exista de por sí, de acuerdo al ser mismo, vuelto desde la gravedad de pensar un sentido primero que haga valer las razones como si éstas fuesen firmes en algún sentido que sobrepase su simple estar ahí puestas.

Filosofía del Juego: corresponder de manera expresa, atender resueltamente lo asignado - es decir, como si se hiciese desde aquello que requiere las explicaciones - con el modo en que el juego es en respuesta al ser uno y mismo del que toma parte. Para la correspondencia al juego, una suspensión de este principio de razón que pone dispuestos a los entes unos de otros; corresponder el juego como tal es que sean los entes tenidos de igual modo por abismales, sin afirmar las razones que entre sí adquieran. Pensemos que el poner que funda el lenguaje, aquél que corresponde al ser mismo de las cosas -ser que es uno y por el cual es cada cosa- no sea en modo alguno oportuno de fundamentar; pues es un poner que, como cada cosa, las razones que tenga quedan sin efecto por la falta de razón que tiene el ser mismo o fundamento de los entes. Siendo esto así, lo que sigue es corresponder al modo en que el lenguaje de la filosofía puso, es decir, buscó, trajo y dejó estar a los entes ahí presentes en el estado de desocultamiento. Poner es decir algo. un decir que ha sido de acuerdo a una búsqueda que trae lo que encuentra a ponerlo vuelto en la extensión. Este poner de los griegos, que en tanto atiende al ser de lo que pone, es el poner característico: no tiene fundamento cada vez que se expresa, cada una de sus razones no son algo distinto de lo sin razón, su nombrar es lúdico. La referencia al ser de un ente en la designación se suspende al referir la unidad de la extensión, unidad que no responde a ninguna razón, y que en adelante así ha de pensársela como el Ser.

Para corresponder propiamente al juego, una reflexión suficiente del lenguaje. Esto es dialogar con la experiencia del lenguaje como λόγος. Decimos del juego al filosofar lo que le corresponde de suyo por el lenguaje del λόγος, al respecto de que por estar suspendidos del fundamento, ya no pensamos determinarlo. En este diálogo con el decir del λόγος, encontramos acciones que comportan un poner característico. Tratamos a

continuación la manera en que sea una búsqueda tal de esas acciones, según dijimos que el decir responde a lo buscado, hemos de ver qué hay con buscar, como atender el significado del traer, como de qué manera éste advierte ya un lugar propio. Este poner es o una convención o expresa a la naturaleza; si fuera natural cabrían para él las razones de la naturaleza, pero vemos que no tiene fundamento, surge desde el ser mismo como asignación, como requerimiento, llamada: como ley o convención, como νόμος. En adelante hemos de ver qué conforma un estado de cultura tal que un poner busque, traiga y mantenga lo que expresa ya sea atendiendo a esto o lo otro, ya sea un poner fijo al sentido de lo librado como un poner cuyo sentido vuelve al ente fuera de su fundamento externo e inexistente, según lo tiene más que nada suspendido ante lo incierto, y que así al mismo tiempo se pone lo que está por-pensarse, siendo la correspondencia más favorable hacia esta suspensión: por ella tanto se es como son los entes más por sí mismos, sin que se los llame de acuerdo a algo otro que no corresponda a lo σοφόν, como de acuerdo a otro ente, no por lo que son, esto es, no por el ser mismo: no por su ser mismo. Una vez suspendidas las razones ante el sin-fundamento del ser que son los entes, éstas no encuentran ya principio, por lo que dejan estos entes de ser como aquéllas, siendo más bien sólo por el sentido de la unidad que los comprende, el cual no los sostiene de otro modo que desde sí mismo. Dimensión existencial en la que si algo se seguía de otro, este seguirse no dio más una razón para su hacer. Dimensión que trataremos a continuación según su elemento cultural, en tanto vimos que una convención de por sí distinta a la naturaleza ha distinguido tanto al poner como a un poner de otro.

