

# HELMANTICA

REVISTA DE HUMANIDADES CLASICAS  
DE LA UNIVERSIDAD PONTIFICIA DE SALAMANCA

---

AÑO XIX

ENERO - ABRIL 1968

NUM. 58

---

## Juego y verdad entre los griegos \*

Nada fácil es el estudio del tema que proponemos y arduo es también su camino. Como punto de partida, llevados de la mano de Platón, trataremos de aclarar el problema para investigar, en segundo término, cómo se nos revela el tema del juego en la obra de Homero, en la tragedia griega y en el mismo Platón. De la entraña propia del tema deducimos hasta qué punto se relacionan entre sí los diversos estadios que recorreremos. Ahora bien, ¿por qué no enunciar sencillamente nuestro trabajo con el título de "*El juego entre los griegos*"? ¿Por qué la formulación *juego y verdad*? ¿Qué pretendemos con ello?

### I.—CONCEPTO FILOSOFICO DEL JUEGO EN PLATON

El filólogo pende y ha de partir siempre de la *palabra*. Su mirada abarca las cosas, cuando las considera y entiende tal como aparecen en el lenguaje y en la literatura, que es su tarea de por vida. Pero bajo esta perspectiva y, por lo que atañe al juego, viene a caer el grecista en una situación de auténtica paradoja. La moderna investigación trata

---

(\*) Con gusto publicamos este trabajo del Dr. Hermann Gundert, gran conocedor de la obra platónica, y profesor Ordinario de Lengua y Literatura Griega en la Universidad de Friburgo de Brisgovia. La versión española es de su antiguo discípulo el profesor Alfonso Ortega.

de captar la esencia del juego —en cuanto origen de la cultura, como tarea particular del hombre o como símbolo de mundo— en un sentido de universalidad, frente al cual queda el lenguaje griego vastamente alejado, aunque por otra parte sabemos que dicha universalidad es precisamente un descubrimiento de Grecia. ¿Cómo hemos de entender todo esto y cómo conduce a nuestro tema?

Tomemos el lenguaje como punto de arranque <sup>1</sup>. El vocablo usual griego para el significado de *jugar*, *παίζω*, y su substantivo *παιδιά*, *el juego*, designa tan inequívocamente la actividad del niño, del *παῖς*, que ya de antemano aparece su oposición ideológica y dominante frente al quehacer serio, *σπουδή*, del hombre maduro. El concepto de *παιδιά* queda, por tanto, tan restringido al juego infantil y demás formas afines de la distracción social, especialmente a la broma, al chiste ingenioso y otros aspectos alegres de lo festivo, que nos vemos obligados a reconocer que aquellas otras manifestaciones consideradas por nosotros como algo esencial al juego, sean ellas totalmente originarias o fenómenos particularmente griegos, como los certámenes agonales, el juego cultural o la representación dramática, no pertenecen en realidad a lo que los griegos denominaron *παιδιά*.

Tanto mayor es nuestra sorpresa cuando caemos en cuenta de que el pensador, a quien debemos la primera reflexión fundamental acerca del juego, o sea, *Platón*, entiende esta *παιδιά* en la abarcante perspectiva y hondura, que comienza a descubrirse de nuevo en nuestro tiempo. Es claro, por tanto, que todo este problema, que hemos llegado a entender gracias a una larga tradición platónica y con ayuda de una interpretación más universal de los vocablos sobre el juego en las lenguas latina, románicas y germánicas, tuvo que ser una paradoja para el mundo griego de Platón, que la busca y quiere como tal paradoja. Más aún. El pensamiento de Platón provoca con ello el gran viraje, abre la puerta por la que nosotros podemos penetrar y colocarnos frente a una época arcaica. Sólo acompañados por él —como ha demostrado recientemente EUGEN FINK en su libro *Spiel als Weltsymbol (El juego como símbolo del mundo)* <sup>2</sup>—, nos será posible intentar una propia comprensión del juego desde su más remoto origen.

Esta problemática es la que ha determinado la elección de mi trabajo. Porque ¿cuál es el eje en torno al cual gira la reflexión platónica sobre *Paidiá*? Esta reflexión sale a nuestro encuentro, ante todo, en tres diá-

1. Cf. J. HUIZINGA, *Homo ludens*, edic. alemana 19403, p. 48 ss.; H. GUNDERT, *Zum Spiel bei Platon* (cf. nota 3), p. 189 s.

2. EUGEN FINK, *Spiel als Weltsymbol*, 1960, en especial p. 42 ss., 83 ss., 125 ss. Véase la discusión crítica en mi obra ya citada, nota 3.

logos y bajo tres aspectos, que se relacionan y complementan entre sí, a saber: en la *crítica de los poetas en la República*, en la *de las obras escritas en el Fedro* y en la *ordenación de la educación musical y de las fiestas en las Leyes*. Veamos cómo se manifiesta esa crítica <sup>3</sup>.

La crítica de los poetas en la *República* está determinada por el hecho de que la poesía ha de estar al servicio de la primera educación musical de los guardianes del Estado y que ha de someterse, por ello, a una norma ética (libros II-III, 735c-403c). Su principio no es otro que el sumo principio del ser platónico, el bien y la unidad, que da cohesión a la multiplicidad en el orden. De aquí se derivan para los contenidos de la poesía, sobre todo, las "*normas fundamentales de la teología*" (379c ss.), como las llama Platón, es decir, sólo Dios es bueno y causa primera del bien, no del mal; sólo El es simplemente inmutable y verdadero, no se puede transformar en multitud de formas y no puede engañar a los hombres. Para la forma de los géneros poéticos, lo mismo que para la melodía y el ritmo, se deduce (392c ss.) que, como son "*copias de un ethos*", deben estar determinados por las figuras del bien simple por excelencia. De aquí que el puro relato épico tiene mayor rango que la representación dramática; pues la esencia de esta es la Mímesis, la *imitación*, en el sentido supremo de que uno juega el papel de otro y se transforma en él. Aquí se precisa especial cautela, para que no penetre nada malo o destructivo en el alma, porque precisamente en esta Mímesis reside la fuerza y el peligro de la poesía dramática.

Con ello nos encontramos ya en el centro de la discusión sobre el juego. La Mímesis dramática es exactamente aquello que significa en nuestro lenguaje "*jugar un papel*" <sup>4</sup>, y en el culto de dios de la máscara, de Dióniso, ocurre todavía esto con toda la fuerza de la transfiguración extática. Pero esto no es designado por los griegos como *juego* en el sentido de la *Paidiá*. Por primera vez ocurre ello con toda claridad en Platón, cuando en el libro X de la *República* emprende de nuevo la crítica de la poesía mimética, para fundamentarla también ontológicamente con una nueva radicalidad (595a-608b).

La *Mímesis*, cuya esencia está en juego, es, sobre todo, la dramática. Pero en un sentido más amplio aparece también toda la poesía, igual

3. Entre la inabarcable bibliografía platónica séanos permitido citar aquí (lo que vale para otros puntos relacionados con nuestra investigación) las obras que nos han parecido más importantes: P. FRIEDLANDER, *Platon*, 1928<sup>1</sup>-1930, 1964<sup>3</sup>; H. G. GADAMER, *Platon und die Dichter* (conferencia) 1934; W. JAGER, *Paideia*, II, III, 1944<sup>1</sup>-1947, 1953<sup>3</sup>; W. J. VERDENIUS, *Mimesis*, 1949; H. GUNDERT, *Enthousiasmos und Logos bei Platon*, *Lexis* 2, 1949, p. 25 ss.; *Zum Spiel bei Platon*, Beispiele, Festschrift a E. FINK, 1965, p. 188 ss.; P. VICAIRE, *Platon, Critique littéraire*, 1960.

4. De manera muy decisiva, aunque con frecuencia problemáticamente, ha elaborado este aspecto de μίμησις H. KOLLER, *Die Mimesis in der Antike*, Berna 1954.

que el arte plástico, como *Mimesis*, como representación imitativa, no del Ente mismo —y esto es lo decisivo—, de la idea en su inequívocidad, sino de los fenómenos sensibles en su varia multiplicidad. Todo lo que hacemos los hombres es siempre *Mimesis*; el modelo, en cambio, que tenemos ante nuestros ojos, es la verdad de la idea. Por el contrario, lo que el poeta y el pintor tiene ante sus ojos no es la idea, sino sólo su imagen. Por eso aparecen ellos *en tercer lugar después de la verdad* (597e); su *Mimesis* es *imagen de imágenes*, irreal, mera apariencia y por ello sólo *Paidiá*, puro juego (602b), juego, por tanto, no tal como lo entendemos hoy nosotros, como un libre quehacer con índole y rango propios, sino como un derivado potenciado, sin propio saber, de gran fuerza psicagógica, pero tanto más peligrosoo, cuanto más carácter mimético tiene. Pues esta *Mimesis* habla sólo a las múltiples opiniones e instintos del hombre, para complacerlo, para servir al placer de la vida (*ἡδονή*); en cambio, nada dice a la razón, que distingue el valor de las cosas según su ordenación de valores (602c ss.).

