

# *El columpio de los dioses: hacia una estética comparada del juego*

ROSA FERNÁNDEZ GÓMEZ

*Para Raúl*

La imagen del columpio recoge, tanto por su relación con el entorno de la infancia como por el tipo de movimiento que en él se realiza, el concepto de juego tal y como lo definiera Gadamer, como movimiento de vaivén, sin mayor objetivo que el de su propia perpetuación en su ir y venir, sin tener una meta definida en ninguno de sus extremos<sup>1</sup>. A Gadamer le interesa resaltar con este rasgo pendular del movimiento lúdico su carácter envolvente y totalizador que absorbe la dualidad sujeto-objeto.

Las siguientes líneas pretenden hacer un estudio comparado consistente en aplicar la noción de juego gadameriano al contexto de la metafísica india del shivaísmo de Cachemira. A partir de dicha aplicación se esbozará una interpretación estética del mundo como obra de arte. Se trata de interpretar la metafísica de este sistema filosófico poniéndola en relación con la noción de juego que define Gadamer en *Verdad y método*. En concreto, la problemática que se nos plantea es la siguiente: si la obra de arte es juego en tanto que autorepresentación, siguiendo el análisis gadameriano, ¿es posible ver el mundo estéticamente?, ¿se puede

<sup>1</sup> H.-G. Gadamer, *Verdad y Método*. Salamanca: Sígueme, 1977, p. 146

concebir la vida como una obra de arte dramático? Gadamer parece inclinarse por una respuesta afirmativa poniendo el acento en el espectador. El shivaísmo de Cachemira, desde una ontología metafísica del juego, también se acerca a dicho punto de vista, en concreto, a través de la postulación metafísica de un universo dramático, un *teatrum mundi*, que es el resultado de la actividad lúdica de la divinidad.

En la tradición india, como es sabido, el ámbito religioso es el entorno envolvente en el que se resuelven todas las dualidades, que penetra y envuelve indisolublemente todas las parcelas de la realidad y al que todas las disciplinas remiten en última instancia. Por eso, al referirnos a un elemento tan importante de la vida cultural de todo pueblo como es el juego y relacionarlo con la imagen del columpio, hemos de decir que en esta cultura no sólo los niños se columpian, sino también y de modo eminente, los dioses. K{SNa, el dios del juego por antonomasia, se columpia junto con su amada, RAdhA, en el *tIj*, tercer día del mes de las lluvias monzónicas (*FrAvaN*), en el que se cuelgan columpios de los árboles en todo el norte de la India. En las puertas de las casas se colocan reproducciones del columpio en el que eternamente se balancean los amantes divinos en este su aparentemente superfluo existir. El columpio no sólo representa la omnipresencia y penetración divinas a lo largo del espacio y el tiempo, sino que además y especialmente es un símbolo adecuado para expresar la *lÓl*, divina, la actividad lúdica de los dioses y en general el juego que representa el universo en tanto que resultado de la actividad divina. Todo el universo está sujeto, por así decirlo, al ritmo lúdico que marca el balanceo de los dioses. En este sentido se expresa el poeta Kabir:

Entre los polos de lo consciente y lo inconsciente,  
La mente ha construido un columpio:  
De él cuelgan todos los seres y todos los mundos, y ese columpio  
Nunca cesa en su balanceo<sup>2</sup>.

La imagen del columpio de los dioses, tan popular en la iconografía religiosa india, por sus connotaciones de ausencia de fines, de repetitividad, de dinamicidad pura y, por tanto, circular, nos sirve para ilustrar la idea de juego y a la vez situar el contexto de la actividad lúdica en el ámbito religioso indio, acercándonos de este modo a una metafísica del juego.

<sup>2</sup> Kabir, *One Hundred Poems of Kabir*. London: Macmillan & Co., 1967, canción 16, p. 16 (citado por D. Kinsley, *The Divine Player (A Study of Krishna LÓl)*, Delhi: Motilal, 1979, p. 187)

*LÓl*, es el término sánscrito que recoge los significados de 'juego' o 'diversión' y en el hinduismo está referido preferentemente a la actividad de los dioses y por derivación a las representaciones dramáticas que realizan los hombres para recordar dichas acciones. La dimensión lúdica de la vida religiosa es uno de los rasgos más sobresalientes del hinduismo y que más le distingue frente a las religiones monoteístas en general. W. S. Sax señala a este respecto que «parece justo afirmar que el hinduismo ha desarrollado la doctrina del juego más que ninguna otra de las denominadas religiones del mundo»<sup>3</sup>.

En relación con la divinidad, el juego puede entenderse principalmente de dos modos: como símbolo de la actividad que le es propia a los dioses y, en el ámbito humano, como vehículo por medio del cual el hombre rinde culto y entra en contacto con la divinidad. Digamos que, al reproducirse la acción divina a escala humana (i.e. al representar el *RamalÓl*, la epopeya del *Ram, yaNa*), se produce el encuentro del ámbito divino y el humano, la fusión de realidades. D. Kinsley en su magnífica obra sobre el juego y el hinduismo afirma: «la clave de la relación entre los dos fenómenos [el juego y lo religioso] pienso que se entiende mejor por el hecho de que el juego participa en y expresa la otredad»<sup>4</sup>. La 'otredad' es para Kinsley lo que otros autores han denominado 'lo Santo', 'lo Sagrado', en definitiva el referente vertical hacia lo trascendente de naturaleza incondicionada. Así pues, el juego no sólo es la actividad divina por excelencia sino que, además, en la esfera humana constituye un modo apropiado de expresar la trascendencia de lo divino. La representación y el juego tienen en este sentido la propiedad de reunir lo diverso, de fusionar los dos ámbitos. Dicha expresión encuentra forma concreta en la actividad del culto.