La distinción entre naturaleza y cultura afirma un ámbito en que se pasa de lo creado a la creación. Una creación se tiene por tal ya siendo una obra ya siendo expresión,

debe distinguirse de lo creado si algo crea. Para que la creación se distinga de la naturaleza debe crear algo distinto de ésta. Se ha llamado cultura al fruto de las capacidades naturales, resultado que se tiene por distinto de lo natural, si ha sido capaz de integrar estas capacidades sobre la comprensión de la naturaleza. Resulta por esto una apertura del contexto de la capacidad.

El ejercicio de las capacidades naturales comportó en la cultura una convención - νόμος - sobre lo creado que distingue en seguida a la capacidad: ésta deja de ser natural si ha formulado a la naturaleza, de modo que exprese o haga de acuerdo a lo que hace el ser de lo natural, en vez que de acuerdo a otra cosa: como que la naturaleza tenga extensión indefinida, sea una naturaleza desapercibida, incomprendida, según que cada capacidad corresponde a una u otra cosa y no, como acá, que cada vez que se explyaya, corresponde a lo que se trata: a que ha sido conferida por la naturaleza, como resultado: se tiene como más capaz aquello que atiende en su determinación al ser mismo de su cualidad.

El poner del lenguaje del λόγος conforma siempre un νόμος, en tanto comprende en sí a la naturaleza sin que se exprese sólo de acuerdo a ésta, más bien que lo hace sobre lo que ella es. Lo que esto sea hemos de encontrarlo desde su particularidad característica: un buscar y un traer culturales que ponen, y a los que examinamos la instancia de lo que les venga impuesto, de lo puesto por sí. Esta investigación refleja el lenguaje con el que hemos de corresponder al juego con el Ser. La diversidad o la ausencia de cada buscar y de cada traer que se ha puesto en juego, a continuación pensamos según la investigación sobre la cultura.

Un poner que ha buscado en la naturaleza no ha encontrado más que entes dispuestos racionalmente, es un poner que dice a esto seguirse de lo otro, que está dentro de la

naturaleza sin comprenderla. Una convención sobre la naturaleza es puesta por el lenguaje del λόγος, aquella que afirma la mismidad de lo que habla, según que todo comporta el mismo ser – de ello su carácter cultural, integrador de lo natural. Fuera de un νόμος tal, se ha suspendido este poner ante el sin fundamento de lo que a esta naturaleza une –de ello su carácter lúdico- a no ser que desatienda su decir y busque y afirme a los entes según algo distinto de su estar ante el sin-fundamento: no están en juego las razones que atiendan a algo distinto del ser mismo. La gravedad consiste en atender la razón que va de un ente a otro, en desatender lo que de por sí está presente; si la convención no afirma el suspenso sino la gravedad de los entes entre sí, afirma el fin tanto del juego como de cada experiencia que conciba a los entes desde el ser mismo, no según razones que éstos encuentren los unos de los otros, equivale desatender a sí mismo este decir a algo respecto de otro. En adelante trato cómo el νόμος conforma o no un carácter lúdico de entrada a dialogar con el pensamiento sobre la cultura, cuya tesis de Verden Zöllner y Maturana indica la relación que tiene con el juego en tanto lo afirme o concluya. Según dicen:

“Se juega cuando se atiende a lo que se hace en el momento en que se lo hace, y esto es lo que ahora nos niega nuestra cultura occidental llamándonos continuamente a poner nuestra atención en las consecuencias de lo que hacemos y no en lo que hacemos”²

El juego lo han planteado como actividad de los sujetos que tanto atienden como hacen. Que la atención esté puesta en el hacer es, siendo el juego, una dirección dicha como inefectiva, negada, es decir que, lo que sea no se tiene como que llegue a ser, no obstante se atiende al hacer en el juego, esto no se tiene como tal, el llamado a desatender es constante, veamos cómo. Los sujetos que juegan son llamados por esta cultura, vimos que la cultura se

