

Semeiosis como acto, azar, arte, y juego infinito*

Floyd Merrell

*Dept. of Foreign Languages and Literatures
Universidad de Purdue
West Lafayette, IN 47907. USA.
E-mail: fmerrell@purdue.edu*

Resumen

Una meditación sobre juegos finitos -las posibilidades de los cuales alcanzan la infinitud -y el juego infinito- que no puede ser más que uno, porque es infinito. Los juegos finitos tienen finalidad y se cierran. Como tal, establecen distinciones categóricas entre ganadores y perdedores, ricos y pobres, fuertes y débiles, etcétera, y por eso pueden volverse totalitarios. El juego infinito, en cambio, resiste toda clausura. Es, por lo tanto, igualitario. Los juegos finitos tienden a mantener una demarcación entre arte y ciencia, mientras el juego infinito abraza igualmente a los dos. La diferencia fundamental entre juegos finitos y el juego infinito se ve en la diferencia entre la semiología basada en la lingüística de F. de Saussure y la semiótica de C. S. Peirce.

Palabras clave: Finito, infinito, juegos, semiología, semiótica.

Recibido: 02 de marzo de 1998 • Aceptado: 21 de mayo de 1999

* Este trabajo está escrito en forma de ensayo. Por eso no existe documentación según las convenciones académicas generalmente conocidas. Sin embargo, quiero reconocer las deudas que tengo debido a las lecturas de Richard Bernstein (1983), James P. Carse (1986), Roberto DaMatta (1991), Gilles Deleuze y Félix Guattari (1983, 1987), Nelson Goodman (1978), N. Katherine Hayles (1990), Keiji Nishitani (1990), Heinz R. Pagels (1988), Roger Penrose (1989), Arkady Plotnisky (1994), Ilya Prigogine (1980), Ian Stewart (1989), Ian Stewart and Martin Golubitsky (1992), Géza Szamosi (1986), Arthur Zajonc (1993), las obras de Jorge Luis Borges, sobre todo de *Ficciones* (1944), y, las *Collected Papers* de C. S. Peirce (1931-35, 1958).

Semeiosis As Acts, Chance, Art, and Infinite Play

Abstract

A meditation on finite games (play) -the possibilities of which stretch out to infinity- and the infinite game (play)- that can be none other than one, because it is infinite. Finite games have an end, and they finish. As such, they establish categorical distinctions between winners and losers, rich and poor, strong and weak, etc., and hence they can become totalitarian. The infinite game, in contrast, resists closure. It is, therefore, egalitarian. Finite games tend to maintain a demarcation between art and science, while the infinite game equally embraces both. The fundamental difference between finite games and the infinite game is seen in the difference between semiology, based on the linguistics of F. de Saussure, and C. S. Peirce's semiotics.

Key words: Finite, infinite, games (play), semiology, semiotics.

INTRODUCCIÓN

JUEGOS

Hay en general dos clases de juegos: los juegos *finitos* y el juego *infinito*. Los juegos finitos -fútbol, tenis, baloncesto, póquer, comercio, bolsa de valores, profesiones, guerra, política, caza, casamiento, religión y ritos, espectáculos públicos, etcétera- tienen como fin el de ganar o vencer. El juego infinito, en cambio, no tiene más fin que el de perpetuarse. (A propósito de una nota imprescindible, Johan Huizinga incluye guerra, deporte, y actividades semejantes en su concepción de juego; Roger Caillois excluye el juego como una actividad gratuita y algo frívola de toda concepción seria de la "realidad," y Hans-Georg Gadamer excluye la ciencia de la categoría general de los juegos; así es que para ellos el juego es netamente finito e incompatible con la idea que desarrollaré aquí de la *semeiosis* como juego infinito -lo que incluye, como subconjunto, el juego finito, y lo que, cabe decir, excluye a Jacques Derrida de su concepto nietzscheano del juego [*jeu*] azaroso del mundo).