Tal juicio sobre su gran poesía, cuya sabiduría tomaron siempre en serio los griegos, era paradójico, provocativo, revolucionario, y así quería serlo. Pero esta crítica está indisolublemente unida con la del mito antiguo: donde los dioses no aparecen inequívocamente buenos y verdaderos, sino, por el contrario, malos e inmorales, donde ellos pueden transformarse y engañar y seducir a los hombres, no hay otra cosa que una falsificación de la ordenación del Ser en sus entes supremos: tal es la propia, radical y corruptora mentira de los poetas; y cuando Platón desenmascara la bella obra de los poetas como apariencia y mero juego, lo hace porque vió en el dominio del mito el máximo *peligro para el alma*, que sólo puede superarse por medio de la filosofía.

La perspectiva de esta interpretación de la poesía quedaría en realidad desfigurada, si se la entiende de un modo polémico y no dialécticamente. La gran novedad, que en esta polémica gana la poesía y precisamente la Tragedia, es el descubrimiento de que ella es un juego por excelencia, transportada a la flotante atmósfera entre la realidad e irrealidad, sin exigencias de conocimiento alguno, pero liberada con ello del control del Logos, no sólo del Logos filosófico, sino también del pedagógico, que muy gustosamente desearía incorporarla palabra por palabra y hacerla útil. Estos caracteres del juego valen no sólo desde el punto de vista del antiguo mito, sino también de la nueva poesía filosófica, con la que Platón, aun en sus diálogos y mitos, entra en genial agón frente a la poesía del pasado. Queda esto patente de manera más clara en la crítica de la obra escrita en su diálogo *Fedro*. Porque —afirma Platón—, todo discurso fijado o capaz de ser fijado en un escrito, que

sólo puede hacerse responsable de sí mismo a través del diálogo, es sólo una imagen inesencial del discurso vivo, su origen e influencia un juego más o menos amable frente al trabajo largo y serio, en el que madura y fructifica la siembra de las palabras vivas (274b-277a).

También esto es una inaudita provocación contra la convicción de los griegos acerca de la eterna duración de la poesía. Pero ¿por qué es la palabra viva no sólo más verdadera, sino más fructuosa y duradera en su efecto futuro? Porque sólo el diálogo amable y crítico garantiza que el alma pueda despertar a la verdad y engedrarla a su vez en otros. Esta es la única obra del hombre digna de tomarse en serio, pues sólo esto le hace dar un viraje y le hace transformarse y volverse hacia Dios. Aquí, en esta apelación socrática al hombre mismo, enraíza el más hondo motivo de la doctrina de que todo lo demás es puro juego, y esta es la norma suprema a la que no llegan Homero ni los poetas trágicos.

Con todo, el mismo Platón entra en este juego y le comunica precisamente aquí una dignidad propia. Si uno que escribe toma en serio lo escrito y no sabe decir nada más valioso, entonces no sabe otra cosa sino jugar. Pero si sabe que lo escrito es sólo juego y puede dar cuenta de él de modo mejor por la conversación oral, por el diálogo, quiere decir que ha escrito desde el hontanar de la verdad y merece se le llame con el título serio, a que aspiró: es decir, no se le llamará *sabio* —esto sólo puede serlo Dios—, pero sí el *que aspira a la verdad, filósofo* (278c-e). Con ello se abre al juego de la Mimesis y de su apariencia una propia posibilidad de verdad, a saber, la de la transparencia. Si el juego de la palabra se entiende a sí mismo como juego, entonces, y sólo entonces, es algo más que mero juego, es espejo, destello de lo más serio.

Aun en este caso, como ha demostrado Fink en su crítica (o. c., p. 89 ss.), no recibe el juego poético de sí mismo su propio rango o valor; queda siempre como derivado, relacionado siempre a algo más elevado, más originario, a la verdad y a su seriedad, a la que él apunta. La cuestión está en saber hasta qué punto hace violencia Platón con todo esto a lo que fue hasta entonces entre los griegos el juego de la poesía. Para ver esto con más claridad es preciso un paso último y más hondo en la interpretación del juego, como hace Platón en su obra de ancianidad, en las *Leyes*. También aquí se trata de la educación musical. Pero lo que en la *República* apareció de modo limitado como "*puro juego*", se presenta ahora, por el contrario, como suprema posibilidad de la esencia del hombre. ¿Cómo es esto posible?

La educación musical, en el arte de las musas (libros II y VII), es ahora con más claridad la *Paideia* del alma por medio del juego, la *Paidiá*, de la poesía, música y danza en las fiestas de los dioses. En esto

converge el sentido psicológico-pedagógico y el religioso de educación, juego y fiesta. Ningún niño puede permanecer quieto, debe retozar, saltar, dar gritos de júbilo, chillar. Lo que diferencia al animal del hombre es el hecho de que los dioses dieron a este último la melodía y el ritmo, por los que se configura armónicamente en el niño el dinamismo irregular y se ordena la confusión de instintos y sentimientos, pudiendo dominar en ese orden la inteligencia racional. Pero éste tiene valor no sólo en los niños. La vida del hombre es dura, su agobio hace desmoronarse la estructura de la *Paideia*. Por eso, llenos de compasión, regalaron al hombre los mismos dioses, las Musas, Apolo y Díoniso, la fiesta de los dioses, para que puedan *recrearse*, y los dioses la celebran junto con los hombres, para que en el juego de la fiesta se restaure de nuevo la estructura del alma (653a-654a).

Bajo este punto de vista hay que entender los dos pasajes en el libro I y VII de las *Leyes*, en los que Platón llama al hombre *juguete de los dioses*. El primer pasaje (644d-645c), en el que se le llama *marióneta divina*, nos indica el sentido religioso de lo que nosotros hemos llamado precisamente *estructura del alma*. Pues los hilos, que mueven esta marioneta, no son otra cosa que los movimientos o emociones del alma, alambres toscos y duros en su mayoría, que se enmarañan en la contradicción, si no se dejan conducir y guiar por la cuerda áurea, fina y santa de la inteligencia racional. Sólo ella conduce a los dioses, por ella nos gobiernan los mismos y nos sanan de nuestra confusión. Por esto podemos leer en el otro pasaje (803c-804b): "*Afirmo que las cosas serias hay que tratarlas con seriedad, sin ella las que no lo son; pero Dios es, por naturaleza, digno de todo lo felizmente serio; el hombre, en cambio, y su esencia, como dijimos poco ha, está construido como un juguete de los dioses, y esto es realmente lo mejor, que pudo hacerse de él. De aquí que, conforme a su naturaleza, debe todo hombre y toda mujer pasar su vida jugando los más bellos juegos, a la inversa exactamente de lo que ahora están acostumbrados a pensar*".

¿Qué quiere Platón dar a entender con esto? El "*caso serio*", es decir, la guerra, en la que el hombre emplea toda su energía —a lo que debe añadirse el trabajo y el esfuerzo por las necesidades de la vida—, es precisamente lo que no merece la pena de serios esfuerzos; lo típico de *marióneta* que hay en todo mortal es "*tener poca participación en la verdad*". Penuria y discordia son las cosas que excitan en nosotros el enredo de aquellos duros cables. Y estamos de tal modo entregados a su poder, que aparecemos de menguado valor ante los dioses y sólo como una muñeca de alambre. Pero esto es sólo uno de los aspectos. *Para ellos* somos también un juguete. Juegan con nosotros,

como buenos jugadores nuestros que son, con el juego de las musas; con su particular regalo, *la melodía y el ritmo*, transforman el pataleo del muñeco en un hermoso juego, que obedece a la cuerda áurea de la inteligencia, por la que llegamos a ser libres en la *imitación, en la Mímesis*, de los dioses.

No sólo la poesía, sino toda la esencia y vida del hombre aparece aquí como juego en una inversión paradójica: en el horizonte de lo divino aquello que constituye nuestra solicitud diaria no es en realidad nada serio; el juego, en cambio, es lo que más nos acerca a lo serio, es decir, a Dios. Lo que frente a este horizonte aparece en el medio del juego viene a ser la auténtica verdad del hombre, su doble esencia y carácter: insignificante ante Dios, mientras se toma en serio a sí mismo; semejante a los dioses, tan pronto se entrega a la fiesta y al juego.

Con ello hemos llegado al punto en el que se encuentran como en un gozne la Antigüedad y el Occidente. Junto con el célebre pensamiento de Héraclito sobre el *Eón que juega* y con las observaciones de Platón sobre el drama de la vida, su tragedia y comedia, es exactamente este lugar de donde han brotado de modo particular las profundas concepciones acerca del juego de la vida, del teatro del mundo o del juego de Dios, como lo encontraremos más tarde, ante todo en Plotino y, unido a la palabra bíblica, en los Padres de la Iglesia, según ha probado últimamente Hugo Rahner <sup>5</sup>. Aquí está también la raíz del moderno redescubrimiento del juego. Lo que Helmut Plessner ha llamado "*situación incorporativa*" del hombre, o sea, no sólo que el hombre se abre a la realidad en su cuerpo, sino que también juega un papel en él, ¿es algo diferente a la moderna interpretación antropológica de la *estructura mimética* de la vida, descubierta por Platón? Por esto, para apoyar la tesis de su *Homo ludens*, es decir, que toda la cultura nació a manera de juego, no sólo apela Huizinga expresamente a Platón, sino que ve con él, precisamente en el *juego del culto*, el propio centro originario de la cultura <sup>6</sup>.