En la cosmovisión india los actos humanos, por su limitación intrínseca, están motivados por deseos (*k,ma*) o son consecuencia de la retribución de actos previos (*karma*) a su vez debidos al deseo, o por la realización del deber (*dharmā*). Frente a la realidad humana, caracterizada por la escasez y la limitación, el ámbito divino representa la completud carente, por ello, de deseos o necesidades. Su actividad dimana de la sobreabundancia, y es absolutamente libre y autónoma, carente de finalidad alguna, pues nada le es externo ni, por tanto, objeto de deseo.

En la filosofía india el concepto de juego ha sido empleado principalmente dentro de dos grupos de sistemas, el Ved,nta que lo sitúa den-

<sup>3</sup> W. S. Sax, *The Gods at Play. LÓl, in South Asia*. Nueva York: Oxford University Press, 1995, p. 3.

<sup>4</sup> D. Kinsley, *op. cit.*, p. X.

tro de una teoría ilusionista<sup>5</sup> que niega la realidad del mundo, y que por ello no nos interesa para nuestro propósito, y el shivaísta tántrico que afirma la realidad del mundo y considera la creación del universo como resultado del proceder lúdico de la divinidad. Dentro de este segundo grupo se sitúa la elaboración estético-metafísica del shivaísmo de Cachemira consistente en la visión del universo como drama que resulta de la actividad lúdica divina. Es nuestra intención desarrollar brevemente dicha filosofía centrándonos en el concepto clave del juego (*lól*,) para poner de manifiesto la visión del mundo como obra de arte que se deriva de sus presupuestos.

Pero si bien en esta cultura el juego queda estrechamente vinculado con la religión y la filosofía, para nuestra propuesta de una visión estética del mundo precisamos también de la propuesta gadameriana que define el *modo de ser* de la obra de arte como juego. El desarrollo conceptual de la idea de juego en Gadamer nos sirve, por una parte, para articular internamente el proceso lúdico que en esta filosofía da lugar al universo y, por otra, por su vinculación con el arte, nos permite tender un puente entre metafísica y estética no explícito en la tradición india en general. Veamos, pues, en primer lugar, la identificación que establece Gadamer entre juego y obra de arte y cómo las características que le va atribuyendo al *modo de ser* de la obra en tanto que juego desembocan en el acercamiento hacia una visión estética del mundo en relación con la actitud del espectador consistente en la 'no distinción' entre obra y realidad.

#### EL JUEGO PENDULAR EN GADAMER

La comprensión hermenéutica gadameriana implica una experiencia humana del mundo en su conjunto en la que formas de experiencias pre-científicas como la del arte o la filosofía, que ofrecen un modelo de racionalidad distinto del de las ciencias, juegan un papel muy importante. Al enfrentarnos a una obra de arte estamos expuestos al hacer y actuar de la historia y la tradición en nosotros mismos. Si se produce el encuentro con la obra, entonces tenemos una experiencia consistente en el fenómeno hermenéutico de la comprensión. Para explicar la estructura de la experiencia hermenéutica, Gadamer utiliza el modelo analógico

<sup>5</sup> Encabezada principalmente por la escuela del Vedanta no dualista de Ānankara (s. VIII), uno de los filósofos indios más importantes, que postula la irrealidad del mundo frente a la única realidad verdadera que es la del supremo Brahman. Con la idea del mundo como el juego de Brahman se pretende justificar la no implicación activa del Absoluto en la creación de un mundo ilusorio.

de la experiencia de la obra de arte y propone entender el *modo de ser* de la obra en los términos del juego.

Gadamer define el juego como un movimiento pendular dotado de una dinamicidad intrínseca y autónoma, es decir, carente de objetivos o finalidad externa: «El juego representa claramente una ordenación en la que el vaivén del movimiento lúdico aparece como por sí mismo. Es parte del juego que este movimiento tenga lugar no sólo sin objetivo ni intención, sino también sin esfuerzo. Es como si marchase solo»<sup>6</sup>. En efecto, marcha solo porque en él se disuelve la estructura sujeto-objeto, y si de algún 'sujeto' puede hablarse es el juego mismo el que desempeña ese papel; es ese el sentido en el que señala Gadamer remedando el lenguaje heideggeriano que 'el juego juega'. La disolución de la tensión dialéctica de sujeto-objeto es debida al hecho de que el juego «posee una esencia propia, independiente de la conciencia de los que juegan»<sup>7</sup>; en la actividad lúdica los participantes pierden hasta cierto punto la conciencia individual de ser por separado y ello permite que el discurrir del juego sea espontáneo y carente de esfuerzo; es decir, en otra terminología, a través del juego el individuo pierde conciencia de su individualidad aislada y en tanto que es co-jugador, partícipe, se funde, en virtud del movimiento intrínseco del juego, en la propia identidad dinámica de éste. Si los jugadores mantuvieran la conciencia de sí que tienen en la vida ordinaria, diríamos que 'se toman el juego demasiado en serio' o incluso, llevado esto a un extremo, que son unos 'aguafiestas'. «El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación»<sup>8</sup>. Los individuos son, pues, por así decirlo, los instrumentos a través de los cuales el juego se realiza a sí mismo, quedando sus previas conciencias individuales como absorbidas por la dinámica del juego. Esto es lo que Gadamer denomina «*el primado del juego frente a la conciencia del jugador*»<sup>9</sup> y con lo que pretende poner de manifiesto el carácter *medial* del juego para, por medio de él, ilustrar en el plano del arte el concepto hermeneútico de la mediación dialéctica que abarca, trascendiéndolos, tanto al sujeto como al objeto.