Cuando hay triunfo en un juego finito, ya se acabó. Alguien ganó. Y todos los jugadores, tanto como los espectadores, están de acuerdo en que ese alguien ganó. No hay otra condición necesaria para darle clausura al juego. El último porqué del partido ya alcanzó su plenitud. Quizás pareciera que la aprobación de los espectadores y los árbitros respecto a vencedor(es) y vencido(s) fuera suficiente. Sin embargo, hasta que todos los jugadores estuvieran de acuerdo en que el juego ya terminó, no habría llegado a ningún fin decisivo -y no se habría cumplido con el propósito básico del juego. Aunque estuvieran todos los partidarios lesionados y hubieran salido de la pista de jugar en camillas, no se podría concluir que el partido ya terminó si es que no existiera la plena evidencia, respecto a todos los interesados, de vencedor(es) de un lado y vencido(s) del otro. Supóngase, por ejemplo, que los partidarios estuvieran de acuerdo con que el juego se acabó, mas los espectadores y árbitros no. A menos que éstos pudieran convencer a aquéllos de que estaban en error, no se resumiría el partido. Es que la acción del juego finito depende de los actores, y nadie más. Desde luego, los espectadores y árbitros pueden influir en la acción -declarando violaciones, exigiendo penas y punitones, aplaudiendo, chiflando, gritando, etcétera-, pero la entrada y la salida de la acción depende exclusivamente de los jugadores.

Para hacer el debido hincapié en este hecho, cabe decir que no hay juego finito a menos que los jugadores por voluntad propia decidan entrar en la acción. Nadie de verdad está participando si su entrada al juego fue obligatoria y forzada. Es un principio invariable de todos los juegos, el juego infinito tanto como los finitos, que quienquiera que participe, participa de voluntad propia. Y quienquiera que tiene que entrar a la fuerza no puede de verdad jugar en el sentido cabal del término. Es en este respecto, y sólo este, que el juego infinito es comparable a un juego finito: los partidarios de los dos juegan por voluntad propia. A causa de esta característica, los juegos finitos y el juego infinito son complementarios en vez de sencillamente incompatibles. Es decir, el juego infinito contiene todos los juegos finitos, pero su existencia se debe a la posibilidad del conjunto infinito de todos los juegos finitos posibles; los juegos finitos deben su existencia al juego infinito como la fuente de todos los juegos finitos, ayer, hoy y en el futuro.

Al contrario de los juegos finitos, los partidarios del juego infinito no pueden saber precisamente el momento y el lugar en que comenzó la acción. Ni les importa. No tiene importancia para ellos porque el juego

no tiene límites espacio-temporales. Y no tiene más propósito que el de perpetuar la acción, a como dé lugar. No existe el problema de elegir porque sencillamente el/la que tiene ganas de entrar en el juego, tiene la plena libertad de entrar a la hora que quiera.

Mientras los juegos finitos se definen por medio de fronteras rígidas que separan *aquí* y *allá*, *adentro* y *afuera*, *el comienzo* y *el fin*, el juego infinito es autosuficiente y autoreferencial, sin frontera alguna. Además, su tiempo no es el tiempo cronológico, sino el tiempo creado por la acción del juego mismo: el juego *es* tiempo y el tiempo *es* juego. Ya que el juego infinito elimina fronteras, se abre un nuevo horizonte temporal, que tampoco tiene límites pre-establecidos. Por eso es imposible calcular el tiempo que ha transcurrido desde que comenzó el juego infinito y por cuánto tiempo puede perpetuarse la acción: la duración del tiempo, mientras se despliega el juego, sólo se mide a través de alguna norma que queda fuera de la duración misma, porque con respecto al juego infinito, *no existe ningún más allá*. Tampoco se puede saber en qué mundo el juego infinito se despliega -aunque puede haber un sinnúmero de mundos dentro del juego infinito- porque *es su propio mundo*. Fuera de él, no hay mundos, y ya. Por eso se puede decir que hay una multiplicidad de juegos finitos, pero sólo hay un juego infinito. (Y, como consecuencia, los juegos finitos dan la ilusión de la trascendencia, mientras el agente del juego infinito es irremediabilmente inmanente -es decir, no puede haber una perspectiva como el ojo omnisciente de Dios- y lo reconoce, si es un participante legítimo del juego).

1. SEMIOLOGÍA VERSUS SEMIÓTICA

Todo lo que se ha dicho de los dos tipos de juegos se puede decir de la *semiología* y la *semeiosis* (*semeion* = marca o signo; *osis* = diferenciación [de los signos], lo que es el producto y proceso de la significación). La semiología es derivación de la lingüística de Ferdinand de Saussure. En cambio, de la semiótica se puede decir que no hay derivación ninguna: es el *proceso mismo del universo como auto-organización*.