Con el culto y su celebración en la danza, música y poesía podemos penetrar con nuestra mirada, a través de Platón, en la remota lejanía de orígenes prehistóricos y en la tradición religiosa y poética de los griegos, que también conoció Platón, en esa tradición, a la que Platón declaró en su *República* la más implacable guerra. ¿Qué se puede decir de esto?

---

5. Cf. HUGO RAHNER, *Der spielende Mensch*, 1954. Para la antigüedad postplatónica, cf. también K. DEICHGRABER, *Natura varie ludens* (Abhandlungen der Akademie Mainz, geistes- und sozialw. Klasse, 1954, n. 3), y H. HERTER, *Das Leben ein Kinderspiel* (Bonner Jahrbücher 161, 1961, p. 73).

6. Cf. o. c., p. 24 ss., 30 s., 42 ss., 342.

¿Cómo aparece la poesía griega, partiendo nosotros de las preguntas, que se alzan a nuestra consideración a través de la crítica platónica de la poesía, por un lado, y la inversión, por otra parte, del juego y la seriedad en el horizonte de lo divino, que yo he tratado de resumir en la fórmula de "Verdad y fuego"?

## II.—DIALECTICA DEL JUEGO EN HOMERO

No sin razón vió Platón en *Homero* al arquegueta de la poesía trágica y potencia dominante del espíritu de la Grecia antigua. Platón le amó más que nadie y lo combatió, a su vez, con la mayor vehemencia. La osada cuestión, que proponemos nosotros, es si Homero no fue más platónico y quizá también Platón más homérico de lo que él mismo estaba dispuesto a aceptar <sup>7</sup>.

En los poemas homéricos se llaman juego sólo el canto y la danza, no la recitación del cantor; pero su lugar propio es su ejecución en la fiesta común de la sociedad, y si su efecto es la alegría, más aún, el encantamiento, un éxtasis, que hace olvidar la preocupación y el dolor (HESÍODO, *Teog.* 98 ss.), son precisamente estas las características que hoy descubrimos nosotros en el juego, "oasis de la felicidad". Pero ¿qué significa que las Musas, que hacen a uno *olvidar*, sean hijas de *Mnemosyne*, de la memoria? Significa ello, en primer lugar, que ellas guardan el recuerdo de los hechos, sufrimientos y gloria de los héroes antiguos; pero si el hombre olvida su propio sufrimiento en la contemplación de esos datos antiguos, entonces se acerca en su felicidad a los dioses, que se complacen también en la lucha y sufrimientos del hombre, como si fuese un espectáculo.

Así se contemplan a sí mismos estos poetas antiguos <sup>8</sup>. ¿Pero se agota en esto su quehacer? ¿Es solamente un deleitable espectáculo lo que ellos nos ofrecen? Veamos, en algunos ejemplos, que nos ha aclarado la más reciente investigación homérica, cómo juega Homero en la *Iliada*.

Su obra maestra estriba, como reconoció ya Aristóteles (*Poética* 23) y ha revalorizado sobre todo Schadewaldt, no en haber organizado una

7. Respecto a Homero, en lo que toca a nuestro trabajo, cf. sobre todo: W. F. OTTO, *Die Götter Griechenlands*, 1929<sup>1</sup>, 1947<sup>3</sup>; K. REINHARDT, *Das Parisurteil*, 1938 (recogido ahora en *Tradition und Geist*, 1960, 16); W. SCHADEWALDT, *Iliasstudien*, Abh. Sächs. Akad., 43, 1938; *Vom Homers Welt und Werk*, 1944<sup>1</sup>; BR. SNELL, *Die Entdeckung des Geistes*, 1955<sup>3</sup>; H. FRANKEL, *Dichtung und Philosophie des frühen Griechentums*, 1951<sup>1</sup>, 1962<sup>2</sup>; K. REINHARDT, *Die Ilias und ihr Dichter*, 1961, 1965<sup>2</sup>.

8. Véase, por lo demás, W. MARG, *Homer über die Dichtung*, 1957.



multitud de episodios, sino en haber concentrado dramáticamente todo el ingente suceso de la guerra troyana en una *acción única*, en el *rencor* de Aquiles. Esto importa a su vez un consecuente y genial truco artístico: el suceso queda abierto hacia adelante y hacia atrás, a saber, la prehistoria de la guerra (juicio de Paris, raptó de Helena y lo que se relaciona con él), y su fin (muerte de Aquiles y destrucción de Troya), que son los puntos de fuga, a los que orienta la *Iliada*; pero no son narrados en excursos ni prólogos. No; el poeta hace algo muy distinto: hace que midan sus fuerzas en duelo Paris y Menelao, antes de que se llegue a la verdadera batalla; salva a Paris por intervención de Afrodita, lleva a Helena hacia él, obliga a los troyanos a quebrantar los pactos, y, al final del poema, procede de igual modo: Héctor barrunta ya tempranamente la caída de la patria, por la que él lucha, y la aniquilación de su mujer e hijo; si la *Iliada* termina con su entierro, todo el mundo sabe que con él desaparece el defensor de Troya; sobre Aquiles, en cambio, gravita desde el principio el conocimiento de su muerte prematura, y cuanto más trágicamente se traba en la lucha, con tanta mayor profundidad se define su actividad heroica desde el conocimiento de esta muerte. ¿Qué significa esto? De los hechos nacen relaciones de situaciones y gestos, del relato directo un juego de sugerencias, y precisamente en esto, en ese juego de lo *no dicho*, se revela lo que significa el suceso, la verdad de su sentido. Pues todo está relacionado con este principio y este fin.

Pero así está dispuesta toda la *Iliada*: ella es, como ha demostrado últimamente Karl Reinhardt (cf. nota 7), un juego incesante de la inversión irónica de situaciones. La difícil disputa de los reyes en el Canto primero termina en que Aquiles se retire lleno de rencor y Agamenón se vanaglorie de poder triunfar sin su ayuda. Durante la noche siguiente (Canto II), le envía Zeus un sueño engañoso, haciéndole creer que conquistará Troya en ese mismo día. En la ilusión de esa confianza propia pone Agamenón el ejército a prueba: después de nueve años de vana lucha es preferible regresar a la patria que seguir consumiéndose aquí. La prueba termina en lamentable fracaso: el ejército, cansado de la guerra, se precipita a las naves, y Ulises y Néstor han de esforzarse por restablecer el orden de la tropa. Así se invierte lo que precisamente pareció hasta ahora orgulloso poder —signos del efecto de la disputa y del desastre, que desde entonces sigue amenazando—. En el Canto IX, cuando Héctor ha triunfado de hecho y amenaza ya el campamento griego, el rey, derrotado, repite ahora con llanto y seriedad la exhortación de regresar a la patria, con la misma exhortación con que antes quiso sólo poner a prueba a sus huestes. Y son ahora los príncipes

quienes le detienen y deben moverle a la gran propuesta de reconciliación con Aquiles. Cuando esto fracasa, es el mismo Agamenón el mayor héroe de su ejército (Canto XI) y esto se comprueba precisamente en la situación angustiosa. De este modo tan ambiguo aparece el hombre en el juego de contrastes: no responde a modelos o patrones de heroísmo o flaqueza, sino que se muestra tan vario, tan débil y tan firme, como es él en realidad.

Pasemos a Héctor: la palabra profética de Patroclo en trance de muerte, anunciándole que la muerte se le acerca ya por mano de Aquiles, la rechaza él con menosprecio (Canto XVI, 843 ss.). Más aún: se reviste la armadura inmortal de Aquiles, que llevaba el fenecido Patroclo (XVII, 192 ss.). Tan rápidamente se ha invertido la situación. Pero Héctor olvida que ha podido matar a Patroclo después que Apolo quebró el encanto de la armadura. Tan ciego es él en el ápice de su triunfo como lo fue Agamenón en el sentimiento de su poder. Sólo Zeus conoce el error. En gesto de desaprobación mueve su cabeza, y, no obstante, concede, una vez más, el triunfo al noble Héctor, como compensación por el trágico final, que él no barrunta.

Este es Homero: cada acción y cada movimiento, toda fuerza y toda debilidad del hombre es encerrada en el juego de una dialéctica, que se refleja en la luz de su parte contraria, que le pertenece radicalmente como a la vida la muerte y como a la muerte la vida, y de lo que el hombre, preso en el dato inmediato, nada adivina en la mayoría de los casos. Pero ello no es sólo perceptible al oyente, en cuanto éste es capaz de oír; también para los héroes suena su destino y, más aún, la hora del conocimiento, de un modo más hondo para el mayor de todos, Aquiles, el hijo de la diosa, que se ata con más ceguera en el rencor por amor al honor propio, fracasa más rotundamente, pero que también expía más viva y conscientemente que ningún otro.

¿Es esto mero espectáculo? ¿Es su efecto mero éxtasis que se olvida a sí mismo? O, como se ha demostrado recientemente<sup>9</sup>, ¿el gozo que domina junto y sobre la tristeza de este poema tiene su fundamento en que cuando uno contempla al hombre tan exacta e insobornablemente, como lo hace este poeta, se adquiere mayor claridad y conocimiento de sí mismo?