Los rasgos más sobresalientes del juego expuestos hasta ahora son su ausencia de finalidad, su espontaneidad o falta de esfuerzo y, por último, su carácter *medial*, es decir, la falta de un sujeto del mismo en oposición a un objeto. En otros términos, en el juego se da una activi-

6 H.-G. Gadamer, *op. cit.*, p. 147.

7 *Ibid.*, p. 145.

8 *Ibid.*

9 *Ibid.*, p. 147.

dad, un movimiento carente de sujeto y carente de finalidad. Para nuestra posterior exposición conviene resaltar estos dos rasgos que son clave dentro de la metafísica india en general y están estrechamente relacionados entre sí formando los elementos estructurales de la concepción india del juego. Por ahora baste señalar que la correlación entre la ausencia de sujeto individual y la falta de finalidad en una acción es una de las tesis básicas del conjunto del pensamiento indio<sup>10</sup> Es más, sólo desde la ausencia del sujeto individual se puede concebir una acción que no atienda a los resultados. Además, la acción ideal dentro de la ética india se acerca mucho a la acción lúdica que es la acción divina: acción libre no constreñida por sus resultados y que no proviene de ningún 'yo' o sujeto. Tanto la atención a los fines como la idea de sujeto aluden a la limitación, a la cual se opone la actividad divina y la acción ideal que imita dicha actividad.

Volviendo a la reflexión gadameriana, la circularidad del movimiento del juego implica que se trata de un automovimiento, rasgo que, por otra parte, pertenece al carácter fundamental de lo viviente en general. Se podría sugerir que la actividad lúdica, en virtud de su libertad inherente, es un movimiento cuya esencia consiste en la autorrepresentación; un movimiento que, debido a su libertad (no sólo negativa: no sujeción a fines, sino positiva: impulso libre), indica el exceso, la abundancia, que en lo viviente desemboca, por su propio dinamismo, en la autorrepresentación. El juego es, en un primer sentido, como la naturaleza en general, autorrepresentación, es decir, tendencia a la reproducción, a la repetición, expansión y perpetuación de sí. Pero, además, Gadamer nos dice que el juego es autorrepresentación en un sentido muy peculiar, y con ello inicia lo específico que tiene el juego en el ámbito de lo humano.

El juego humano incluye lo característico del ser humano, la razón, entendida como capacidad de «darse fines y aspirar a ellos conscientemente». Ahora bien, si el juego es el terreno de la ausencia de los fines, el que esta actividad se lleve a cabo por la razón, cuya función es justamente la opuesta, no puede sino desembocar en una remisión de la razón a sí misma. Probablemente sea ése el sentido de la afirmación que hace Gadamer en *La actualidad de lo bello*. Tras aludir a la racionalidad libre de fines propia del juego, dice que «El fin que aquí resulta [en el juego]

<sup>10</sup> La filosofía india en su conjunto aspira en última instancia a la desindividuación a través de la realización de acciones sin buscar una finalidad extrínseca a las mismas. La acción libre por antonomasia, la acción que libera del yo, de lo que en Occidente se denomina 'sujeto', es aquella que se realiza por sí misma, sin atender a sus resultados. No es otro el mensaje del texto central de la ética hindú, la *Bhagavad-GÓt.*,

es, ciertamente, una conducta libre de fines, pero esa conducta misma es referida como tal. Es a ella [a la razón] a la que el juego se refiere»<sup>11</sup>. En esta obra se dice que la razón actúa como si tuviera fines; a nuestro juicio, en el 'como si' reside la autorrepresentación de la razón, en el puro aparentar sin finalidad que por ello mismo pone de manifiesto la naturaleza del medio a través del cual nos damos fines; representamos, por así decirlo, la propia capacidad desnuda de la razón.

La autorrepresentación del juego humano se lleva a cabo a través de las reglas, reglas del juego que la razón se impone a sí misma y de las tareas que se propone acometer respetando dicho reglamento. Los objetivos del comportamiento ordinario pasan, en el ámbito del juego, a ser tareas cuyo cumplimiento depende de respetar la ordenación y configuración del movimiento del juego. Las reglas que determinan el espacio del juego lo hacen delimitando interiormente el orden del movimiento de éste; la perpetuación por parte de la razón de este movimiento conforme a reglas que ella previamente se ha impuesto a sí misma es la esencia del juego humano, su autorrepresentación: «El juego es, en definitiva, autorrepresentación del movimiento del juego»<sup>12</sup>.