² “El juego, el camino desdeñado” en Amor y Juego, p.144

expresa por una ley correspondiente, por la que se distinguió de lo natural en tanto vio la unidad de esta naturaleza. Nos dicen estos autores que la cultura en cuestión es la occidental, en cambio y por esto refiero una convención del poner del lenguaje que acaso afirme el juego sin desviar la atención desde el suspenso del hacer a las consecuencias razonadas de un fundamento cuya gravedad extrae a un ente que, siendo el ser mismo lleva fuera de sí; del mismo modo como su llamada distrae al sujeto de su hacer hacia la atención de los resultados, el hacer pasa a ser el medio de un fin cuyo fundamento encuentra en un ente o razón tales de los que no se piensa su carácter abismal, infundado; luego la llamada de tal νόμος no corresponde más al ser de las cosas, ni a los seres que llame. La eminencia del ánimo en el decir del λόγος pasa a ser una eminencia de la razón que fundamenta. Nada se juega en el espacio de gravedad, todo está dicho como fundamento: nada permanece en sí sino por algo otro que a la vez vuelve indefinidamente a fundamentarse en otra cosa. El juego del espacio en suspensión tiene a los entes y sujetos en su ser y hacer propios, esto lo logra en tanto no los tiene como distintos de lo que son: cada ente pasa indistinto por el ser mismo, todo hacer produce, por sí solo se resuelve. La atención de este hacer pasa por el ser mismo en el juego.

Tenemos que el juego es una atención que realiza el sujeto, una acción de correspondencia. Atiende tanto a su hacer como al de otros. No atiende a las consecuencias porque no las tiene, en su atención constante de lo que hace no sigue una cosa por otra; que la cultura llame a seguir las consecuencias implica que tiene fundamentados los seres en virtud de una razón que sin suspender su principio, los afirma fuera de lo que son, de cómo ha de pensárselos, o fuera de su hacer que al atendersele no da lugar a prever consecuencias

del mismo modo como la correspondencia al ser mismo suspende el lugar de las razones de los entes, vimos que esta correspondencia se suspende del fundamento.

Lo que se opone a esta atención es la comprensión abstracta de los resultados, a los que afirma como consecuencia del hacer. Una comprensión abstracta, es decir acá, una que del fundamento sigue los resultados, esto es, desconocer que hayan o no de tenerse como tales. No jugamos cuando calculamos nuestras acciones, las que calculadas son exposición de un juicio cualquiera, como el de Eurípides sobre Ulises, acá el dolor del héroe no es trágico en tanto sufre los efectos de unos errores de cálculo, su dolor es justamente merecido, es la consecuencia de su hacer que pudo haber cambiado. Pero no advierte Eurípides el sentido lúdico del héroe que toma sobre sí los resultados sin tener a éstos como consecuencias o fuera de lo que hace; le vienen más bien como determinaciones de su hacer. Los resultados se tienen en el juego como acciones; un resultado, un choque por ejemplo, se tiene como tal, es decir, se está haciendo algo que es tenerlo como tal, el choque por sí mismo en ningún caso se sabe que corresponda a lo que se ha hecho; una atención constante del hacer en el juego no advierte lo hecho más que como lo que de él se hace, esto es que determina lo hecho, esto no corresponde más a algo distinto de la atención: como no responde a otra cosa no es consecuencia. El choque es como tal por la atención que lo tiene, caso que resulte, no resulta de otra forma. Tener los resultados como consecuencias implica el pensamiento de que se fundamentan según acciones afirmadas como causales sobre la base de un principio de razón del que se mantiene su gravedad sin que se los piense tanto a éste como a cada ente o acción estando sin fundamento, por-pensarse ahora desde sí, esto es, en el hacer que los comprende. La atención a las consecuencias implica una realidad trivializada, un juego distorsionado. Una realidad libre de consecuencias irreversibles, según la recreación constante del juego, hemos de entender acá en base a la investigación