Por cierto todo lo dicho afecta, primeramente, a un aspecto o perspectiva de esta poesía: la del hombre. Los hombres no están solos; sobre ellos y con ellos viven, actúan y luchan los dioses, y la intervención

---

9. Cf. W. MARG, *Held und Mensch bei Homer*, en *Das Menschenbild in der Dichtung*, editado por A. Schaefer, 1965, p. 47.

de éstos es lo que provocó, ante todo, la cólera de Platón. Se trataba, como él mismo dice (*Rep.* 607bc), de una vieja disputa entre la poesía y la filosofía. La conocemos ya por las duras palabras de Jenófanes y Heráclito; a los Padres de la Iglesia no les fue difícil sacar de aquí armas contra los ídolos de los griegos, y de la perplejidad, a la que han venido a parar por esto los amantes de Grecia, ha sacado quizá por primera vez nuestro siglo los conocimientos, que sirven de fundamento a nuestro tema de estudio.

Entre las muchas deducciones histórico-religiosas es la más importante la que revela cómo en los dioses olímpicos se dan cita dos características de lo divino, en las que se encierra una contradicción<sup>10</sup>: ellos son los *κρείττονες* *los poderosos*, y con esto participan de la demoníaca impenetrabilidad de otras fuerzas más primitivas, que con su bendición y cólera, con su gracia y perfidia, al mismo tiempo, mantienen la vida del hombre entre angustia y esperanza; por otro lado, son ellos, a fuer de inmortales, los *μάκαρες* y *τέλειοι* *los perfectos y completos en su felicidad*, poseedores de aquella claridad y espiritualidad, a la que aspira el hombre y que no podrá alcanzar jamás. En el contraste de estas dos características, la segunda, la de lo espiritual y perfecto, fue ganando más y más entre los griegos, y al decidirse Platón radicalmente por esta última, tuvo que atribuir a lo demoníaco un lugar intermedio (*Banquete* 202s ss.), y colocó a todo el futuro ante el enigma de dónde saca su fuerza en el mundo lo malo y lo malvado, si no pertenecen a la esfera de Dios. Para Homero los contrastes del mundo alcanzaban todavía hasta el centro mismo de los dioses, sin que el hombre sintiese comezón alguna por ello.

Pero ¿cómo se nos presenta esto en la poesía? Siempre que se da el culto en el juego, está también allí presente en todo su poder la santidad de los dioses. Siempre que se narran historias de los dioses, aparecen también sus peleas llenas de primitivo salvajismo —como, por ejemplo, cuando Zeus ata y cuelga a Hera de las manos, le pone pesas de hierro en los pies y arroja del Olimpo a todo el que pretenda auxiliarla<sup>11</sup>—, pero todo esto es mero recuerdo, al que se puede apelar, con el que se puede amenazar, pues en la *Iliada* no suceden ya tales cosas. Si los dioses se malquistan y dividen en partidos, lo hacen por amor a los hombres, a quienes ellos aman u odian, con lo que todo el

10. Cf. U. v. WILAMOWITZ-MOLLENDORFF, *Der Glaube der Hellenen*, I, 1931, cap. I (Dios y dioses) y cap. V (*Homerische Götter*, en particular p. 362 ss.); K. DEICHGRABER, *Der listensinnende Trug des Gottes*, 1952, p. 108 ss.

11. *Iliada* XV, 18 ss., con I, 590 ss.; sobre esto, KULLMANN, *Das Wirken der Götter in der Ilias*, 1956, p. 9 ss., 30; K. REINHARDT, *Die Ilias und ihr Dichter*, 1965<sup>2</sup>, p. 102 ss.

suceso se proyecta hacia esos dos planos, que tanta importancia tienen en la *Iliada*. Entre los hombres no hay nada ya mítico <sup>12</sup>, sino transitoriamente y a base de un viejo recuerdo; lo que ocurre entre ellos es como consecuencia natural de su conocimiento o ceguera, de su juicio o pasión. Pero precisamente sucede esto al mismo tiempo conforme al plan de Zeus, que nadie conoce. El complace la súplica de Tetis, la de honrar a su hijo a Aquiles, pero sólo a costa de un alto precio, que Aquiles no sospecha, la muerte de Patroclo. Visto desde el horizonte humano las cosas se desarrollan de modo que, cuando el aprieto argivo ha tocado su cumbre, Aquiles, preso en la lucha entre su terquedad y su deseo de ayudar envía a su amigo, en lugar de intervenir personalmente, y en este compromiso intermedio no sólo traiciona al amigo, sino su propio sentido del honor. En esto precisamente se cumple a su vez y de manera imperceptible el plan de Zeus y la expiación por la *Ate*, por medio de Aquiles empedernido en el rencor. Se trata del cumplimiento de un gran juego cósmico: irresistiblemente, sin que pueda captarse en cada uno de sus actos, la oculta dirección de Zeus se va haciendo visible en la historia consecuente del hombre.

Pero si miramos a la relación de los dioses con los hombres en su totalidad, descubriremos aquí, en su mismo centro, aquella dialéctica homérica de las perspectivas contrapuestas: sólo por amor a los hombres altercan y luchan entre sí los dioses y, al mismo tiempo, no les merece la pena desgarrarse así por el hombre <sup>13</sup>. En el Canto I (v. 493 ss.) logra Tetis de Zeus la crítica promesa de hacer triunfar a los troyanos, para desagraviar y honrar a su hijo Aquiles. Pero Hera ha oído también esa promesa; al sublime juramento del señor del mundo sigue la más acre discordia matrimonial, con la consiguiente perplejidad del señor de casa, conseguida no sin esfuerzo. ¿Y qué sucede en realidad? El más débil y bonachón de los dioses, el cojitranco herrero Hefesto, habla apaciguador a su madre —“¿A qué metéis tanto ruido por amor a los mortales?”—, asume, renqueando, el oficio de escanciador, una risa inextinguible se apodera de los dioses, las Musas cantan y danzan acompañadas por la lira de Apolo, y toda la discordia se extingue en el gozo festivo de los inmortales.

¿Qué acontece, por otro lado, cuando se lanzan realmente a la lucha, allá abajo, en el campo de batalla? En la gran batalla de los dioses del Canto XXI (v. 385 ss.), Ares es arrojado al suelo por Atena, Artemisa

12. W. KULLMANN, *o. c.*, pp. 41, 82, 147; *Id.*, *Die Quellen der Ilias*, Hermes Einzelschriften 14, 1960, p. 61 ss.

13. W. MARG, *o. c.* (cf. nota 9), p. 29 s.

recibe de Hera un golpe de carcajada en sus oídos; pero Apolo dice al venerable Posidón cómo es imprudente pelear con él a causa de los mortales, esos pobres seres, que crecen y se marchitan como las hojas. De este modo tan poco serio se desarrolla la lucha de los dioses en honor de esta última y terrible batalla de la *Iliada*, la única en que interviene Aquiles, que comenzó (Canto XX, v. 31 ss.) con un estruendo de proporciones cósmicas, cuando Zeus hace estremecer al cielo, Posidón la tierra, y el señor de los muertos se levanta horrorizado de su trono. Modelo de esta batalla fue, sin duda, la *Titanomaquia*<sup>14</sup>, aquella terrible lucha cósmica, que terminó cuando Zeus arroja al tártaro aquellas viejas fuerzas primitivas del mundo. ¡Qué ironía hacer de aquella lucha una riña familiar entre los dioses olímpicos!

Intérpretes como Karl Reihardt<sup>15</sup> y Hermann Fränkel<sup>16</sup>, descubrieron precisamente aquí la clave para la conducta de los dioses en la *Iliada*. Si la muerte no alcanza a los dioses, les falta, asimismo, su participación en las preocupaciones y la penuria, les falta el esfuerzo, la lucha y la decisión, en una palabra, toda la seriedad de la vida humana. Si toman parte en ello —por amor a los hombres—, es todo una sublime apariencia, un juego divino. Su ser y vida misma no es otra cosa que un juego feliz, una fiesta divina de los que viven sin dificultad.

Así son vistos los dioses desde una perspectiva humana. ¿Pero qué es el hombre ante los dioses? En el Canto XV (v. 360 ss.) destruye Apolo el muro de los Aqueos, la obra que tanto esfuerzo y trabajo costó, como un niño que construye, para diversión propia, una torre de arena a la orilla del mar y jugando la destruye a manotazos y patadas. Así se porta un dios con el esfuerzo y trabajo del hombre. Toda la angustia y pena del hombre, la seriedad de su decisión, su lucha a vida o muerte, no es más que un juego para los inmortales, un juego en que unas veces son actores, otras meros espectadores, para regocijar su corazón.

