

grados de libertad

En el libro XIII de los Anales,
Tzu-Lu pregunta a Confucio:
"Si el Duque de Wei te llamase
para administrar su país ¿cuál
sería tu primer medida?"
El Maestro dijo:
"La reforma del lenguaje".

"Mi corazón está brotando flores
en la mitad de la noche".

Poema Azteca.

INTRODUCCION

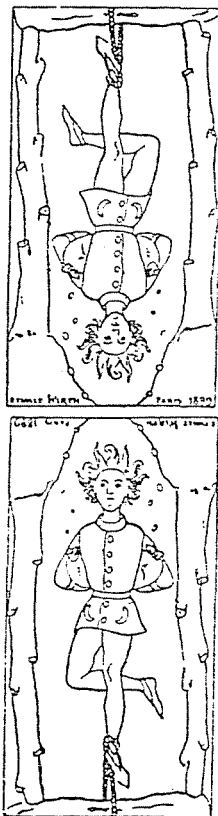
La conciencia es capaz de desdoblarse y con referencia a sí misma, advierte la realidad como compromiso de exactitud y alegría. Pero tener conciencia de la realidad, es reconocerse frente al cambio a el que ya no somos los mismos. Nada de obediencia con entusiasmo, ni compromiso de micro-ófalos, el gran compromiso es el de ser. Desde el momento de llegar a ser, hasta el mínimo continuar siendo de la sobrevivencia.

Esta dificultad de ser, parece hoy en día evidente a nivel político y social, aunque no es menos evidente en un plano estético, donde desde el quietismo y la parálisis mental hasta las culturas de transformación, se plantean las variables y objetivos de la creación con distintos grados de libertad.

El juego como expresión de la invención pura, de la gratuidad del azar, el juego de ser, puede considerarse como albur definitivo y alternativa de transcendencia.

Son los milagros los que nos interesan. Lorca decía que debíamos oír las guitarras de Braque. Cerca del umbral perceptivo, estamos más cerca de donde todo comienza. La conciencia acaba donde comienza la revelación. (1)

La palabra didáctica, que enseña a los que no saben; apostólica; que atrae a los descarriados; conmemorativa, que celebra tomas de mando; calificativa, que decora al protagonista o embalsama al objeto poético; ausentista...; influente, que empuja la historia, o apanfletada, llamando con entusiasmo sordo; en el límite de su ambigüedad o eficacia,



1 El rito de iniciación entre los indios huicholes, consiste en un viaje a Wiricota el país donde crecen los hongos alucinógenos, (peyote) por los que se comunican con el Gran Iniciador Tamatz Kallaumari (Bisabuelo Cola de Venado) como le llaman a Dios. Esta aventura de purificación se realiza también a través del lenguaje.

rebota contra un significado alienante, y adquiere el poder de jugarse contra él.

Es difícil entonces, no aludir a "aquella sociedad secreta que entierra la profunda M con que comienza la palabra Memoria" (del "Discurso de la Poca Realidad de André Breton"). Pero ya no se trata de un secreto. La condición misma de nuestra existencia, son estas circunstancias furiosas e irrepreensibles en las que despertamos y debemos sobrevivir recordando.

El presente es allí experimentado como una posibilidad aleatoria de conocimiento, lo que es muy próximo al concepto de divinidad.

II DEFINICION DE JUEGO

Sería muy difícil definir el concepto de juego en toda su amplitud, pero por el contrario es posible aportar referencias de diferentes disciplinas, así como textos o intervalos creativos, habitando distintas coincidencias. Este número de Maldoror, hemos querido que fuese un testimonio del presente como instancia de la palabra.

Roger Caillois dice con precisión, que el término juego combina las ideas de límite, libertad e invención. (1) Es decir que en todo juego hay un establecimiento de reglas (o el campo del juego), de la libertad útil frente al acontecer probabilístico (que iguala perfectamente a los jugadores), y de la invención, como acto de elección pura y eficaz.

La clasificación de juegos se basa en cuatro categorías: 1) competencia (damas, billar, etc.), 2) probabilidad (lotería, ruleta, etc.), 3) simulacro (teatro, travesti, mimetismo) y 4) vértigo (ski, baile, alpinismo, etc.). (2)

Desde un punto de vista matemático, los juegos pueden considerarse útiles para resolver situaciones concretas, inclusive a nivel del desarrollo teórico de la ciencia. La teoría de juegos y la teoría de toma de decisiones, son capítulos de las ciencias exactas, comprendidas en los métodos de toma de decisiones en situaciones en conflicto. (1)

La clasificación de juegos que realiza el matemático Pospielov, a grandes rasgos puede esquematizarse así: se utilizan diferentes criterios para agrupar los juegos, de modo de que un mismo juego puede ser clasificado finalmente (1) por la serie de criterios que se le aplican. Un primer criterio de clasificación, es el número máximo de jugadas realizada por uno cualquiera de los jugadores. Otros, son el número de jugadores (solitario, de dos o varios jugadores, etc.) y la actitud de los jugadores con respecto al resultado del juego (antagónicos y no-antagónicos). (2)

(1) Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes*. IDEES. N. R. F. (pág. 10).