Así como es preciso que un juego finito tenga una finalidad definitiva, de la misma manera la semiología, de por sí binaria en orientación, inexorablemente tiene que manifestar polaridades: *este* contra *aquél*, *blanco* contra *negro*, *diestra* contra *siniestra*, *hombre* contra *mujer*, *nosotros* contra *ellos*, etcétera. Y así como es preciso que el juego infinito

no tenga límites, de la misma manera la *semeiosis* es indefinida, sin horizontes que quedan a la plena vista. En términos generales, la semiología se enfoca en *estructura*; la semiótica nada en la corriente de la *semeiosis* -que no se presta a ningún enfoque específico. La semiología termina en *categorías relativamente petrificadas*; la semiótica queda dentro de la confluencia del *proceso semeiósico*. El sueño de la semiología es el de alcanzar una descripción *clara y distinta*; la pragmática semiótica lleva la promesa de una conciencia mayor de los procesos de la significación, pero sin salir completamente de la *vaguedad (ambigüedad, polivalencia)*, de un lado, y sin alcanzar la *generalidad* (el concepto *universal* -platónico- de los signos) en sentido cabal, del otro lado. La semiología busca la *unicidad estructural*: pura ilusión. La semiótica tiene que conformarse con la *pluralidad infinita de la semeiosis*: una aproximación al puro nomadismo intelectual, sin que haya la esperanza de alcanzar el último porqué de las cosas.

Sobre todo, la semiología abarca la producción -el deseo dictado por la sociedad consumista y profundamente competitiva- y por lo tanto es un juego finito. El comienzo más lógico, desde la perspectiva de la semiología, es el lenguaje humano, que, por razones obvias, domina los juegos sociales. Lo que se propone en nombre del poder del lenguaje -que culmina en la idea estructuralista y post-estructuralista de que el lenguaje habla a través del sujeto- ha llegado a alturas hiperbólicas en los últimos años, y hasta se ha propuesto que absorbe la totalidad de las actividades humanas. La idea de que no usamos el lenguaje como herramienta sino que nos usa a nosotros como meros vasos comunicantes fue extrapolada hasta el último exponente por Jacques Derrida. De hecho, existe la tendencia, según la premisa derrideana, de que todos los signos están dispersados y diseminados dentro del campo sin límites. Refiriéndose a sí mismos, son, por ende, tratados como *diferencias* entre otras *diferencias* en un “juego infinito” de significantes.

El problema es que Derrida, tanto como los estructuralistas y post-estructuralistas en general, atribuye características demasiado grandilocuentes al lenguaje, y al hacerlo, no hace más que sustituir un antropomorfismo nuevo por otro viejo, y así pone limitaciones a su concepción del juego. Es decir, al fin y al cabo, interpola una idea muy general del juego infinito en la finitud. Pero queda el hecho de que no es, a fin de cuentas, más que un juego finito, un *ars combinatoria* dentro de un campo cerrado. En otros términos, cualquier antropomorfismo lingüístico

-como “prisión del lenguaje”- no puede menos que ser un juego finito por lo que excluye: el vasto universo de signos que no son netamente lingüísticos. A la larga, dentro del juego finito neo-saussureano, el ser humano mismo no puede menos que llegar a ser puro lenguaje. Es un *gramógrafo*.

Pero el lenguaje no es todo y todo no es lenguaje. La poesía, desde luego, es el arte que usa uno de los medios principales de comunicación el -lenguaje. Pero en realidad la poesía tiene menester de medios de comunicación fuera de las rutas puramente lineales de la fonología y la grafología. Además, hay otras formas de arte y otros medios que también merecen su debido lugar en el juego *semiósico*: baile, pintura, escultura, música, arquitectura. Pero, desafortunadamente, la reducción pos-estructuralista de todo al lenguaje a menudo se percibe y concibe como un hecho. Parece semejante al gran sueño de David Hilbert de reducir la matemática a la lógica, al de Leibniz y la ciencia clásica de reducir los fenómenos naturales a la matemática, o al de los cibernéticos de reducir el cerebro humano al álgebra de Boole.

La *semeiosis*, como proceso vivo, resiste tales reducciones. Se afana por disolver oposiciones binarias y borrar distinciones para dejarlas vagas. En una palabra, la *semeiosis* resiste toda culminación de cualquier proceso de significación, y si por casualidad llega algún agente semiótico a tener confianza de que el sistema de los signos de su percepción y concepción hayan quedado en su forma cabal y completa, entonces tendrá que ser inconsistente en algún punto que otro. Es que todo sistema, o será *incompleto*, o *inconsistente* -de acuerdo con la prueba metamatemática de Kurt Gödel. Es que la utopía no existe en el reino de este mundo, dada nuestra irremediable falibilidad.