Pero, una vez delimitado lo específico del juego humano dentro del juego de la naturaleza, ¿dónde reside lo específico del arte en tanto que juego humano? Recapitulemos: por la definición previa del juego se deriva para la experiencia de la obra de arte que ésta es carente de finalidad, espontánea y sin sujeto, consistente en ser una autorrepresentación dirigida por la razón. Dicha autorrepresentación, y ahí reside lo específico del arte, se caracteriza por la actualización efectiva de la posibilidad de la referencia al espectador inherente a toda representación: «Toda representación es por su posibilidad representación para alguien. La referencia a esta posibilidad es lo peculiar del carácter lúdico del arte»<sup>13</sup>. La remisión expresa al espectador constituye lo específico del juego en tanto que representación artística. El *modo de ser* de la obra sólo se cumple con la participación del espectador, cerrándose sólo así el círculo de la comprensión y quedando cumplida de este modo la identidad hermenéutica de la obra.

Nos importa subrayar aquí cómo la previa negación del sujeto en la experiencia de la obra da paso a destacar la importancia del espectador. Éste no es ya un mero sujeto que se opone a la obra y la recibe analíti-

<sup>11</sup> H.-G. Gadamer, *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós, 1991, p. 68. Los corchetes son míos.

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> H.-G. Gadamer, *Verdad y método*, p. 152.

camente desde la distancia que le separa, sino que dicha distancia es, más bien al contrario, el espacio de apertura de la obra que le va a permitir realizar la experiencia de la comunión, la fusión participativa en el ser emergente de la obra. Sólo desde su posición de espectador, cuya actividad consiste en un pasivo dejarse decir, vaciarse de sí en tanto que sujeto para poder llenarse del todo de la obra, puede el espectador dejar que la obra emerja como un todo en el continente en el que él se convierte. En la estética india el concepto de «distancia estética»<sup>14</sup> alude a este fenómeno por el que el espectador se funde con la obra en virtud de la distancia que le separa de ella, la cual le permite el mencionado vaciarse de sí en tanto que sujeto. Ya señalamos previamente que la ausencia de sujeto era *conditio sine qua non* según los presupuestos indios de la acción que no atiende a los fines, desinteresada que caracteriza a la acción libre. En el concepto de distancia estética que permite que emerja el espectador y que, por tanto, se dé la experiencia estética, aparece de nuevo el desinterés por parte de éste, en la medida en que, para que se abra la distancia estética, es condición que la obra no guarde relación con la conciencia de su yo empírico. El desinterés es lo que procura vaciamiento y olvido de sí del espectador y la 'identificación desinteresada' con la obra, lo que, en términos gadamerianos, se entendería más bien como 'comunión'.

Para poner de relieve el papel fundamental del espectador de cara a la producción del juego representativo que da lugar a la experiencia de la obra, es decir, para que la obra cierre el círculo de su autoexperiencia, Gadamer alude a dos ejemplos en los que la necesidad de la participación del espectador es más palpable: la representación cultural y la teatral: «el acto cultural es verdadera representación para la comunidad, igual que la representación teatral es un proceso lúdico que requiere esencialmente al espectador»<sup>15</sup>. En la representación dramática o cultural queda claramente patente que el círculo de la autorrepresentación se amplía abriéndose hacia el espectador, el cual es el único que puede cerrarlo o completarlo. La totalidad de sentido que representan los actores sólo es tal para el espectador, pero éste no es el juez último de la obra en tanto que sujeto, pues, como hemos señalado antes, no hemos de perder de vista que el espectador también participa y configura activamente el sentido de la obra; digamos que la obra, desde su apertura, lo absorbe en su dinamismo entrando él a formar parte culminante del despliegue de ésta.

<sup>14</sup> Cf. Chantal Maillard, *El crimen perfecto. Aproximación a la estética india*. Tecnos: Madrid, 1993, cap. III.

<sup>15</sup> H.-G. Gadamer, *op. cit.*, p. 152.



El desarrollo expositivo del *modo de ser* del juego culmina con la propuesta de la representación dramática como modelo paradigmático de la esencia lúdico-representativa de la obra de arte. En ella queda patente de modo ejemplar que la esencia representativa de la obra no se ve cumplida sin la participación de los espectadores: «Los actores representan su papel como en cualquier juego, y el juego accede así a la representación; pero el juego mismo es el conjunto de actores y espectadores. Es más, el que lo experimenta de manera más auténtica, y aquel para quien el juego se representa verdaderamente conforme a su ‘intención’, no es el actor sino el espectador. En él es donde el juego se eleva al mismo tiempo hasta su propia idealidad»<sup>16</sup>. En el drama y en las artes representativas en general se plasma ejemplarmente, por su carácter procesual, el giro por el cual el juego se hace arte, el espectador se convierte en jugador y tiene lugar lo que Gadamer denomina «*transformación en una construcción*», ‘transformación’ en el sentido de que la identidad del que juega ya no se mantiene para nadie y ‘construcción’ en el sentido de que lo que resulta no es comparable con nada fuera de sí mismo y es su propio modelo. En el juego, la conciencia de ser por separado de los jugadores desaparece y éstos son llevados por el dinamismo del juego. Podría decirse que la energía común que resulta de la ‘fusión de conciencias’ da como resultado una ‘construcción’, una nueva identidad en sí misma autónoma y completa. El carácter totalizador y la unidad de la obra emergente apuntan a la no distinción entre realidad y representación, entre modelo y copia: «La acción de un drama, por ejemplo –y en esto es enteramente análoga a la acción cultural–, está ahí como algo que reposa sobre sí mismo. No admite ya ninguna comparación con la realidad, como si ésta fuera el patrón secreto para toda analogía o copia»<sup>17</sup>.