(2) Idem. Ob. cit. pág. 45, Cap. 2.

(1) "Sin pretender definir rigurosamente lo que es una situación en conflicto, nos limitaremos a señalar que puede originarse, cuando un grupo de personas tienen intereses contrapuestos sobre un mismo proceso, o bien, siempre que sea necesario tomar una decisión respecto de ciertas acciones y los resultados finales de estas, sólo puedan ser estimados en términos probabilísticos. Ob. cit.

(2) La teoría de J. Von Neuman de los juegos antagónicos forma parte junto a la de los no-antagónicos de la teoría de toma de decisiones, que está desarrollándose a grandes pasos en el momento actual.

El grado de información de que disponen los jugadores relativa a una etapa del juego, también es considerado como criterio de clasificación. En función a él, se subdividen en juegos de información completa y juego de información incompleta. Por ejemplo el ajedrez, es un juego entre dos antagonistas, de n jugadas, con información completa y sin jugadas aleatorias. Los juegos con jugadas aleatorias son aquellos que cuentan a la naturaleza o el azar, en calidad de jugador.

Los juegos de coalición, se distinguen de los demás porque en el proceso del juego, los jugadores pueden combinarse y repartirse el premio. Ejemplo de ello son los arbitrajes, el comercio y las conversaciones diplomáticas. (3)

El juego sin embargo, puede ser considerado como un acto de libertad máxima y definido como una elección absoluta en un instante límite. De acuerdo a ello es el lugar de encuentro de lo simbólico con lo imaginario, donde se produce el entrecruzamiento de los significados y el reciclaje de la palabra. Donde se establece el lenguaje del idioma que disuelve. Esto lleva a plantearlo a nivel de la profundidad del ser.

III INTERPRETACION Y EXPERIENCIA

Tanto el vidente (en el sentido que el poeta es un vidente para Rimbaud) el místico o el esquizofrénico, parecen advertirnos de distintos modos acerca de la verdadera naturaleza de las cosas; del riesgo de considerarlas inmóviles objetos de conceptualización.

El místico parte de una experiencia íntima, y no pudiendo transmitirla acude a las palabras como recurso insuficiente. Los indios tovas, improvisan con ayuda de un violín de fabricación propia. Inquiridos sobre la naturaleza de su mensaje, no pueden disociarlo de su canto. Como en San Juan de la Cruz, esa profecía determina desde sí misma, el lenguaje que utiliza sin escisiones ni partes distinguibles entre sí. No requiere, como el continuo juego de simetrías en los poemas de Góngora, la visión simultánea: "si piedras no lucientes luces duras," o en: "a las que esta montaña engendra har-

(3) Nos pareció interesante extraer un ejemplo del capítulo de juegos con información incompleta.

"El juego requiere de dos participantes. La baraja consta en total de dos cartas: por ejemplo un as y un diez. El jugador toma al azar una de las dos cartas (hace una jugada aleatoria cuya probabilidad es 0,5). A continuación el mismo jugador contempla la carta tomada. Si esta carta es un as, sin enseñársela al jugador 2 dice: "Tengo un as y le pide a 2 que le pague una cantidad a . Si la carta que ha tomado es un diez, tiene dos jugadas posibles. Puede decir "Tengo un as" y pedirle a 2 que le pague a o mostrar su carta y pagarle él a 2 una cantidad a . A su vez 2 puede creer o no creer cuando 1 le dice "Tengo un as" y en consecuencia pagar o pedirle que le muestre la carta. Si al descubrir la carta ésta resulta ser el as el 2 pierde $2a$ y si no gana $2a$.

La elección en cuestión tiene lugar de acuerdo a la regla siguiente: si 2 elige la estrategia creer con una frecuencia mayor de $1/3$, el autómatas principiará a usar la estrategia pura "engañar"; si el jugador 2 hace uso de la estrategia "creer" con una frecuencia menor de $1/3$ el autómatas hará uso de la estrategia pura no engañar.