2. JUEGOS FINITOS (SEMIOLOGÍA): O, LA MARCHA DE APOLO

La semiología, como los juegos finitos, generalmente tiene marcos temporales y fronteras espaciales con respecto a los cuales debe haber un acuerdo entre todos los jugadores. Zonas espaciales son evidentes en conflictos finitos, desde los juegos más sencillos (rayuela, damas chinas) a los juegos de pista (tenis, fútbol) y hasta a los juegos laberínticos de política y de guerra.

Para reiterar, el propósito único de un juego finito es el de salir victorioso. Pero cuando las consecuencias de la acción llegan a ser demasiado desastrosas, a menudo se puede establecer nuevos límites y nuevas reglas, en parte por decisión arbitraria. Por ejemplo, los enemigos de la Segunda Guerra Mundial pactaron el convenio de no bombardear Heidelberg y París, pero declararon a Suiza fuera de la zona del conflicto: la guerra era guerra sin tregua y sin piedad, pero sólo hasta cierto punto. O, después de una guerra, cuando ha habido demasiadas atrocidades de parte de una fracción, puede surgir la cuestión de quién ganó y con qué legitimidad -la guerra de Estados Unidos y México, la de Korea, la de Vietnam. Además, cuando en la guerra civil de Estados Unidos el General Sherman abrió camino a base de puro incendio y destrucción, ignoró el sentido de límites espaciales hasta el grado en que para muchos el Ejército de la Unión no fue victorioso. O sea, violó las reglas comunmente aceptadas en niveles tácitos, y sobre esta cuestión en particular se puede decir que, para los vencidos, la guerra no se ha concluido hasta hoy día: hay gente del sur que sigue odiando a muerte a los nortños.

En general, para los juegos finitos, los partidarios son elegidos de alguna forma u otra. Pero no pueden establecer un juego entre sí. Hay necesidad de una fuerza opositora: *enemigos*. Tiene que haber competidores igualmente dispuestos a entrar en el juego por su propia voluntad, porque si no los hay, no puede haber juego. Pero lo importante es que hay un autoproceso de elección -muchos son llamados pero pocos elegidos-. Por ejemplo, no todos somos elegidos para jugar al lado de, o en contra de, un equipo nacional de fútbol. Tampoco podemos todos ser generales en el ejército, dar clase en la universidad, hacer operaciones cardíacas, entrar en los debates de la Corte Suprema, sentarse en la cámara de diputados, o ser plomeros, carpinteros, albañiles, presidentes. Tenemos que cumplir con ciertos requisitos y alcanzar la aprobación general de nuestros compañeros, colegas, compatriotas, socios, y sobre todo -en la gran mayoría de los casos-, de nuestros superiores (tanto como hasta cierto punto debemos tener la aprobación de nuestros contrincantes).

Los partidarios de los juegos finitos no pueden elegirse a sí mismos, tampoco pueden elegir el momento en que salen del juego, o el momento cuando sus contrincantes se niegan a entrar en el juego. La licencia nunca pertenece completamente a los licenciados, ni la comisión a los comisionados. Todos son instrumentos de, y hasta a menudo propiedad de, los grandes dueños, los gerentes, los administradores, los políti-

cos, los burócratas, los generales y los capitanes, además de los entrenadores y árbitros que deciden el porvenir con respecto a vidas, reglas, y estrategias.

De este modo, el sistema de enumeración -i.e. los límites numéricos que le dan legitimidad a los vencedores en un juego- se guía por la necesidad de que todos los partidarios deben llegar a un acuerdo respecto al vencedor(es) y vencido(s). De otro modo, si fuera el caso de que cada quien pudiera entrar y salir del campo del juego a la hora que le diera la gana con la aplicación de sus propias reglas, reinaría la confusión, y hasta a veces la anarquía, y nadie podría triunfar sin que hubiera controversia ¿Quién, por ejemplo, ganó la Revolución Francesa? ¿Quién tiene razón en el medioeste, los judíos o los árabes? ¿Cuál partido ganó las últimas elecciones en México? ¿Fue Noriega un criminal, un aliado de EEUU, o un chivo expiatorio? ¿Quién tuvo legitimidad después de la fracturación de Yugoslavia? ¿Quién tuvo la responsabilidad del asunto Iran-Contra? ¿Deberían haber corrido a Bill Clinton de la Casa Blanca o no?