de esta asignación cultural que llama a la gravedad del sentido. De la cultura mantiene Maturana: “que aquello que connotamos en la vida cotidiana cuando hablamos de cultura o de asuntos culturales, es una red cerrada de conversaciones que constituye y define una manera de convivir humano como una red de coordinaciones de emociones y acciones que se realiza como una configuración particular de entrelazamiento del actuar y el emocionar de la gente que vive esa cultura”³. La descripción que hace Maturana de la cultura que niega al juego, es pensada de acuerdo a lo que este autor induce tanto del registro arqueológico como de otras relaciones científicas y claro está, de las deducciones lógicas que haga sobre estas premisas. Nos dice que: “nuestra cultura presente tiene sus propias formas de conflicto porque está fundada en un emocionar contradictorio que nos lleva al sufrimiento o a la reflexión”⁴, en tanto la cultura comienza por un vivir centrado en “el dominio de las acciones que constituyen al otro como legítimo otro en coexistencia con uno”, de lo que dice haber sido empujados o llevados a: “vivir una vida centrada en la lucha y la apropiación en el continuo juego de las relaciones de autoridad y subordinación”. Una cultura acá es un sistema conservador cerrado por bordes operacionales: se está en tal cultura en el momento en que se hace algo en ella. A un cambio en el emocionar sigue un cambio en las acciones y conductas, del cual surge y se sustenta un cambio en la red. El llamado que concluye al juego se da entonces en una gama de emociones propias. Trataremos esas emociones en lo que respecta a su carácter conversacional. Tomamos en cuenta que una conversación es para este autor: un “entrelazamiento del lenguaje y el emocionar en el que tienen lugar todas las actividades humanas. Los seres humanos existimos en el conversar, y todo lo que hacemos como tales tiene lugar en conversaciones

³ ¿Qué es una cultura? En Amor y Juego, p.22

⁴ y siguientes, *El Emocionar*, idem, p.26

y redes de conversaciones”⁵ El tipo de conversaciones definitivas en la cultura que niega al juego, son descritas por Maturana como de *apropiación*: no se participa de lo que hay, esto es que cada atención es puesta en algo distinto de lo que pasa o se hace, de ahí que no pueda ser participado. Como *valoración de la procreación*: esto para la mayor *apropiación*, el juego se interrumpe acá para provocarse un crecimiento, al que se atiende como obtención de nuestro hacer. Como asociar la *sexualidad* a la procreación para el *mayor control* de la *apropiación*, como expresión antiabortista: fundamento que dice haber vida, personas o niños en tales fecundaciones, esto según que está vuelto a la gravedad de las razones, por las que afirma el valor del crecimiento. Conversaciones en las que la *guerra* y la *competencia* se tienen como modos naturales, constitutivos de la convivencia y aún como valores y virtudes; se niega acá la atención del hacer en tanto se atiende a lo que ha de quitarse o compararse. Conversaciones en las que las *relaciones interpersonales* surgen basadas en la *autoridad*, la *obediencia* y el *control*; éstas niegan el juego toda vez que al jugar no se somete el hacer sino que se le atiende, ni se obedece pues no se obliga el hacer externamente, por lo cual no ha de controlarse nada: por su atención al hacer se confía que no cabe desatenderlo pues está ciertamente suspendido del lugar en que pueda ponerse en efecto una acción razonada que previendo tome control de lo que tiene como consecuencia.

Tenemos con esto que el juego es lo mismo que atender lo que se hace, que la atención es ya un hacer, ésta no atiende un qué de lo hecho sino al hacer mismo de la acción. Jugamos si ponemos el sentido en el hacer de lo que hacemos, por ejemplo al dormir, o al atender o a cualquier actividad. Mientras se juega somos llamados continuamente a fijarnos en las consecuencias de lo que estamos haciendo, esta medida de las consecuencias se

⁵ Glosario, idem, p.165

opone a la atención en sí misma. en su hacer; en tanto atender las consecuencias extrae al sujeto del contexto lúdico por el que se suspende del plano en que entes y acciones estén fundamentados; atender lo que se hace suspende de igual forma, de ahí que se opongá fijar consecuencias. Situación cultural en que se dice no al juego: no atiendan lo que hacen sino a estas consecuencias, las cuales ya hemos de evitar o provocar.