Por último en el caso de los juegos que incluyen a la naturaleza como jugador el capítulo se llama juegos contra la naturaleza, pero en eso seguramente no estamos de acuerdo.

", donde sólo solapadamente, podemos hacer estín de inocentes.

establecer valores de posición para las pasas en el blanco de la hoja, crea alteridades pasas a otros niveles, porque equivale a plantear pasas variables, con distintos grados de libertad pasas limitaciones formales.

experiencia mística, en cambio irrumpe ente- "Sólo el que por ella pasa, sabrá sentir, mas no". Pero el lenguaje encabritado ante lo que no le decir, lo delata por su sobresalto, sus re- inas cortaduras, esas treguas cargadas de lo se acerca a la vez desde el lector y el que es- ra, como los polos de carbón entre los que sal- chispa voltaica.

que se consigue, es que uno pueda percibir el igio.

niño también habla normalmente a través de bras, como si eligiese otros tú entre ellos, y icionase desde su asombro a esos distintos in- cutores y sus dobles a caer en la pérdida de la querida imagen que habitan; pero en rea- i se trata de devolverles la identidad, ue el niño experimenta la realidad como ontinuum y no accede a la división de la expe- ria. "L'enfant abdique son extase" dice Mallar- y no sé si se podría agregar, que el ego trai- a lo divino que hay en nosotros.

uestra primer manera de experimentar al do, es lo que los psicoanalistas llaman la ima- ción (phantasy); ella es una parte y quizás la cial, de la significación implícita de nuestros s".

experiencia alucinatoria, es siempre fabulosa- te más rica que la normal, pero su diferencia la experiencia creadora es que en esta última, fragmento es recipiente del sentido de la to- ad.

voluntad de exigirse la locura es propia del ore. Sin embargo, en circunstancias extremas, son y R. D. Laing constataron que la experien- lucinatoria, es la estrategia de una persona pa- portar una situación intolerable.

ichas veces, el único modo por el que se rom- a monolítica identificación a un grupo con el estamos obligados a solidarizarnos por aliena- o impotencia, es la extrañación o el desdo- iento. La extrañeza, es el asombro ante lo que i ahora nos resultaba obvio o conocido. Lo es algo que habita las cosas familiares. Algo es, pero también es el no-ser.

"Lo sobrenatural se presenta como radical ex- za, que pone en entredicho la realidad" (1)

UEGOS DEL LENGUAJE

lengua que usamos todos los días, con la que escribe la novela latinoamericana, sufre profun- modificaciones en las que algunos conceptos en al sustrato original, y otros se establecen a precisión nueva que les imprime el uso o la

apertura de disciplinas específicas. Muchas veces quisiéramos aprovechar de un lenguaje más rico y menos deliberadamente oscuro. Quizás éste sea el fruto de una empresa dialéctica, entre las condicio- nes sociales y el devenir del lenguaje como vivencia subjetiva imprescindible. Es lo que nos sucede, lo que fructifica en claridad expresiva y asombro co- lectivo.

En la prosa de Kafka, es posible demostrar la presencia de los llamados juegos del lenguaje a los que alude Wittgenstein. (2)

"Todo juego del lenguaje supone un atenerse a la palabra. Tal es la esencia del juego del lenguaje, porque en él ella adquiere su dimensión semántica." (1) Pero atenerse a la palabra, es someterse a su condición de modulación entre el ser y el no ser (2). Lo que se encuentra entre las cosas como sesura indemostrable y espacio elástico, que es investida de su dimensión real en tanto es utiliza- da, pero no consiste en nada. Es evidente que al hablar se realiza una elección. La misma palabra, no es la misma en circunstancias diferentes, y su existencia está acollorada por el entorno de ser que la rodea: yo y nosotros o ellos, el Mismo o el Otro.

La técnica del efecto de lo extraño en Bertold Brecht, es el uso de un determinado juego de len- guaje, en el contexto mismo del discurso dramá- tico. (3)

De modo que se establece un "juego" entre las distintas alternativas o posibilidades, como el que se establece en un engranaje que funciona con pre- cisión y el menor desgaste de las piezas.

V INVESTIGACION DEL LENGUAJE

El lenguaje como medio de creación, puede ser utilizado para transmitir lo que no puede decirse, por sus intervalos, juegos de palabras, faltas, su vacío y la sintaxis de los sonidos y significaciones.

"A côté d'ombre, opaque, ténèbres se fonce peu, quelle déception devant la perversité conférant à jour comme à nuit contradictoirement des timbres obscur ici la clair". Mallarmé señalaba así lo que

(2) Citado por Max Bense en "Aesthetica" (traducción Nue- va Visión) (página 102).