Por otra parte, tener límites numéricos y reglas bien definidas respecto al juego finito implica tener la fecha, la hora, el sitio y una lista de los partidarios. De este modo, todo debe ser hasta cierto grado predeterminado, y promete que el juego se llevará a cabo según cierto orden. Si pronunciamos que un conflicto militar comenzó a las dos de la tarde del primero de diciembre de 1989, nos estamos refiriendo al tiempo cronométrico del mundo clásico newtoniano; es decir, desde la perspectiva de lo que pasó antes del conflicto y de lo que ocurrió o podría ocurrir después. Así es también con el lugar y la selección de los contrincantes de cualquier juego finito: un juego tiene lugar *durante* cierto transcurso de tiempo, en *este* lugar, y con respecto a *estas* personas. Y ya que los parámetros espacio-temporales están bien delineados, hay la certidumbre de que la evolución del juego tomará ciertos rumbos conocidos.

Esta certidumbre llega a su culminación con la exigencia de que en un juego finito sólo una persona o un equipo puede ganar. Es que alguien tiene que servir como *subordinado* al *superordinado*. Si no, no podría haber jerarquía, y al no haber jerarquía, no podría haber juego finito, y el orden se trastornaría. Si entra un grupo al juego, algunos esperando ganar y otros resignados a su papel de *subordinados*: los que plantaron la vista demasiado alta pierden, los que apenas cobraron esperanzas de algo mejor no se llevan el mismo chasco, pero, por regla general, igualmente sufren una derrota en vista de que no son lo que hubieran sido al reinar otras

condiciones en otro lugar y otro tiempo. Y todas estas condiciones tienen que ver con espacio y tiempo medibles según las computaciones y las conceptualizaciones newtonianas-cartesianas.

Si los juegos finitos deben quedarse limitados por factores externos que se definen a través de espacio, tiempo, y número, entonces también deben tener limitaciones internas respecto al daño que los partidarios pueden y no pueden causar los unos a los otros. Llegar a un acuerdo en cuanto a las limitaciones internas implica la formulación de las reglas del juego y un código de conducta. Y entonces, los partidarios se someten al sistema del juego finito. Son subordinados, y hasta esclavos, del juego mismo.

Las reglas de cada juego finito son diferentes. De hecho, conocer las reglas equivale al conocimiento del juego en cuestión. Las reglas establecen un sistema de limitaciones: cada quien debe, por ejemplo, comenzar el juego detrás de la línea blanca en la cancha, debe pagar todas las cuentas al fin del mes, debe conducir su auto en el lado derecho, debe rendir homenaje a su jefe cada mañana en la oficina, etcétera. En el sentido más estrecho, las reglas no son leyes; no especifican la conducta de uno, mas sólo le restringen su libertad, permitiendo ciertas posibilidades de las cuales puede ejercer cierta elección dentro de una red de prohibiciones.

Si un jugador no observa alguna prohibición a la manera debida, el final del juego estará amenazado. Las reglas de un juego finito consisten en el equivalente de los términos de un contrato implícito por medio de los cuales los jugadores pueden -y deben- llegar a un acuerdo respecto a quien ganó y quien perdió. Si no, la inestabilidad, el desorden, y hasta el caos entrarán para poner en peligro a la *raison d'être* y el *modus operandi* del juego. *El último porqué del juego finito, entonces, se debe al acuerdo de los partidarios acerca de las reglas aplicables, lo que constituye su última validación.*

Una regla no es válida porque la aprobó el senado, porque los héroes del deporte, del cine, de la música, o del negocio, las siguen o porque Dios la pronunció por boca de Moisés o Mohamed. Es válida cuando se juega según esté establecido por el consenso general. *Porque una regla es un contrato social.*

3. EL JUEGO INFINITO (SEMIÓTICA): LA DANZA DE DIONISIO

Si las reglas de un juego finito en particular se refieren a un juego en particular y no a ningún otro, entonces las reglas no deben ser cambiadas durante el transcurso de un partido, porque si hay un cambio radical de las reglas, será otro juego. Sobre este punto encontramos otra divergencia -mas no una distinción- entre los juegos finitos y el juego infinito: *las reglas del juego infinito deben ser cambiadas constantemente mientras el juego se despliega*. Las reglas del juego se cambian para evitar que haya triunfadores absolutos, de modo que (1) cada vez más participantes podrán gozar de entrada libre en la acción, y (2) el juego no puede llegar a ningún fin. (Es por eso también que sólo hay un juego infinito mientras hay una pluralidad, hasta una infinidad posible, de juegos finitos).