Del significado latino del conversar como “dar vueltas juntos” Maturana nombra el entrelazamiento del lenguajear y el emocionar como conversaciones, cuya red cerrada por el hacer que mantenga, constituye una cultura. La emoción es acá una dinámica corporal que especifica las acciones según clases de acciones. Una emoción tanto realiza como recibe el hacer, el cuerpo en que tiene efecto especifica este hacer como acción. El lenguajear coordina el consenso, esto es, la coherencia en que se conduce el emocionar: pasar de un dominio de acciones a otro. Una red de conversaciones puede exponer un sentido cuya particularidad será a partir de la acción que la emoción especifique. En el caso del juego, esta red de conversaciones realiza la emoción de especificar el hacer como la acción de desatenderse a sí mismo, hacia la atención de los cuerpos, tanto hechos como posibles. El hacer deja de atenderse en tanto el cuerpo por sí solo, no atiende más que los efectos, en este caso, las consecuencias del hacer. Esta emoción especifica la acción de estar dispuestos los cuerpos por sí mismos a atender algo distinto de lo que hacen. Como resultado: se extrae el hacer fuera de su curso atento, esto tiene al cuerpo más atento a su emoción que al lenguaje que coordine el consenso de su emocionar, siendo esto último: una coherencia en la que participan las distintas clases de acciones que se especifican. Una cultura constituye un modo de vivir las relaciones humanas en tanto su emocionar configura por el lenguaje la coordinación coherente de las acciones; al respecto nos dice el autor que “lo que hacemos cuando operamos en el lenguaje, es movernos en nuestras

interacciones recurrentes con otros, en un fluir en coordinaciones de coordinaciones conductuales consensuales. Es decir, el lenguaje ocurre en un espacio relacional...⁶. Digamos que el juego es un espacio en que se suspende la atención a las consecuencias de lo que hacemos, en tanto la atención puesta en el hacer la mueve un lenguaje que especifica la acción de manera consensual, es decir según que esta atención participa distintamente por lo que hace sin que se la requiera para algo otro que no sea su consensualidad: el hacer cuya acción define el emocionar sobre un moverse en las interacciones con los otros, es decir que atiende a éstos y no a lo que obtenga de lo que hagan. Atender a las consecuencias de lo que hacemos y no al hacer mismo tiene como resultado un hacer desencontrado, lo que de él resulte no puede ser más que la gravedad del llamado que saca del juego en tanto lo que espera de la acción no ha de darse, caso que se suspenda el principio que desune tanto a los entes como a las acciones de sus resultados.

Tratemos el pensamiento de Maturana sobre la Filosofía. Vemos que su planteamiento sobre el juego descarta cualquier actividad en que se calculen los resultados de lo que hacemos; para explicar esto se ha valido el autor de premisas científicas; el sentido de la atención del hacer como juego, Maturana lo afirma por inducciones, tales como afirmar que el juego sea la acción de un sujeto, esto quita que pueda ser un espacio, es decir que ámbito previo a toda acción; lo afirma como tal movido por observar y clasificar los tipos de entes. La determinación filosófica que esto le resta hemos de reponer, en base a lo que sobre este pensar nos dice. Plantea que si hablamos de asuntos públicos estamos en el emocionar del pensar objetivo, del que dice ser: “el pensar que trata a los objetos que surgen en la experiencia del observador como si ellos constituyesen entidades y