¿Qué es esto sino aquella dialéctica inversión de juego y seriedad, que conocemos por Platón? Por esta dialéctica, a manera de espejo reflector, descubrimos la verdad de lo que son realmente los inmortales y los mortales. Esto no quiere decir que la vida humana es un *mero* juego; ella *es* preocupación, esfuerzo, muerte y terrible seriedad. Pero, cuando el hombre se toma a sí demasiado en serio en los propósitos de su existencia, entonces precisamente cae en la locura y fracasa. Ahora bien, sólo el hombre tiene a los dioses por amigos o enemigos, sólo él tiene

14. P. VON DER MUHLL, *Kritisches Hypomnema zur Ilias*, 1952, p. 295; K. REINHARDT, *Die Ilias*, p. 446 ss.

15. K. REINHARDT, *Parisurteil*, 1938<sup>1</sup>, p. 12 ss. (*Trad. und Geist*, 1960, p. 24 ss.).

16. H. FRANKEL, *o. c.* (cf. nota 7), 1951<sup>1</sup>, p. 77 ss., 1962<sup>2</sup>, p. 59 ss.

conocimiento de su muerte y de la eternidad de los dioses. En ello reside su fuerza y flaqueza al mismo tiempo. ¿Y no estriba también aquí, en este doble sentido, la verdad de la ironía, en la que su vida aparece ante los dioses como un juego, así como la vida de los dioses lo es ante la vida humana? Y si atendemos sólo a este doble sentido, ¿no es esto enteramente platónico, la mayor sabiduría del poeta Homero?

### III.—PROBLEMATICA DEL JUEGO EN LA TRAGEDIA

Al hablar de un doble sentido, en el aspecto ya estudiado, prescindimos de la doble cuestión acerca de la pura perfección de Dios y de la justicia del rumbo del mundo, en cuya solución se esfuerza la generación posthomérica que trata de fundamentar hasta qué punto el orden de la polis necesita una explicación religiosa y en qué medida debe ser consecuente el enigma sobre el sentido del mundo. La sabiduría de la *Iliada* no estriba en estas cuestiones. Pero al despertar de nuevo durante el siglo V la herencia de Homero, dentro del espíritu de la polis y, al unirse la grandeza y dialéctica de su concepción del hombre con la nueva cuestión acerca del orden del mundo y con la nueva visión de la interioridad del hombre, nace de la fiesta dionisiaca en Atenas la *Tragedia* como drama. La seriedad de la tragedia, cuyo centro es el sufrimiento humano, y la severidad de su Logos difícilmente nos permiten hablar aquí de juego. Que Platón llamase a la tragedia *Paidiá*, no dejó de ser en todo caso una verdadera provocación. En el sentido amplio de la palabra es ella, sin embargo, un juego, y esto en un triple aspecto: como parte de la fiesta de Díóniso, por la intervención del coro y como espectáculo dramático <sup>17</sup>.

Ciertamente hacemos la cuestión demasiado fácil, cuando designamos la tragedia como *juego cultural* en contraposición al drama moderno. *Los juegos culturales* son algo muy diverso: cada año se representa el mismo mito sobre el dios de la fiesta: puede estar acompañado del canto, pero esencialmente se trata de una *acción mímica*. En la tragedia sucede de modo contrario: aquí no se repite mito sagrado alguno acerca de los dioses, sino que se representan anualmente en *agón* nueve dramas, composiciones dramáticas, sacadas de la leyenda heroica. ¿*Qué tiene esto que*

---

17. Sobre la tragedia cf. A. LESKY, *Die Griechische Tragödie*, 1938<sup>1</sup>, 1964<sup>3</sup> (Introducción); Id., *Die tragische Dichtung der Hellenen*, 1956 (discusión de la problemática científica); H. D. F. KITTO, *Greek Tragedy*, 1961<sup>1</sup>. Fundamental para el tema de nuestra investigación son las obras de K. REINHARDT, *Sophokles*, 1933<sup>1</sup>, 1947<sup>3</sup>; *Aischylos als Regisseur und Theologe*, 1949.

*ver con Dióniso?*, se decía ya al final del siglo VI, y como protesta se introdujo la fiesta satírica de Dióniso. Pero este hecho no pudo reducir a segundo plano la tragedia heroica, sino que le siguió solamente como epílogo jocoso.

Con todo, permanece la tragedia, también como juego dionisiaco, unida a la fiesta del dios, un acontecimiento de la polis y de su culto. Esquilo intentó de varias maneras renovar antiguas instituciones en el juego de la escena como en un auténtico *juego cultural*, sobre todo en las *Euménides*, con la intervención del Areópago y la transformación de las Erinias vengadoras en divinidades venerables, dispensadoras de perdón, por cuya mediación la maldición de generaciones y la venganza de la sangre termina en el orden divino, protector de la polis. Esto ocurre, ciertamente, al final de una trilogía; la forma de la tragedia no es un juego institucional, sino un drama. El juego dionisiaco, en cambio, no sólo parte del culto, sino que, sobre todo, en el atuendo y máscara, en la palabra, sonido y movimiento, está determinado por la fuerza esencial y especial de este dios, que consiste en la transformación extática. No se trata sólo de un éxtasis desde la distancia del oyente, como ocurre en la epopeya, sino que por medio de la *Mimesis* se transforma el actor en aquel ser, cuya máscara lleva, y arrebatada a todo espectador, al *θέατρον*, a la embriaguez del mismo éxtasis. Esto vale por igual para los dos elementos, coro y verso del diálogo, de cuya unión nació la *παλίντονος ἄρμονιη*, la estructura reacia de la tragedia. En la danza y canto se afina la vieja y primitiva raíz dionisiaca de la tragedia, y hasta tiempos muy posteriores es la orquesta el lugar donde la tensión de la lucha escénica se resuelve en la fiesta de la comunidad, su dinamismo lírico en danza y canto; y en este dinamismo vibra, reflexiona y ora la tragedia. El verso del diálogo, en cambio, es fruto de otro espíritu distinto, del Logos jónico-ático. Este verso, injertado en otro tiempo (por Tespis) en la lírica coral, termina por imponerse y conduce al drama. Pero también en su agudeza dialéctica vive la fuerza extática del juego dionisiaco; pues es precisamente la palabra de la acción mimética, la que hace al actor abismarse en su papel. Con todo, la transformación no se muestra en el juego individual de gestos, sino que está como apresada y sostenida en la máscara, y no está transmitida ni conducida por incitantes imágenes espectaculares, sino por *la palabra*, por *la palabra que de hecho mata*, como dijo Hölderlin<sup>18</sup>. Aquí mueren muchos, pero no en la escena; su destino se hace tan presente por medio de la palabra, que basta su realización tras los bastidores.

18. HOLDERLIN, *Anmerkungen zur Antigone*. Stuttgarter Ausgabe, V, 1952, pp. 269, 23.

La cuestión que a nosotros nos preocupa es bajo qué condición y cómo aparece la verdad en esta palabra aludida en el juego y actualizada. También en esto somos deudores a la interpretación de Karl Reinhardt (cf. nota 17). La *Orestíada*, de Esquilo, es una *Trilogía*. En ella no aparece el hombre todavía solo, por muy grande que él sea; desde los abuelos hasta los nietos actúa en él el demonio de la generación, para expiar y renovar al mismo tiempo en cada generación el germen de una culpa originaria con otra nueva culpa <sup>19</sup>. Esta es la más propia actuación y dolor del hombre y, a su vez, el dominio de Zeus y de su Dike, de su poder justiciero, el más terrible de los enigmas, oculto en la maraña del pensamiento divino; a saber, cómo en este mundo hay que expiar una injusticia con otra injusticia. ¿Dónde puede llegar a encalmarse la cólera de la Ate?

En la primera pieza de la Trilogía, en *Agamenón*, regresa al hogar el regio héroe, el más grande triunfador en la mayor guerra, después de diez años de lucha, para ser asesinado con cínica astucia por su adúltera mujer. Pero esta no es una caída repentina en la nada. No; en la misma medida con que entra en escena el anuncio de la victoria y se va acercando el vencedor, gradualmente presentado por señales de fuego hasta su aparición solemne, así se proclama también desde el comienzo la secreta catástrofe, desde el suspiro reprimido de los puestos de guardia hasta el terrible símbolo del tapiz de púrpura, que la soberana dialéctica de Clitemnestra obligará a pisar a su vacilante esposo: nuevo crimen, nuevo trabamiento a partir de una vieja debilidad, así domina ella a él por medio de su palabra ya en el acto de recibimiento, antes de que lo abata de hecho en el baño.

Pero el hecho de que podamos ver así las cosas, o sea, que la victoria y figura del vencedor aparezcan de antemano en esta fatídica ambigüedad, lo debemos a los cantos del Coro. Este canta la justa victoria sobre Troya, victoria querida por Zeus, pues había que expiar el crimen de Paris. Mas al mismo tiempo aparece el crimen de Aulide, donde Agamenón hizo sacrificar a su hija Ifigenia para buen logro de la campaña militar; después, la protesta del pueblo contra la guerra por una mujer y contra la ambición de honor de los príncipes; por último, se llega a una clara reflexión sobre la maldición de palacios manchados de sangre, y esto de una manera tan drástica, que sólo se necesitará la palabra visionaria y extática de la arrebatada Casandra para hacer brillar de un golpe y con cegadora luz toda la verdad, la maldición de viejas atrocidades, la ceguera del victorioso rey, la sañuda furia del viejo *Demon*

---

19. A. LESKY, *Die Orestie des Aischylos*. *Hermes* 66, 1931, p. 190 ss.



hasta el futuro acto vengador del hijo, y revelar así en todo su trasfondo la catástrofe, en el momento en que ella aparece.