Si las reglas de un juego finito existen basadas en un contrato social que preordena las características del vencedor y el final del juego, las del juego infinito estipulan una continuidad perpetua de acción de modo que no puede haber finalidad ni triunfo. Las reglas del juego infinito constantemente sufren transformaciones como las “reglas” de una *lengua viva (parole)*, mientras las de un juego finito son las que dictan, por ejemplo, la naturaleza de un *debate formal* (que tiene la naturaleza de *langue*). En el primer caso, los participantes se atienden a las reglas de manera tácita tanto como conciente mientras el diálogo fluye, como proceso; en el segundo caso, por ejemplo en un debate, se observan las reglas, y se emplean estrategias con el fin de atrapar al contrincante dentro de sus propias palabras -como si su significado fuera estático- con la esperanza de que se finalice el espectáculo. Las reglas de una *lengua viva* siempre se encuentran en un tren de evolución, lo que le da sentido al diálogo; las reglas de un *debate*, en el mejor de los mundos, deben perpetuarse cristalizadas dentro del lenguaje concebido como una entidad estática.

Sin embargo, los juegos finitos pueden tener lugar dentro del juego de índole infinita: un debate existe como un subconjunto dentro del conjunto general de una lengua viva. Pero los conciudadanos fieles a, y dignos de, el juego verdaderamente infinito -el conjunto de todas las lenguas- no se desprenden enteramente de su rol en el campo infinito cuando entran en un juego finito dentro de esa infinidad. Al contrario, son capaces de tener, de alguna forma u otra, un pie en el juego finito mientras el otro permanece en el juego infinito. En tal caso, no tienden a tomar el

juego finito con tanta seriedad y sobriedad. Se ponen la máscara apropiada al juego finito en particular, pero con la plena conciencia de que no es más que una máscara. Reconocen que un juego finito no es más que una mera abstracción del juego infinito, que tiene la característica de un *continuum*-concreto en el sentido de Hegel, matemático en el sentido de Peirce- que se ofrece a una infinidad de juegos finitos. De este modo, consideran a un partidario en particular de un juego finito como *esta persona aquí-ahora* y a su rol -en sentido abstracto- como desempeñado por *alguien* (como autómatas), lo que es todavía otra abstracción. Por ende, el conciudadano del campo infinito que entra en un juego finito sin perder conciencia de la infinidad de posibilidades que siempre están a su alcance puede mantener una predisposición genuinamente humanitaria respecto a todos los juegos y a todos sus conciudadanos. (Es por eso, que los participantes genuinos en el juego infinito son de número contadísimo).

La seriedad de un juego finito siempre se debe a los roles y a las reglas calcificadas, es decir, se debe a las abstracciones. Nuestra conducta es más seria en la presencia de un policía, nuestro jefe del trabajo, o de un artista de cine, de lo que es cuando nos encontramos en la cantina con los amigos un sábado a medianoche. La seriedad se trata de una línea de conducta preestablecida, un orden preordenado y más allá del contexto concreto en que se encuentra uno. Una disminución de seriedad ocurre cuando las reglas cristalizadas se esfuman, la libertad de elección se amplía, y no se puede predecir lo que va a transcurrir, ya que las relaciones entre los jugadores constantemente están sujetas al cambio.

Faltar a la seriedad no necesariamente implica la necesidad, la frivolidad o la superficialidad. Al contrario, cuando estamos de un humor juguetón, la libertad reina, y lo sorprendente puede ocurrir a cada momento porque todo lo que sucede es consecuencia de lo espontáneo. Es la seriedad la que se cierra a la espontaneidad, porque huye de lo aleatorio, el azar, el tiro de los dados. Jugar en serio presupone la conducta hacia una conclusión preestablecida. Comportarse de una manera juguetona abre todo a la libertad, a una reflexión puramente gratuita, a todas las posibilidades, cueste lo que cueste.

A medida que un juego finito se encamine hacia una finalidad, a medida que el rol de los partidarios esté prescrito y generalmente enactuado delante de un público, es sobre todo *teatral* o *dramático*. Aunque el guión y la trama del complot no parezcan escritos de antemano, siempre puede el espectador en retrospectiva seguir el camino del triunfador

hasta su momento culminante para llegar a la conclusión de que, obviamente, sabía dominar la situación: perduró, impuso su voluntad, sabía ganar, fue “macho” en todo el sentido de la palabra.