⁶ Glosario, en *Amor y Juego*, p.166

procesos con existencia independiente de su hacer”⁷. Este pensar, continúa el autor: “llegó a ser el punto de partida para dos maneras diferentes de pensar y tratar el mundo de las experiencias, específicamente, la ciencia y la filosofía”. Tenemos con esto que la filosofía es una manera de pensar y tratar el mundo de las experiencias, aunque esto no diga a qué corresponde. Sobre el pensar objetivo del que dice a ésta surgir, no cabe tener a los objetos como autónomos, vimos tanto que ser o razón, como hacer, responden más que nada a la unidad que los conforma, como el hacer a su curso atento. Así tenemos por lo pronto, que la ciencia piensa y trata a los objetos como independientes a su ser o hacer propios, es decir como fundamentados o como atención de las consecuencias. Estos dos modos de tener a los objetos y procesos por tales difieren en tanto que estos objetos, o son “los que son en la relación que los constituye en la distinción” o “distinguidos son lo que ellos son desde sí mismos”. Maturana entiende este ser-desde-sí-mismo como imposición, dice que en esta cultura, “los objetos son lo que son determinados desde la autoridad de su creador, es decir, son en sí mismos”.

Si los objetos se distinguen constitutivamente en una relación, es decir que por tal relación éstos son como tales, luego si se distinguen, lo que se distingue es el ser de esta relación, de manera tal que su mismidad es lo que ha de pensarse, más bien que lo que ha de ser tenido por tal como ley. Maturana extrae el ser mismo de esta relación, en tanto tiene al ser de los objetos como algunas diferencias que éstos presenten y en tanto afirma la mismidad como creación, no como pensamiento; de ahí que no tenga por tal al ser mismo, no tiene por ser una la gama de relaciones, luego es cada objeto siempre en relación a otro, no en sí mismo. Esto no prueba que la comprensión filosófica de corresponder al ser uno de lo que es, sea de algún modo autoritario o creativo como si esta comprensión tuviese al ser

⁷ Y siguientes. *La Democracia b) ciencia y filosofía*, en *Amor y Juego*, p.56.

en las distintas manifestaciones de una relación específica que por sí misma no da cuenta de algo distinto a otra relación en el sistema de relaciones, sin que se piense el ser de lo que éstas son. Sigue sobre la mismidad de los objetos: “Como resultado, desde este pensar, el control, el poder y la obediencia deben prevalecer a cualquier costo, y surgen principios explicativos trascendentales que, como medios de dominación a través de la razón, dan origen al explicar filosófico como un explicar lineal fundado en verdades innegables”. Está viendo la mismidad como atribución hecha al objeto, no se la piensa como característica común a todo cuanto es en esas diferencias. Sin importar que surjan o no esos principios, a los cuales este autor percibe como relaciones, distinciones únicas: el explicar filosófico no explica el origen, éste es lo mismo que hace: corresponde al ser que son las cosas, caso que explique, conmemora. Tenemos que el explicar no puede ser lineal en Filosofía, en tanto hemos suspendido el pensar del ser que se sigue de otro. Sobre las verdades, no se las puede negar: lo que Maturana dice es que no sabe en qué se funda el explicar filosófico, caso que pueda negarse esta explicación. Lo σοφόν no es un principio explicativo, no se tiene como tal de manera abstracta sino que es lo que este autor pueda pensar como relaciones, se corresponde en la filosofía al ser que pasa por las cosas, se tiene ante sí a este ser, su explicación caso se de, responde a éste tener ante sí, lo cual comporta más al pensamiento que a un principio. Acerca de si se funda el explicar de la filosofía, lo hace en la correspondencia del ser de lo que explica más que sobre verdades, esto es, caso que se funde: lo es más bien por un ánimo que va hacia estar junto al ser cuyo lenguaje refiera lo que son los seres, esto en relación a la cualidad común por la que son, no en relación a su diferencia en tanto tenga a ésta como respuesta. No hay acá correspondencia al ser caso que tenga a éste como relaciones que se inducen unas a otras, hemos visto que las razones de

estas relaciones se siguen de un ser que no da razón de sí, que es sin razón en tanto presente por toda cosa o espacio, que así como ahora lo decimos está por ser pensado como lo que sean estas relaciones.