Nos interesa, para la aplicación del juego gadameriano a la metafísica shivaísta, retener la idea de la no distinción entre realidad y representación, entre vida y obra artística en el sentido en el que Gadamer afirma que «el que sabe apreciar la comedia y la tragedia de la vida es el que sabe sustraerse a la sugestión de los objetivos que ocultan el juego que se juega con nosotros. [...] Igualmente el que está en condiciones de ver el conjunto de la realidad como un círculo cerrado de sentido en el que todo se cumple, hablará por sí mismo de la comedia y la tragedia de la vida»<sup>18</sup>. Es decir, con nosotros se juega un juego que queda oculto por

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 153.

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 156.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 157.

la emergencia del reino de los objetivos, objetivos que se oponen a la actividad lúdica, libre de fines. «Ver la vida como un círculo cerrado» implica no distinguir entre realidad y representación, entre vida y arte en tanto que ambos quedan fusionados en el dinamismo del juego dramático del universo. Poder percibir en la vida «el juego en la unidad de su decurso», es decir poder ver en el movimiento que es, por definición, variación y dilatación, la unidad, forma parte esencial de esta perspectiva que supera fusionándolas las esferas de la realidad y la representación, de la vida y el arte.

La segunda parte de este escrito pretende desarrollar la propuesta de visión estética del mundo a partir, esta vez, de los presupuestos de la tradición india, pero centrada, al igual que Gadamer, en torno a la idea de juego. Así, el análisis expositivo previamente desarrollado del juego en Gadamer, aplicado a la metafísica del shivaísmo de Cachemira, nos servirá para articular a grandes rasgos una visión del mundo como obra de arte. A continuación vamos a ver cómo en la India el intrínseco despliegue de la actividad divina en tanto que juego da lugar al drama (cósmico), lo cual le permite al espectador cualificado no distinguir entre la obra de arte de la vida de la representada en un escenario, sino ver esta última como la doble reproducción de la actividad lúdica divina que, en cierto modo, con su eco, nos permite tomar conciencia de la primera. Veremos cómo, desde la perspectiva del shivaísmo de Cachemira, queda justificada, a mi entender, una visión estética de la vida, la propia vida como teatro cósmico, como drama universal.

#### LA CONCEPCIÓN METAFÍSICA DEL JUEGO EN EL SHIVAÍSMO DE CACHEMIRA

El shivaísmo de Cachemira es una corriente religioso-filosófica shivaísta de corte no dualista, con gran influencia del tantrismo y que se desarrolló en la región india de Cachemira entre los siglos VIII y XI. Esta escuela afirma la realidad del mundo, a la vez que sostiene la unidad esencial entre los ámbitos de lo humano, del universo y de lo divino. De un modo general, esta filosofía se puede definir como un idealismo no dualista de la libre conciencia universal. Sólo existe la conciencia que es gozosa experiencia de su plenitud, que es toma de conciencia de sí, autoexperiencia. *Paramaúiva*, el ser supremo, desde su felicidad plena omniabarcante, desde su sobreabundancia expansiva se despliega en un movimiento espontáneo y sin finalidad, en actividad lúdica que es puro impulso libre. El movimiento intrínseco de la conciencia precedente, como hemos visto, de ser gozo de sí expansivo, forma un dinamismo espiritual entre una polaridad de co-principios: la conciencia y su poder,

el dios, *ãiva*, y la diosa, *ãakti*, entre los cuales se establece una relación lúdica. Como lo expresa el principal exponente de esta filosofía y el autor más importante de la estética india, Abhinavagupta: «Este dios se entrega eternamente al placer de jugar con esta diosa»<sup>19</sup>. En esta afirmación queda patente, además, la relación entre el placer y el juego, entendiéndose este último como el movimiento expansivo espontáneo que es expresión del primero: la felicidad del Todo (*nanda*) se transforma en movimiento lúdico que es actividad pura y libre. En el shivaísmo de Cachemira el carácter lúdico está entendido en términos de libertad absoluta e irrestricta (*sv, tantrya*), no sólo en sentido negativo, como ausencia de finalidad en la acción, sino también en sentido positivo, como libertad que es impulso libre.

Esta idea de libertad como esencia del juego queda recogida en la exposición del juego gadameriano cuando se define a éste como autorrepresentación que es 'automovimiento', 'impulso libre', tendencia a la repetición y perpetuación de sí. Para Gadamer ése es el juego de la naturaleza en general sobre el cual se apoya el juego humano de la razón caracterizado por el auto-establecimiento de fines como tareas. En esta filosofía, por el contrario, la razón está ya presente en la naturaleza como una especie de 'Razón Absoluta' (Autoconciencia), respecto de la cual la razón humana no sería más que un momento de su despliegue. Por eso, en ella las dualidades sujeto-objeto y medios-fines, quedan subsumidas y relativizadas dentro de la polaridad de su propio juego. No habría, pues, desde la perspectiva holística del shivaísmo de Cachemira, una diferencia neta entre el juego de la naturaleza y el juego humano, sino que ambos estarían unidos entre sí en tanto que aspectos o momentos de la gran autorrepresentación del universo. Por ello resulta comprensible que, desde esta filosofía, la obra de arte abarque el conjunto del universo, y no sea un fenómeno exclusivamente humano.