*Juego de contrastes*, así hemos llamado todo esto en la *Iliada*. Uno siente reparos de emplear aquí esta expresión. En realidad no hay aquí espacio para la distancia de la ironía, que antes fue posible al poeta de la epopeya. Y con todo se trata aquí de un juego, un juego fatídico en verdad, juego de actualización angustiada, de oculta fuerza demoníaca y poder divino, por el que la grandeza y la magnificencia aparece en el plano de una doble luz, antes de que se precipite a la ruina. Pero con esto no se ha dicho todo. Antes, en el canto amebeco con el Coro, tiene que conocer también Clitemnestra, la triunfadora, hasta qué punto está ella sometida a esas fuerzas, y en la segunda pieza, en las *Coéforas*, llega la gran inversión: ahora es el rey y padre asesinado, el gran muerto, quien se convierte en poder dominante, y ahora brilla también el imperio de los dioses en el mandato que Apolo da a Orestes de vengar a su padre. El mandato y defensa de ambos, del dios y del muerto, es de tal fuerza, que el acto vengador (contrariamente al *Agamenón*) se trama aquí desde el principio y con toda claridad; su terrible doble sentido, en cambio, la atrocidad del matricidio, queda oculta hasta el final, hasta que Orestes (de nuevo el gran símbolo esquileo) exhibe triunfante la tela tinta en sangre, en la que en otro tiempo fue preso su padre, y en este momento se le turban repentinamente los sentidos, y las Erinias, los espíritus vengadores de la madre, comienzan a perseguirlo.

De nuevo tenemos aquí el juego de la inversión llena de contrastes, esta vez en gran estilo, drama frente a drama, y ahora para ocultar la verdad, en lugar de revelarla: ¿cómo podría haberse realizado el acto y cómo podría haber sido tolerado, si todo hubiese apuntado desde el principio a todo su terrible proceso? Con mayor fuerza reveladora se manifiesta el cambio al final, aludiendo, a su vez, al drama siguiente: las *Euménides*. Aquí aparecen en escena, personal y físicamente, dioses, de los que hasta ahora hemos oído hablar solamente; el hombre, Orestes, es más bien el perseguido y salvado; los que actúan son los dioses, o sea, las Erinias, las terribles hijas de la noche, que exigen el cumplimiento de su viejo y sagrado derecho, y por otra parte Apolo y Atena, los hijos de Zeus, que impugnan ese viejo derecho en nombre de una generación más joven y espiritual. La angustia del hombre se convierte en lucha de dioses, como antes ocurría en Homero. Pero ¿cómo actúan y luchan los dioses, cuando penetran la escena? Revestidas de originario poderío las Erinias, cuando acompañan su canto con la danza; de sublime majestad Apolo, cuando promete su protección a Orestes, y con todo ninguno consigue arrebatarse al otro el hombre objeto de la disputa.

Un tribunal imparcial debe intervenir, el sacro Areópago de Atenas —un tribunal de mortales para dirimir el litigio de los inmortales: ¡qué ironía dentro de tamaña dignidad!—. Y cuando los dioses argumentan ante este tribunal, lo hacen tan parcialmente, como suelen serlo todos los partidos, con toda clase de sofismas; he aquí los dioses en juego, igual que en Homero <sup>20</sup>. Ni pueden actuar de otra manera; ambos litigantes tienen razón, el caso es insoluble. Pues Orestes era el último heredero, tenía que vengar a su padre, pero también la que él mató era su propia madre. ¿Qué dios puede resolver esta contradicción? ¿Cómo debía hacerlo un tribunal humano? Lo resolvió con empate de votos. Esto significa sentencia favorable, pero el caso queda insoluble. Así parece estallar de nuevo la lucha de los dioses. Lleno de indignación amenaza el ofendido Coro de las Erinias envenenar con su baba la tierra de la diosa Atenea. Pero con pura bondad busca ésta el favor de las divinidades irritadas, las invita a que velen por su tierra como poderes dispensadores de bendición, y la soberana benevolencia y claridad de espíritu de la hija de Zeus consigue lo increíble: las diosas irritadas se transforman en divinidades bienhechoras y graciosas; en la institución del Areópago, que ellas protegen ahora, se une la vieja santidad de la tierra con el nuevo espíritu del Olimpo en el orden divino de la polis.

El fundamento sobre el que descansa este orden es enigmático, tan amenazador como maravilloso. El conflicto es de tal envergadura que divide y desgarrar el mundo de los dioses; y se llega a una solución, no por el triunfo de una pretensión, sino en virtud de la *gracia*, de la *Charis*, que trasciende por igual la exigencia de la santidad como la lógica de la razón; y en esto precisamente, en esta reconciliación, entrambas cosas, lo santo y lo racional, hacen sentir enteramente los efectos de su fuerza. ¿No es esto un juego divino en su más sublime forma, exigencia tan verdadera como justísima y lógica, en su misterioso arcano, en tanto que esa exigencia permanece en conflicto?

*Teología*, para decirlo con una palabra de Platón, es el horizonte, en el que juega sobre todo la tragedia griega. Lo que importa ya a la tragedia de *Sófocles* no es el destino de las generaciones, sino el sufrimiento del individuo, que aislado en su más reducido mundo por medio de la plenitud de su ser, atrae hacia sí la ruina, y precisamente en el sufrimiento revela su nobleza y encuentra la verdad. Pero también aquí revelan conjuntamente su ser el hombre y la divinidad, y esto de tal manera que la palabra de Dios se cumple exactamente, cuando el hombre trata de rehuirla <sup>21</sup>. El ejemplo más terrible de esto es *Edipo*, sin-

---

20. K. REINHARDT, *Aischylos*, p. 144 ss.

gular en sí mismo por el hecho de que el exceso de la culpa fatídica y la inocente pureza de su voluntad están aquí en una desproporción, que no puede sanar explicación alguna. Sófocles rehusó también radicalmente encontrar el sentido de tal catástrofe; se contentó con elevar a poesía este sufrimiento, el más terrible sufrimiento de un mortal. Esto sucede, al revelarse por sí mismo, precisamente por medio del que es herido por dicho sufrimiento. La búsqueda de Edipo, la total inversión o vuelta de la apariencia a la verdad, del error al conocimiento, que él mismo rehuye y provoca al mismo tiempo, es el camino en el que el juego de la ironía trágica y de su reflejamiento humano-divino se desarrolla aquí como en ninguna otra tragedia <sup>22</sup>.

Al principio aparece Edipo como el salvador, que ha solucionado el enigma de la Esfinge; su pueblo, diezmado por la peste, le pide encuentre el camino de la salvación, y él mismo, a quien el dios délfico le señala el camino, asume la persecución del asesino de Layo y lanza la más terrible de todas las imprecaciones, y todo va dirigido contra él, tanto más terriblemente, cuanto más confiada, celosa y enérgicamente se desenvuelve todo el proceso. Tiresias, el vidente, llamado por el mismo Edipo, vacila primeramente en dar su consejo, irrita con ello al rey, y provocado también él por la cólera, le lanza al rostro toda la verdad con palabras enigmáticas. Con ello comienza a descollar ya la divina revelación del drama, en la más drástica de todas las ironías, precisamente en el momento en que Edipo insulta al viejo vidente: "*Ciego eres tú de oídos, de inteligencia y ojos*", y recibe la réplica: "*Y tú, desdichado, que te mofas de mi ceguera, que nadie se mofe pronto de ti por la tuya!*" <sup>23</sup>. Edipo, el ciego que ve, caerá en la ceguera, tan pronto como él vea la realidad: este fatídico doble sentido, al que va dirigido todo el drama, se hace aquí ya transparente e ilumina todo lo que sigue. Sólo el interesado no ve más que sedición, conjuración, soborno, y, naturalmente, ha de ser Creonte, el cuñado, quien se oculta tras esto; aquí llega a la cima su ceguera, tanto más estremecedora cuanto más profundamente herido se siente y cuanto más acuciosamente argumenta en el paroxismo de su cólera, y con todo yerra en ambas cosas.