Desde que el valor del explicar filosófico estuvo puesto por la coherencia en la afirmación de los principios básicos que el filósofo mantiene, seguimos con que “desde entonces, son muchas las nociones básicas y principios explicativos distintos que han sido usados en muchas teorías filosóficas diferentes como nociones y principios que se tratan como si revelasen características objetivas innegables de una realidad trascendente más o menos cognoscibles, como si existiesen con independencia de lo que el observador hace, y que son usados como fundamento para todas las cosas. El agua, el fuego, el movimiento, la materia, la mente, la conciencia... y muchas otras nociones más, han sido usadas de esta manera...”. En esta última cita entendamos que el autor induce, esta vez a la filosofía conformada por estas teorías; sobre lo cual se dice que: las nociones y principios son lo tratado. Hemos visto mejor que a lo que corresponde la filosofía no es a un principio sino al ser de las cosas del que se suspende su cabida, esto es que pierde vigencia como principio, siguiendo ahí no obstante a ser pensado recién como se presenta, y no en este punto. afirmar que es impuesto, sólo que distingue un tener al ser como tal, de un comprenderlo como correspondencia. Luego las nociones filosóficas son tratadas por aquello a lo que corresponden más que por las características objetivas que expresen cada vez que tengan al objeto por su relación con otro. No se refiere Maturana entonces a nociones filosóficas, éstas comprenden al objeto según el ser mismo que lo conforma, sin que lo creen o impongan, sino que responden a lo que este ser dice desde sí: que no hay algo distinto de lo mismo, que cada cosa es la cualidad común por la que está presente. En tanto los principios de la filosofía dependan de lo que el observador hace, sólo cabría un examen filosófico de

lo que sea este hacer, exámen ya inscrito en los principios a los que alude. Respecto a que se los use como fundamento, vuelve a inducir ahora desde este rasgo tradicional, al pensar filosófico; hemos visto que el corresponder de éste se suspendió del fundamento sin por eso afirmar las cosas por lo distintas que son, más bien que desafirma la razón que así distintas las tiene.

Sobre la filosofía del juego que trate el pensamiento de Maturana: ha de mostrar primero la correspondencia que tiene la experiencia de atender lo que hacemos con el ser mismo de todo hacer, y con ello mostrar que este corresponder no ha de tenerse por tal como autoridad o creación sino como su estar ahí haciéndose presente en tanto se llamó a pensarlo. En segundo lugar, que al ser lo que distingue al juego de otras actividades una relación, no cabe al corresponder que se busca tener a esta relación en tanto a lo que se relaciona, sino más que nada en tanto que de su seguirse de otras relaciones se ha suspendido el pensamiento al no hallar más en ello el lugar de lo que se presenta como ser: una unidad que no se sigue de algo distinto de sí, según que sus determinaciones no han de seguirse tampoco de otra forma que no sea por la suspensión en la que está en adelante el ser que presentan.

El llamado de la cultura a la desatención del hacer ha de tomarse como expresión de un νόμος o ley, vimos que por estas expresiones no se tiene a la naturaleza como tal, sino distinguida por una capacidad que la ha formulado. Sobre este llamar que en tanto afirme razones sin que atienda al ser mismo de éstas, lo hemos tratado como una emoción, la que estaría coordinando esta acción de terminar o ignorar la suspensión del fundamento, pues se trata de una emoción que niega experiencias tales. La convención que surge de esta emoción se extrae del ser lúdico pues la gravedad de su poner, tiene fuera a este último de

suspenderse para y ante el ser correspondiente, en tanto vuelve constantemente su atención hacia las consecuencias: tiene a éstas como tales, es decir que las tiene de por sí seguidas de alguna razón, de ahí la gravedad de lo que expresa.

Bibliografía:

- **Maturana Humberto, Verden Zöller Gerda, Amor y Juego, Editorial Instituto de Terapia Cognitiva, Santiago 1994.**
- **Heidegger Martin, ¿Qué es Filosofía?, Ediciones Narcea, Madrid 1980.**
- **Holzappel Cristóbal, Crítica de la Razón Lúdica, Editorial Trotta, Madrid 2003.**
- **Acevedo Jorge, Crítica de la Razón Lúdica, en Revista de Filosofía Vol. LIX, Santiago de Chile 2003.**
- **Diccionario de Filosofía José Ferrater Mora.**