#### EL JUEGO DEL ESCONDITE DEL SUJETO Y EL OBJETO

La conciencia consta de dos aspectos, uno que es pura luz indiferenciada (*prak, úa*), el ser de la conciencia, por así decirlo, y otro que es el acto en el que consiste la toma de conciencia (*vimarúa*), la libertad de acción de la conciencia que es su poder de actualización. La dinámica que se produce entre estos dos aspectos y más concretamente la libertad en que consiste el impulso que va desde la 'conciencia-luz' hacia la 'conciencia-

<sup>19</sup> Abhinavagupta, *Bodhapañcadaúik*, en L. Silburn (ed.), *Hymnes de Abhinavagupta*. París: Publications de L'Institut de Civilisation Indienne, 1986, p. 25.

cia-acto' es un tipo de actividad consistente en un juego, que podríamos calificar con la indóloga Silburn como «el juego del escondite entre *āiva* y su energía». Este juego, dentro de un sistema idealista no-dualista, no puede ser sino el movimiento pendular entre la creación de la objetividad, cuando la libertad de la conciencia en su expansión genera el universo de la multiplicidad y el movimiento de vuelta hacia la reabsorción en la subjetividad. A este respecto señala Silburn: «el universo tal y como lo percibimos no es más que el oscurecimiento de la pura ipseidad. El Sí mismo en su libertad infinita determina jugando consigo mismo la creencia errónea de que no es más que parcial y está privado de plenitud y de conciencia de sí. Aparece en consecuencia como el 'no-sí mismo' (*an, tma*) o la 'estidad' (*idant,*). Cuando el sujeto y el objeto aparecen, la plena subjetividad desaparece. Sin embargo, el Sujeto permanece eternamente subyacente a este dualismo ya que, en realidad, nada le limita ni le diferencia»<sup>20</sup>. La conciencia libre juega consigo misma a su propia ocultación y al reconocimiento de sí en la otredad. Se trata de un juego de espejos de las identidades, el juego del *como si* se es sujeto y objeto.

El término *vimarúa* recoge el concepto de autorrepresentación que, como hemos visto antes, Gadamer concibe como la esencia del juego. *Vimarúa* es en esta filosofía el impulso libre hacia el juego de la conciencia que es movimiento hacia la diversidad, hacia lo otro para el autoconocimiento o autorrepresentación en lo otro, por debajo de lo cual subyace la unidad esencial del movimiento, la luz indiferenciada (*prak, úa*) que al iluminar crea el espacio del juego de la multiplicidad. Abhinavagupta alude a esta manifestación en la diversidad como la esencia del poder, *úakti*, que es el dinamismo del juego del ser: «Si la más alta Realidad no se manifestara en una infinita variedad, sino que permaneciese encerrada en su solidez y unicidad, no sería nunca el más alto Poder ni sería la Conciencia, sino algo parecido a una tinaja»<sup>21</sup>. La diversidad no es otra que el mundo fenoménico de la pluralidad, que no es más que expresión del movimiento lúdico por medio del cual se manifiesta la Conciencia Absoluta.

La Conciencia, indisoluble de su poder (*úakti*), genera el universo objetivo: «Este Uno cuya esencia es la inmutable Luz de todas las claridades y de todas las tinieblas, en el que las claridades y las tinieblas residen, es el Soberano mismo, la naturaleza innata de todos los seres, la multitud de cosas no es más que su energía soberana. (...) Él, el dios

<sup>20</sup> L. Silburn (ed.), *Le Param, rthas, ra de Abhinavagupta*. Publications de L'Institut de Civilisation Indienne: París, 1979, p. 26.

<sup>21</sup> Abhinavagupta, *Tantr, loka*. III, 100 (citado en C. Maillard, *op. cit.*, p. 43).

Bhairava, se caracteriza por mantener el universo entero reflejado, gracias a esta energía, en el espejo de su propio Ser»<sup>22</sup>. El universo de la pluralidad de sujetos y objetos limitados no es en esencia más que un conjunto de imágenes reflejadas en el espejo de la conciencia universal indivisa. Este juego del escondite de la propia esencia, de unidad y multiplicidad, de oscurecimiento e iluminación, también ha sido definido en términos de esclavitud y liberación: «*āiva*, masa indivisa de felicidad y espiritualidad absolutas ejerce su juego, es decir, esconde su propia esencia al fragmentarse en sujetos conscientes y al asignar a esta esencia indivisa la esclavitud del sujeto que percibe y el objeto percibido. Es Él igualmente el que se libera espontáneamente de esta esclavitud corporal y de otras cuando ha recobrado el Conocimiento de sí mismo»<sup>23</sup>. La liberación no tiene sentido si no es desde la esclavitud; esta última es, por tanto, un momento necesario que contribuye positivamente a que el juego se lleve a cabo. Esta perspectiva rebasaría la de la ética y la moral y desde ella nuestro sufrimiento quedaría subsumido como parte de la voluntad libre del todo que desea experimentarse y conocerse a sí mismo desde infinitas formas posibles.