A medida que los partidarios del juego infinito evitan toda finalidad, manteniendo abierta la puerta a todas las posibilidades, todos los guiones y las tramas son igualmente inútiles: el juego es puramente *pragmático*. Por ejemplo, en el campo abierto del juego infinito elige una persona ser madre, mientras en el teatro de un juego finito toma una el rol de una madre. La distinción es básica. Una madre dentro de la confluencia del juego infinito (*semeiosis*) perpetuamente está en un tren de cambio. Por otra parte, una persona a la cual se le asigna el rol de una madre está limitada a la conducta según las reglas establecidas por las convenciones sociales -i.e. del guión (*semiológico*) en específico y de la sociedad en general- dictando lo que debe hacer una para parecerse una madre hecha y derecha. En el primer caso, reina, a fin de cuentas, la autodeterminación; en el segundo, tiene que surgir, tarde o temprano, una lucha entre los subordinados y los superordinados y una controversia acerca del sistema de reglas de conducta.

4. ESPERANDO Y DESESPERANDO

La susodicha *sorpresa* es un elemento crucial en la mayoría de los juegos finitos. Si no tenemos la *expectativa* de cada maniobra posible de parte de nuestro contrincante, la posibilidad de que perdamos aumentará. La expectativa tiende a guardarse contra la sorpresa; la sorpresa va en contra de la corriente de la expectativa. Por eso, al sorprender al contrincante uno le pone en jaque. Como consecuencia, en el juego finito, la sorpresa marca *el triunfo del pasado sobre el futuro*. El maestro del juego sabe de antemano cuáles estrategias probablemente se realizarán en el futuro, lo que le da una ventaja sobre su contrincante si es que no puede predecir el porvenir con la misma facilidad. Es decir, el maestro del juego finito tiene la mente entrenada no sólo para anticipar el futuro, sino también para controlarlo, para evitar que altere el pasado (evitar que altere el momento en que hay anticipación del estado del juego en un momento que aún no ha llegado).

El jugador infinito, en cambio, *sigue la corriente del partido con la expectativa perpetua de una sorpresa*. Si por casualidad llegara el momento en el juego infinito que la sorpresa ya no fuera una posibilidad, en-

tonces habría terminado el juego, o mejor dicho, el juego se habría vuelto finito y por eso habría llegado a su fin. *Malone*, el protagonista de *Malone Dies* de Samuel Beckett, nos cuenta que no se sorprende cuando hay una sorpresa. Es que si se esperara todo, ninguna novedad podría ocurrir -no habría nada nuevo bajo el sol. El círculo se habría cerrado, el campo habría establecido sus límites intransitables, y el juego, bajo estas condiciones, no podría continuar. Pero en este caso, el caso último, el Alpha y Omega del juego del universo, el Gran Jugador no podría ser menos que omnisciente, sería infinito, y el juego infinito habría alcanzado su fin infinito. Pero en el reino de este mundo, ya que somos mortales, falibles, y finitos, tenemos que concluir que aquella finalidad no es, ni será, para nosotros. Por lo tanto, si para algún partidario actual la posibilidad de la sorpresa se acabara, si todas las expectativas de seguro se realizaran, entonces el juego tendría que haber sido finito desde el principio.

Por consiguiente, la sorpresa en el juego infinito es *el triunfo del futuro sobre el pasado*. Ya que los partidarios del juego infinito no consideran que en el pasado puede haber alguna finalidad, no hay manera de que sepan qué es lo que ha pasado allí, en qué punto en el tiempo y el espacio ha comenzado el juego, y precisamente dónde se encuentra en la actualidad. Por eso, con cada sorpresa, el pasado revela un nuevo comienzo que ha culminado en un presente inesperado. Así es que como el futuro siempre guarda sorpresas, de la misma manera el pasado siempre se presta a alteraciones.

En vista de que los partidarios finitos se entrenan para evitar que el futuro altere el pasado, deben ocultar sus estrategias futuras de los contrincantes, y si tienen éxito, ahí está su ventaja. Con esta ventaja, el competidor sin preparación suficiente debe estar sujeto a una sorpresa. Por ende, los partidarios finitos constantemente tienen que disimular, tomando el papel de alguien que en realidad no son. Deben ocultar su verdadera cara por medio de una máscara, que no es sino una máscara puesta con un sólo fin: el de vencer. De este modo, las apariencias deben engañar, y todas sus estrategias deben ser ilusorias: artificio, distracción, falsificación, mistificación.