La situación toma un nuevo giro cuando Yocasta, la hermana de Creonte, esposa y madre de Edipo, trata de disuadirlo, llena de preocupación, a que crea en el oráculo de los dioses. Layo, dijo el oráculo,

---

21. H. DILLER, *Menschliches und göttliches Wissen bei Sophokles*, Kieler Universitätsreden, 1, 1950.

22. Señalado ya por K. Reinhardt (cf. nota 17).

23. Verso 370 ss. La traducción de la versión alemana, según W. SCHADEWALDT, *Griechisches Theater*, 1964.

tenía que ser matado por su propio hijo, pero éste fue expuesto a las fieras de la montaña y Layo fue asesinado por ladrones en un trivio. *Trivio* —una palabra dejada caer como de paso (v. 716)— se convierte en clave para el que busca la solución del enigma; lleno de espanto relata Edipo su propia historia, cómo él en el *trivio* hacia Delfos mató a un viejo, que no quiso cederle el paso. ¿Era éste Layo? Todo depende de saber si fueron ladrones quienes le asesinaron o si fue sólo un viajero. Pero antes que aparezcan testigos, se presenta un mensajero de Corinto; con anhelo mezcla de tristeza, alegría, temor y esperanza recibe Edipo la noticia de la muerte paterna en Corinto. Por tanto, no puede ya ser él su asesino, como proclamó el oráculo de Apolo. Tampoco ha de temer ya el incesto con su madre, pues los reyes de Corinto no eran sus verdaderos padres; el mensajero lo recogió a él de niño, abandonado en el monte Citerón. Yocasta quiere impedirle que siga escuchando; ella ha comprendido ya todo, y se retira en silencio hacia la muerte. Pero él insiste en lo que resta a la verdad y, en el pórtico del descubrimiento, se alza a una nueva locura, queriendo hacer sospechosa ahora a la misma Yocasta, como antes hizo con Creonte: ella le desprecia sólo por su oscuro y bajo origen, se alaba a sí mismo como hijo de la fortuna, de la *Tyche*, y no sabe qué terrible verdad es esta. Pues ahora llega el viejo rabadán, el doble testigo, que otrora abandonó al niño y que después presencié el asesinato de Layo; en careo con él sale todo a la luz del día —cegarse a sí mismo es la única manera con la que el inocentemente impío, herido por Apolo, puede expiar en un nuevo viraje la ceguera de los crímenes que él ha cometido mientras veía—.

¿Es lícito hablar todavía aquí de *juego*? Ciertamente, en cuanto poesía y espectáculo, se trata de un juego, y algo se quiere significar cuando el poeta, actores y espectadores aceptan en la *Mimesis* una tal transformación en pavor, para expresar en ese juego su humanismo en toda su posibilidad trágica. Pero ¿es juego todo lo que aquí se *juega*? Recordemos nuestro punto de partida: nos referimos al pensamiento de Platón de que sólo Dios es digno de toda dichosa seriedad, y que la vida del hombre, en cambio, es mero juego en todo cuanto ella quiere tomarse en serio. ¿Y qué es lo que canta el Coro después del descubrimiento, en *Edipo*?

¡Ay, estirpes de los mortales!  
 ¡Cómo debo contaros a vosotros  
 con la nada, igual a la nada,  
 a vosotros que ahora vivís!  
 Porque ¿quién, quién entre los hombres

saca de la fortuna más que apariencia  
y tras la apariencia ruina?

Consideremos esta importante perspectiva: Edipó fue ya grande en apariencia, pero más grande es aún en el descubrimiento y sufrimiento de su nada. En esta misma doble luz y visión aparece también aquí el hombre ante Dios. En sentido de Platón y Homero sería su modo de ser como un juego; pero en la tragedia aparece el dolor demasiado avasallador y el terror demasiado actual, como para que pueda ser visto desde esta sola perspectiva. Muy distinto es el modo con que todo esto aparece en el drama. ¿No acontece todo esto en un juego, en el juego de contrastes irónicos siempre nuevos entre el error y la verdad, y en una acción en la que el hombre hace siempre el descubrimiento, pero tramado de tal modo por otras fuerzas o poderes, que se burlan del hombre, cuando éste se encierra en sí mismo, pero que le pueden conducir hacia adelante, tan pronto se presta él al juego?

Respecto al *Leitmotiv* platónico de nuestro tema —revelación de la apariencia humana ante la verdad divina— es *Edipo* el ejemplo más eminente. Cuanto a esto se convierte la tragedia en algo muy diverso a finales del siglo v. La cuestión acerca de sí es bueno y justo el dios y lo que él cubre con un velo no parece haber preocupado a *Sófocles*, según nuestra opinión. En cambio se convierte en cuestión central para *Eurípides*, y los dioses salen aquí mal parados. Lo que en Esquilo se presentaba todavía unido en el misterio de la secreta voluntad y espíritu de Zeus se derrumba insanablemente ante la aguda, perforante y dolorosa *ratio* del poeta más joven. Pero si lo divino no se manifiesta ya en el misterio numinoso, sino que se hace ambiguo porque la misma divinidad de los dioses se convierte en algo problemático, entonces se enturbia la luz aquella en la que a los mortales se presenta la verdad en sus antípodas inmortales. Por ello es la tragedia un juego de la revelación; y en la medida en que ese juego se multiplica y diversifica, en el juego de la *Tyche*, de los cambios repentinos provocados desde fuera, o bien en el juego de la intriga, en la que unos hombres se burlan de otros, en la intriga, de las emociones del alma producidas por situaciones imaginarias o del descubrimiento salvador, en esta misma medida desaparece la santidad del antiguo juego de la verdad.

## IV.—EL JUEGO PLATONICO DEL LOGOS Y SU TRASCENDENCIA

Tal era la situación en la que el joven *Platón*, despertado por Sócrates, vio en peligro la esencia y salvación del hombre, hasta el punto de que sólo consideró posible dicha salvación en un viraje total, en una crítica radical, no solamente de la ilustración moderna, sino asimismo del antiguo mito. Aquí se abre una sima, que hemos heredado de Platón y sobre la que no es lícito llamarnos a engaño. Y con todo cabe preguntar si no es esta la razón común que le une con los antiguos poetas, precisamente en nuestro tema "*sobre verdad y juego*".

Al final de su crítica de los poetas aclara Platón que él estaría dispuesto a aceptar gustosamente toda apología, que le demuestre cómo esta poesía es no sólo algo amable, sino algo capaz de elevar la vida misma (*Rep.* 607cd.). Recojamos esta pelota, lo que vale decir: la piedra de toque o normas de la apariencia y de la verdad, que él establece, la separación de lo interior y exterior, la jerarquía de valores, en la que lo espiritual y bueno es santo y divino —estas normas son extrañas a los antiguos poetas—. Todos ellos tienen algo en común, que los separa de Platón. En este punto no le convencería apología alguna. Pero ello quiere decir —y quizá estaría él dispuesto a oírlos— que su *Mimesis* fue meramente un amable o dulce juego, para presentar al pueblo una apariencia de las cosas, en la que ese pueblo encuentra complacencia. Pero el resultado es exactamente contrario: lo que las Musas suscitaron por el placer de la visión y del oído, por medio de la felicidad del éxtasis o del estremecimiento en el dolor, era una fuerza de su madre *Mnemosyne* en un sentido mucho más profundo, en el recuerdo y conocimiento a través del arte mimético de una inversión llena de contrastes, un reconocimiento, cuyo dolor y felicidad consistía en que el hombre despierte de la apariencia, en la que él se toma demasiado en serio permaneciendo preso en sí mismo, a la verdad del juego, que los dioses traman respecto al hombre. ¿Quería esto decir que los poetas conocían algo que hay que tomar más en serio que su propia poesía? ¿Sabían ellos quizá que estaban jugando?

Volvamos a Platón mismo. Lo que le une, en primer lugar, con los poetas es el hecho de que en lucha con ellos ha descubierto la esencia del juego, no sólo crítica, sino positivamente, en aquel doble sentido de la esencia humana y, más aún, el hecho de que *él mismo* juega y *cómo* juega. De qué modo entendió Platón todo esto, como transparencia de la verdad, intentamos ya explicarlo en nuestra aclaración del diálogo *Fedro*. Allí nos referíamos al problema de la *palabra escrita*, y vale, por tanto, en primer lugar, para sus diálogos. No podemos exponer aquí cómo

se muestra esto; pero, al final, cabe plantear la cuestión de cómo se fundamenta ello y cómo se unen aquí filosofía y poesía <sup>24</sup>.

La obra escrita de Platón queda abierta hacia dos modos del diálogo real y oral: al de Sócrates y al de su propia escuela, la Academia. Esto caracteriza toda la envergadura y a su vez la única igual razón del juego platónico. ¿Puede existir mayor diferencia que la que hay entre los primeros diálogos *elenctico-irónicos* de Sócrates y las tranquilas conversaciones escolares de la última época, entre la *ignorancia* de Sócrates y el saber del viejo Platón? No es este el menor enigma, con el que él vuelve locos a sus lectores. Y con todo, por el hecho de que él hace esto, o sea, que tanto el más temprano como el último de sus diálogos quiere ser entendido y concebido por su autor como algo que no debe ser llevado a casa, sino que ha de ser *jugado*, actuado, nos apunta ya a su razón común. En todo caso, en el Sócrates platónico y en el viejo Platón, se trata de un juego del Logos y en ello se complementan como reflejados en un espejo, si vale la metáfora, los primeros y últimos diálogos por un más o menos de aquello que ellos mismos transmiten. Sócrates no sabe nada, pero quien es conducido por él a la *aporía* se hace más vigilante y despierto, ve más; pues en este *no saber* se oculta una seguridad de lo verdadero, que es más fuerte que la muerte. Los últimos diálogos, en cambio, conducen a un saber, pero ninguno penetra hasta el punto último, hasta lo decisivo, cada uno de ellos dejan algo abierto, y todos vienen a convergir sólo en una meta no señalada. No se trata de que al comienzo esté el no saber y al final el saber, sino que tanto aquí como allí aparece lo esencial de modo tan indirecto en el dinamismo del diálogo, en las preguntas dialécticas, que al mismo tiempo queda como oculto» <sup>25</sup>.