De la plenitud expansiva de la conciencia surge espontáneamente el juego de la energía consistente en la negación de sí en tanto que trascendencia pura, el sacrificio primordial de la unidad que da lugar a la multiplicidad del universo fenoménico y a la inmanencia, para en un segundo momento emprender el camino de vuelta desde el mundo plural hacia la unidad que lo trasciende y lo funda. Este movimiento de ocultación e instauración de la inmanencia del universo e iluminación y reabsorción en la trascendencia se lleva a cabo como el vaivén de los movimientos oscilatorios, eternamente y sin finalidad, por el puro placer de jugar. Abhinavagupta señala: «El Sí mismo, hecho de luz, *āiva*, libre, en el juego impetuoso de su libertad primero se oscurece y luego, lleno, se ilumina de nuevo»<sup>24</sup>. Sin duda se trata de un 'juego prodigioso' por cuanto que la libertad máxima y absoluta no es otra que el poder de negarse a sí mismo, ese es el sentido de las palabras de Abhinavagupta: «¿Qué hay, en efecto, más difícil que hacer aparecer en Él, luz por naturaleza, la negación de la luz en el momento mismo en el que su naturaleza esencial de luz consciente brilla sin interrupción?»<sup>25</sup>. Este momento de

<sup>22</sup> Abhinavagupta, *Bodhapañcadasika*, p. 25.

<sup>23</sup> L. Silburn (ed.), *op. cit.*, p. 75.

<sup>24</sup> Abhinavagupta, *Essenza dei Tantra (Tantras, ra)*, tr. R. Gnoli. Milán: Rizzoli, 1990, p. 88.

<sup>25</sup> Abhinavagupta, *Iúvarapratyabhijñ, vimarúinÓ*, en L. Silburn (ed.), *Hymnes de Abhinavagupta*, p. 29.

autonegación, de 'alienación en la otredad', forma parte del proceso dialéctico del reconocimiento, de la autorrepresentación lúdica.

*M, y, úakti* es para esta filosofía el principio de ilusión y finitud, que, dentro del juego libre de la conciencia, representa el momento del oscurecimiento de sí, de la auto-ocultación en el mundo de las formas. *M, y*, es la energía limitadora que engendra el mundo de las diferencias, que va a permitir la emergencia de los actos cognoscitivos que forman parte de la auto-representación del universo. Silburn señala: «La ilusión manifiesta, pues, la diversidad allí donde ésta no existe y conduce a la identificación del no-sí mismo, con el Sí mismo, y a la del no-sí mismo con el Sí mismo»<sup>26</sup>. Es decir, es el juego de las identificaciones erróneas que permite el despliegue de identidades como en un juego de espejos, en el cual el libre movimiento de la conciencia se expresa complacido. Una vez más no hay fines, tampoco 'errores' o 'conductas correctas' desde este plano absoluto, sino sólo libertad irrestricta, expresión de vida a través del movimiento puro.

#### EL DRAMA CÓSMICO: DEL JUEGO A LA REPRESENTACIÓN

Como veíamos en la concepción del juego en Gadamer, éste lleva implícito la tendencia hacia la autorrepresentación, la cual, en el caso del juego humano, se llevaba a cabo por medio de la razón, que se comportaba, en el marco de reglas y tareas autoimpuestas, *como si* tuviese fines. La Conciencia libre podríamos entenderla en este contexto como la 'Razón Universal' que para autorrepresentarse, para reconocerse o tomar conciencia de sí, lleva a cabo el drama cósmico del universo. Las reglas y las tareas de este universo fenoménico son lo que desde el punto de vista humano denominamos objetivos y fines de la vida, pero que, desde el punto de vista del Absoluto, no son más que los elementos del juego de su propia automanifestación en la multiplicidad.

El universo es el resultado de la actividad lúdica de los dioses, la cual por su dinamismo intrínseco autorrepresentativo desencadena el drama cósmico. Podemos ver aquí reconocido el sentido gadameriano de la representación dramática como desenvolvimiento del modo de ser del juego y nos vamos acercando de este modo a la hipótesis de la visión estética del mundo.

Jayaratha, autor del shivaísmo de Cachemira, pone de manifiesto el origen lúdico del universo en los siguientes términos: «Debido a la grandeza de su propia libertad, el juego del Señor no es nada más que la

<sup>26</sup> L. Silburn (ed.), *Le Param, rthas, ra de Abhinavagupta*, p. 30.

gozosa manifestación (*ullasanam*) de todo el universo desde *ãiva* hasta la tierra, es su voluntad de ponerse en marcha, porque él lo excede todo, y su acción es libertad, de modo que, aunque no hay diferencia, él se diferencia a sí mismo, y este es su juego [...]. Y aquí (en el caso de la manifestación divina) no hay otra causa eficiente excepto el juego»<sup>27</sup>. Es decir, la creación del universo se debe a la libertad divina que es actividad lúdica consistente en establecer diferencias donde no las hay, jugar a pretender que las hay. El universo no es más que el desarrollo del juego divino de la Conciencia-Energía, *ãiva-ãakti*, que, por su propio desenvolvimiento, da lugar a la representación que constituye el drama cósmico.