En ellos se reconocen procesos de la formación y orde- nación de palabras a través de distintas relaciones perceptivas. En "El Castillo" y "El Proceso" por ejemplo cuan- do "K..." propone tenazmente y hasta la extenuación acom-odar su vida a las consignas del castillo, "la termino- logía jurídica usada por Kafka hace que la tensión radi- que en el lenguaje mismo, lo que es una consecuencia de las "consignas" o negativas formuladas abierta o en- cubiertamente ("ni mañana ni ninguna otra vez") que han de concebirse como juegos del lenguaje.

(1) Gunther Anders: Kafka pro et contra 1951. Munich.

(2) Para Sartre el hombre no crea el Ser, sino que introduce el No-Ser, en una plenitud originaria de ser.

(3) "En la escena el actor no trata incansablemente de trans- formarse en el personaje representado; el actor no es Lear, Harpagon, Schwejk, sino que designa a esos perso- najes..." "El actor actúa de tal modo que las alternativas se vean de la manera más clara posible, de modo que su actuación haga presentir aún otras posibilidades, siendo así que él representa sólo una de esas posibles variantes. El actor dice por ejemplo "me las pagarás" y no dice "te lo perdono", de modo que todos los discursos y ademanes signifiquen decisiones". Bertold Brecht: Breve descripción de una nueva técnica del arte teatral capaz de producir un efecto de lo extraño". Versuche 1951.

es la experiencia del lenguaje, como coexistencia no sólo de la indisoluble unidad del significado y el significante, (4) sino de otro hecho no menos importante: El sentido puede volverse intransigente y desentenderse del clivaje optativo del sonido (5) o el significante puede vaciarse a riesgo de convertirse en una mera copia. (6) Lo que lleva a liberarlos o identificarlos, en una sola cosa, a manifestar la realidad o maniatarla definitivamente en un mensaje imposible, es el proceso de creación que al fin es tan simple como una función orgánica. Su dificultad proviene quizás, de que el mundo tiende a aumentar su entropía es decir que el No-Ser aumenta progresivamente en él.

Crisipo el estoico decía: "si dices algo eso pasa por tu boca y si dices un carro, pues un carro pasa por tu boca". (1) Estos elementos tales como la paradoja de uso tan frecuente en la ficción y los juegos del lenguaje en su sentido más amplio, nos pueden permitir entrever aunque sea sumariamente una de las posibles ópticas del juego creativo.

Como la "máquina de estirar" que alarga las canciones, el anillo de Moebius (objeto del análisis topológico) puede ser alargado infinitamente, por división, sin perder su condición de pura superficie. En un poema o una narración, cada fragmento deviene constantemente sobre el resto y su alteridad se confirma en la identidad del todo.

Klossowsky, Robbe-Grillet y Michel Tournier, son buenos ejemplos de esta crítica a la profundidad. Aunque no debería dejar de considerarse a Raymon Rousell y sus series fonemáticas como un antecedente imprescindible.

El mundo de Carroll es sobre todo fascinante e irreductible a otro campo:

"creía ver un elefante

(4) Es bien conocida actualmente la interpretación de Ferdinand de Saussure, del signo verbal como unidad indisoluble del significante y el significado. Esta concepción tanto como la terminología en la cual se expresaba retoma enteramente la teoría estoica. Esta consideraba el signo (semeion) como una entidad constituida por la relación entre el significante (semainon), definido como "sensible" y el significado (semainomenon) como lo inteligible. San Agustín desarrollando la teoría estoica al signum lo considera constituido por el signans y el signatum.

(5) En 1933, Leonard Bloomfield concluía que estudiar la coordinación entre ciertos sonidos y ciertos significados era estudiar la lengua.

(6) La inmensa importancia de las influencias cruzadas entre el sonido y el sentido, y las constelaciones de palabras presentando sonidos similares con sentidos similares (Bash, golpe, smash, golpe duro, crash, estrépito, rash, erupción, etc.), fueron estudiadas por Bolinger y otros investigadores. Asimismo la confrontación semántica de palabras similares desde el punto de vista fonético independientemente de toda conexión etimológica, juega un rol considerable en la vida del lenguaje. Jakobson cita un proverbio ruso "Sila Solómu lomít" (la fuerza quiebra la paja) en el que el encadenamiento de las raíces etimológicas y el fonema (l) adyacente a la vocal acentuada une los tres términos; realizándose un verdadero montaje fonético desde la palabra inicial hasta la última.