¿Qué significa esto? Oigamos dos testimonios de Platón, uno del joven y otro del viejo filósofo. En su *Apología* (20e ss.) refiere Sócrates cómo el examinaba a los sabios acerca de su saber, porque no acababa de comprender por qué el dios de Delfos había dicho que nadie era más sabio que Sócrates. Cuando se puso en claro que ninguno de los sabios sabía nada, entendió él lo que quiso decir el dios: la sabiduría humana es de poco valor, el más sabio es aquel que, como Sócrates, sabe que no sabe nada. ¿Qué nos enseña esta historia, que oímos como una de aquellas de la antigua inversión o viraje, pronunciada no al azar como

---

24. Sobre el diálogo platónico y su juego, además de la bibliografía indicada en la nota 3, véase R. SCHARER, *La question platonicienne*, 1938; V. GOLDSCHMIDT, *Les dialogues de Platon*, 1947; G. J. DE VRIES, *Het Spel bij Plato*, 1949; G. GAISER, *Protrepitik und Paränese bei Platon*. *Tübinger Beiträge zur klassischen Altertumswissenschaft*, 40, 1959.

25. FRIEDLANDER, *Platon*, I, p. 152 ss., 163, 180 s.

enseñanza del dios délfico? ¿Qué clase de saber es ese en el que Sócrates examina a los hombres? No el saber particular de las artes técnicas, que él encontraba realmente en los maestros de obras, sino el universal, el esencial, el saber *de las cosas mayores* (22b), es decir, del hombre, de su alma y de cómo puede ser salvada. ¿Qué significa que sólo el dios sabe de ello y que el hombre no sepa nada? ¿Es precisamente esto a lo que Sócrates invitaba a todos los hombres y por lo que él mismo murió? ¿Fue esto posible, si él no lo sabía?

¿Nos dan los diálogos algún indicio para entender este enigma? En contraposición a la doctrina sofística presentó Platón la filosofía de Sócrates como una búsqueda del saber y un hacer aprender; aprender, llegar al conocimiento, es una reminiscencia, *anámnesis*, recordar un saber, que el alma poseía antes, pero que perdió al unirse al cuerpo. Sólo el preguntar puede despertarla de este olvido, y esto es posible si el que pregunta se pregunta a sí mismo y no se coloca como sabio por encima de los demás. Sólo en este aprender puede producirse el cambio, la vuelta de la apariencia a la verdad, que es capaz de trasformarlo. Este amoroso despertamiento es la única obra del hombre que merece tomarse en serio, pero esto se realiza solamente en el juego, en aquella ironía, en la que el sabio oculta su saber preguntando.

¿Habrá que entender, por tanto, este saber de Sócrates como un mero instrumento pedagógico, un arte mayeútico, de comadrona? También aquí nos llevan algo más lejos los diálogos. Con ese altísimo saber buscado juega de buena gana Sócrates, como si fuese algo semejante al saber técnico de los zapateros y arquitectos, de pilotos y médicos. Todos se irritan por ello. Pero aquí se logran dos cosas. Primeramente se demuestra, por medio de estas analogías de la técnica, que no existe un saber de las cosas supremas, si no se prueba con el mismo rigor del Logos que hay en el saber técnico. En segundo lugar, ese saber supremo no se puede fundamentar a su vez por medio de causa y fines, como acontece con toda obra técnica. El mismo es en sí fundamento y fin de todo ser y hacer, y así, precisamente en él, fracasa la cuenta del Logos, que pretende dar razones y fundamentar. Una paradoja que nos demuestra cómo el sentido pedagógico del juego mayeútico tiene su fundamento real, por una parte, en la esencia de lo buscado, que es lo divino mismo, y en la del Logos, por otra parte, sin el cual no se puede alcanzar ese aspecto divino y, cuando se consigue, es siempre de un modo inadecuado<sup>26</sup>.

---

26. FRIEDLANDER, *Platon*, I, 1964<sup>3</sup>, 67; V. Goldschmidt (cf. nota 24), pp. 75, 80, 160, 272.



Pero este es precisamente también el sentido del segundo testimonio. En la *Carta Séptima* (341b ss.) se resiste el viejo Platón contra el plagio de su propia doctrina, al explicarnos por qué no hay ni puede haber escrito alguno sobre aquello que él debe hacer del modo más serio<sup>27</sup>. Aquí indica él la misma ambivalencia del Logos, su fuerza, por todos los estadios del conocimiento, hasta llegar a la razón del ser, y, al mismo tiempo, apunta su flaqueza, que hace imposible fijar en el Logos lo que ha captado el espíritu. Porque —como él mismo afirma de este saber supremo— *"en modo alguno puede ser precisado como los objetos de otras ciencias, sino que en el trato continuo con la cosa misma y en su convivencia se enciende repentinamente una luz como de un fuego que salta y, una vez que ha prendido en el alma, se alimenta de sí misma"*. De aquí que sobre ese saber no puede existir escrito alguno, que quepa fijar en la palabra. Estamos ante la misma paradoja: lo divino sólo nos muestra su rostro en el continuo trabajo del Logos y se escapa a su garra.

Este es el fundamento del juego platónico. En su estructura fundamental se trata del mismo juego de la vuelta de la apariencia, en la que nosotros nos tomamos en serio, hacia la verdad de Dios, como lo habían representado en su juego los antiguos poetas. Lo que se ha ganado de nuevo no es sólo una otra comprensión del ser de Dios y del mundo, sino, de conformidad a la estructura modelo-mimética del mundo, una nueva consciencia de que el juego remite a la trascendencia: la apariencia no sólo oculta la verdad, sino que, a fuer de imagen, nos ofrece al mismo tiempo su reflejo.

Todo esto tiene valor para el diálogo, para la obra escrita de Platón, como él la entiende, como mero retrato de la conversación real y seria. De esta enseñanza oral de Platón se nos han transmitido referencias, que fueron a su tiempo reelaboradas con categórica decisión, para ganar de nuevo la doctrina no escrita de Platón, que late en los diálogos y que apuntan a su juego<sup>28</sup>. Si en todo ello se dibuja algo así como un sistema,

---

27. Después de escrito mi trabajo recibo el libro de I. EDELSTEIN, *Plato's Seventh Letter*, 1966, que en una crítica honda y abarcante intenta demostrar la inautenticidad de la Carta Séptima. No me ha sido posible discutir la argumentación de Edelstein. Las ideas y conceptos de la Carta, que importan a nuestro caso, me parecen tan sólidamente corroboradas en la crítica de la escritura en el *Fedro*, que no acierto a ver aquí contradicción alguna con la obra de Platón. Esperamos hacer una minuciosa explicación al caso. La autenticidad de la Carta ha sido defendida con nueva argumentación por mi discípulo el profesor A. ORTEGA, *Observaciones a la Carta Séptima de Platón*, «HELMANTICA» 44, 1963, pp. 187-215.

28. H. J. KRAMER, *Arete bei Platon und Aristoteles* (*Sitzungsberichte*, Heidelberg, Phil. Hist. Klasse, 1959, 6); *Museum Helveticum*, 21, 1964, 137; *Kantstudien*, 4, 1964, 69; G. GAISER, *Platons ungeschriebene Lehre*, 1963.

cuya cumbre no son las muchas ideas, sino los dos últimos principios del ser, de hecho existen indicios de ello en los Diálogos. Pero la cuestión que aquí se nos presenta y con la que terminamos nuestra investigación, es si el juego de Platón acerca de la verdad vale sólo en realidad para su obra escrita.

El mismo nos declara de un modo solemne que sólo Dios es digno de toda feliz seriedad. ¿No es Dios el Uno, en el que todo tiene fundamento? Pero ¿cómo se puede captar este Uno en el Logos? ¿Se le puede pensar como el Uno, sin más ni más, sin toda la multiplicidad? O, por el contrario, ¿puede ser pensado como el principio, que constituye en la multiplicidad la unidad, sea del todo o de la parte? ¿No aparece esa unidad tan ambigua, que pueda cambiar su sentido según los diversos presupuestos del Logos? Así aparece de hecho en el diálogo central de Platón, en el *Parménides*. Si esto es así, y está fundamentado en la cosa misma, en la esencia del fundamento por un lado, y en la del Logos por otra parte, ¿es entonces el juego del Logos sólo cosa de la obra escrita, de la poesía filosófica? El viejo Parménides asume el más difícil papel y tarea de la dialéctica platónica con esta observación: «*Si se ha resuelto jugar este laborioso juego* (πραγματειώδη παιδιὰν παίζειν); (137b) ¿se trata sólo de una insinuación literaria o se quiere expresar con ello algo acerca de la esencia de la filosofía misma? Al filólogo, cuya tarea es la aclaración de textos, sólo le compete plantear la pregunta. El filólogo, en colaboración de pensamiento, la trasmite a aquellos que hicieron enteramente suya la cosa, a los filósofos.

HERMANN GUNDERT

*Friburgo de Brisgovia (Alemania)*