Los filósofos del shivaísmo de Cachemira hacen uso frecuente de metáforas referentes al mundo del drama para ilustrar la concepción del mundo como un gran escenario en el que el Único Autor, Actor, Espectador, realiza su propia obra. En la obra fundacional de esta corriente, los *ãivas°tra*, se afirma: «El sí-mismo es el bailarín. El sí-mismo interior es el escenario. En él asume múltiples papeles. Sus órganos sensoriales son los espectadores»<sup>28</sup>. La esencia autorrepresentativa, de toma de conciencia de sí (*vimarúa*) a través de su propia libertad (*sv, tantrya*), se lleva a cabo a través de la experiencia de este mundo fenoménico en el que todo no es más que parte de la función representativa que le permite su reconocimiento. La indóloga Baumer resalta el carácter artístico del juego divino del mundo al afirmar que: «La multiplicidad y la manifestación se explican a menudo en el Trika [el sistema principal del shivaísmo de Cachemira] de dos formas, a través de dos símiles, ambos tomados de formas artísticas: el juego o drama, donde la actuación aparece en el escenario y se retira cuando la pieza ha concluido, y una pintura que produce múltiples formas y colores en un lienzo blanco liso. En ambos casos *ãiva* es el autor, productor y artista del drama del mundo o de la pintura del mundo. El artista produce formas desde su plenitud interior y desde su gozo rebosante y la pregunta lógica acerca del por qué de su creación es una pregunta equivocada»<sup>29</sup>. No hay fines ni por qué, todo queda envuelto en el movimiento lúdico, que por su carácter envolvente y omniabarcante no puede tener finalidad, pues todo fin apunta a algo externo, y no puede haber nada fuera del todo. Juego, arte y mundo se

<sup>27</sup> Abhinavagupta, *Tantr, loka*. I, 101, en W. S. Sax, *op. cit.*, p. 42.

<sup>28</sup> *ãivas°tra*, en L. Silburn (ed.), *ãivas°tra et VimarúinÓ de KSemar, ja*. Paris: L'Institut de Civilisation Indienne, 1980, p. 26.

<sup>29</sup> B. Baumer, *The Play of the Three Worlds: The Trika Concept of LÓl*, en W. S. Sax, *op. cit.*, p. 41.

entrelazan a través de la idea de un drama universal en el que todos somos personajes de un único autor que se representa constantemente a sí mismo, jugando a esconder su propia identidad, a través de su poder de ilusión.

#### EL JUEGO UNIFICADOR DE LA VIDA Y EL ARTE

Tras esta breve exposición de los puntos fundamentales de la visión estética del mundo en tanto que drama cósmico en el shivaísmo de Cachemira estamos ya en condiciones de volver a Gadamer y al debate en torno a la relación entre vida y arte, entre realidad y representación. Desde la perspectiva india la vida humana forma parte de la obra de arte del mundo, «del juego que se juega con nosotros –como veíamos que señalaba Gadamer– y que se nos oculta a través de los objetivos». Ver nuestra propia vida como parte de una gran obra de arte infinita implicaría situarse en el lugar del espectador que con su mirada ‘transforma’ los objetivos en tareas y los deberes en reglas que cumplir. Importaría asimismo superar la perspectiva de lo particular de nuestra propia vida concreta y elevarnos a la apreciación estética de aquello que nos unifica, que es la co-pertenencia a la misma obra.

Es el espectador precisamente aquel que puede apreciar el drama de la vida, aquel que en el shivaísmo de Cachemira es la conciencia única y libre que se reconoce en su propia emanación en la otredad. Al asistir a ‘la tragedia de la vida’, en cierto modo se acerca a dicha conciencia y forma parte de su perspectiva. Por los instantes que dura la experiencia estética se distancia de su ser concreto y limitado elevándose al estado superior en el que ‘emerge la unidad de la obra’.

Como hemos visto, en la hermenéutica gadameriana el espectador es activo y creador a tal extremo que sólo con su perspectiva se puede transformar la vida en arte, pues «para el contenido de la experiencia es incluso indiferente [...], que la escena trágica o cómica que se desarrolla ante uno ocurra en un escenario o en la vida... cuando se es sólo espectador»<sup>30</sup>. Tal vez ése sea un privilegio exclusivo del espectador por la distancia que le separa de la acción dramática, el que con su sola actitud pueda *transformar* la vida en arte: ‘transformar’ en el sentido en el que Gadamer habla de *transformación en una construcción* como giro por el que el juego se hace arte, es decir, el cambio radical en algo totalmente distinto y que es el verdadero ser. Trasladando esta idea al concepto de mundo como obra de arte, sería la cosmovisión estética que implica la experiencia del arte el verdadero ser de lo real.

<sup>30</sup> H.-G. Gadamer, *Verdad y método*, p. 162.



El shivaísmo de Cachemira ofrece, a través de la concepción metafísica del juego que desemboca en el drama cósmico de la conciencia universal, el aparato metafísico para sostener una visión de la experiencia del arte como conocimiento a la par que, en la medida en que todo es conciencia o conocimiento para esta filosofía, una visión estetizada del mundo. El mundo puede concebirse como una obra de arte puesto que la esencia de la conciencia es actividad lúdica, juego y por tanto libertad, carencia de fines, arte en el sentido en que se ha expuesto en este escrito.

Los dioses juegan a columpiarse y de su balanceo ensimismado emana el mundo. El movimiento del cosmos es, como decía Kabir refiriéndose a la mente entendida como la gran mente universal que postula el shivaísmo de Cachemira, como el de un columpio del que cuelgan todos los seres. Su balanceo, puesto en marcha eternamente por el juego divino, nos mece a todos y está presente en nuestro ritmo interior en cada inspiración y expiración, en cada sístole y diástole de nuestro corazón, que reproduce, como un eco, su eterna oscilación sin fin.