(1) La filosofía estoica es retomada por Gilles Deleuze a propósito de Lewis Carroll. La paradoja del puro devenir y los efectos de superficie son analizados exhaustivamente "En toda la obra de Carroll se trata de los acontecimientos. Los animales dejan paso a figuras de cartas sin espesor. Se diría que la profundidad se ha vuelto anchura".

que tocaba el pífano
miró por segunda vez y vio que era una carta
de su mujer

creía ver un albatros
que batía sus alas alrededor de la lámpara,
miró por segunda vez y vio que era
un sello de correos de un penique."

La confluencia de dos series que en Roussel se basa en una relación fonemática, (pillard y billar) o las dos series de Poe analizadas por Lacan en el "Séminaire sur la Lettre Volée", son también ejemplos de juegos del lenguaje; pero estos podrían multiplicarse, desde Finnegans Wake hasta Gombrowicz y Oliverio Girondo.

Carroll ha inventado una especie de juego ideal, que sólo puede ser pensado como sin sentido y que es la realidad del pensamiento mismo. Juego que consiste en afirmar todo el azar, y en el que sólo hay victorias para los que han sabido ramificarlo, en lugar de dividirlo para apostar o para ganar con él.

"Ninguna decisión es final todas se ramifican. Los ignorantes suponen que un número infinito de suertes, tiradas o sorteos, precisa un tiempo infinito, basta simplemente que el tiempo sea infinitamente subdivisible, como demuestra la famosa parábola del conflicto de la tortuga". (J. L. Borges, "Ficciones").

VI EL JUEGO Y SU NEGACION

Lo que se opone efectivamente a la gratuidad del juego creador, es la fuerza. La fuerza que somete a todos los hombres por igual, y los transforma en cosas. La alienación, ya vimos que puede servirse del lenguaje como un corredor sin salida, para expresar en el límite, su imposibilidad de ser Otro o establecer la comunicación. La alienación es también un ejemplo de la fuerza que condena socialmente, pero mal podríamos agregar nada, a lo que desde Kierkegaard, Freud, Marx y otros grandes pensadores han establecido con respecto a ello.

"El verdadero sujeto, el verdadero héroe de la Iliada es la Fuerza. La fuerza que mata es una forma grosera de la Fuerza. ¡Cuánto más variada en sus procedimientos y más sorprendente en sus efectos es la otra fuerza, la que no mata, todavía! Porque del poder de transformar un hombre en una cosa matándolo procede otro poder bien diferente y prodigioso que es el de hacer una cosa de un hombre que queda vivo". (1)

"Le héros est une chose trainée derrière un char dans la poussière...."

Ares era equitativo. Cuando el vencedor se sentía invencible, experimentaba la derrota.

"Este castigo de un rigor geométrico que sancionaba el abuso de la fuerza, fue el objeto bajo el nombre de Némesis de la meditación de los pitagóricos, Esquilo y el mismo Sócrates. Esta idea de límite y del equilibrio que debe determinar la

(1) Simone Weil: La Source Grecque, pág. 22.

cta, no tienen sino un empleo servil en la
a. Nosotros no somos geómetras más que con
ateria, pero los griegos fueron geómetras en
rendizaje de la virtud". (1)

embargo, la experiencia creadora lleva más
le toda depresión o glorificación egoísta, a la
nación de las cosas por su ser mismo y la so-
dad que las une: amor o divinidad. Esta expe-
a, es la ocasión de una liberación; del pasaje
amor innominado, al entendimiento de que no
nada que temer. Es aquí, donde el permiso
ce universal y el hombre se juega en lo que
sin abdicar su integridad.

tem. Ob. cit.

Carlos S. Pellegrino

BIBLIOGRAFIA

- Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes. Idées.* N.R.F.
- D. A. Pospelov. *Teoría de Juegos y Automatas, Siglo XXI.* 1959.
- *Problemes du Langage.* Collection Diogene. N.R.F. 1966.
- Octavio Paz. *El Arco y la Lira.* F. de C. Ec. México 1970.
- Simone Weill, *La Source Grecque.* Gallimard, 1953.
- Gilles Deleuze, *Logique du Sens.* Les Editions de Minuit, 1969.
- Ludwig Wittgenstein. *Investigaciones Filosóficas. (Logisch-philosophischer Traktat)* 1921.
- Ferdinand de Saussure, *Cours de Linguistique generale.* Paris, 1955.
- Roman Jakobson *Essais de Linguistique générale,* Paris, 1959.
- L. Bloomfield. *Language* 1957. L. A. and U.
- Max Bense, *Estética Nueva Visión,* Bs. As. 1960.
- R. D. Laing, *La Politique de l'expérience.* (Seuil).