Por el hecho de que el participante en el juego infinito se prepara para sorpresas (novedades) en el futuro, su juego siempre se mantiene abierto. No es la abertura de candidez sino de vulnerabilidad. No es cuestión de que el participante transmute la semblanza de su identidad a cada momento, sino de que su identidad siempre esté en un proceso de transmutación. No es que cambie su identidad según el contexto con el fin de que su contrario no se entere de sus estrategias. Es que su identidad mis-

ma es dinámica: no sólo espera divertirse a partir de las sorpresas que le esperan en el futuro, también espera su transformación como resultado de la actualización de su medio ambiente y de su propio ser, lo que también altera el pasado.

Todo lo antes dicho revela que el juego infinito, como la *semeiosis*, es de por sí *paradójico*; los juegos finitos, como la *semiología*, se basan en las *dicotomías*, las *oposiciones*. Es la meta de los participantes en el juego infinito la de continuar el juego: no entran en el juego por motivos de lujo, lujuria, lisonjeo o la adquisición de popularidad o poder. Por eso el juego debe seguir sin fin, porque no puede haber fin. Pero tampoco es un juego trascendental, porque los participantes son agentes inmanentes: no hay fronteras, no hay ningún más allá. Es por eso que el juego es paradójico. Y por eso, lo que esté abrazado con gusto hoy puede ser rechazado mañana, lo que se sabía en el pasado puede ser la ignorancia de hoy, en un sistema autorreflexivo, autoconfirmatorio, autosuficiente, y autónomo: una esfera en el proceso de su propia auto-organización, en movimiento perpetuo. En el juego infinito, paradójico, los participantes sólo desean perpetuar la acción, y el juego continúa sólo a medida en que todos los demás siguen entrando en el juego y todo tiene la posibilidad de ser implicado/explicado a través del juego. En cambio, los agentes del juego finito desean perpetuar su actividad sólo hasta dónde les traiga beneficios.

Los participantes en el juego infinito mejor desarrollan su acción con una risa nietzscheana; el juego alcanza su expresión máxima cuando pierden conciencia de la continuidad del juego; pierden conciencia de que el juego nunca llegará a su finalidad; pierden la cuenta de que son mortales; se pierden a sí mismos dentro de la acción vital del juego. En cambio, los partidarios finitos juegan con la angustia pascaliana; su mortalidad entre la infinitud y lo infinitesimal del universo siempre tienen presente: por ende, existe la desesperación de que el juego llegue a su fin, si es que les presenta su contrincante algo que no esperaba, o que des-esperaba.

5. SOCIEDAD Y CULTURA: O, PARMÉNIDES Y HERÁCLITO

La *sociedad* abarca un conjunto, virtualmente un *plenum*, de juegos finitos. Tiene sus limitaciones marcadas en cuanto al tiempo, el espacio, y la enumeración y el nombramiento de sus ciudadanos. Sus fronteras son como inviolables, y su pasado se guarda como reliquia. El pode-

río de sus ciudadanos depende del éxito que han alcanzado en los juegos de tiempos pasados; la sociedad conserva la memoria de sus héroes. Los archivos guardan los *records* de los grandes gladiadores que forjaron el futuro de la sociedad, creando lo que ahora existe. A los victoriosos se les premia; a los vencidos se les olvida lo mejor que sea posible. El patriotismo toma la cara de los grandes vencedores, y en parte por eso está plagado de chauvinismo, racismo, sexismo, regionalismo, prejuicio, discriminación. Los juegos finitos de la sociedad propagan el desprecio, el escarnio y el odio hacia los vencidos, los desdichados, los de abajo, y propagan la pompa y la pedantez, la ostención y la altivez.

La *cultura* se encuentra dentro del juego infinito, o mejor, es el juego infinito. No tiene fronteras, y cualquier fulano de tal puede ser participante en el juego cultural, dondequiera que esté. Por el hecho de que la sociedad -a diferencia de la cultura- mantiene límites temporales bien guardados, el pasado se percibe como lo que fue el destino de la sociedad en general; es decir, su trayectoria histórica yace entre un comienzo predefinible (los fundadores de una sociedad quedan profundamente grabados en la memoria colectiva) y un fin teleológico en particular. Ya que la cultura, en cambio, no tiene límites temporales, el pasado no envuelve su destino inexorable, y siempre se puede concebir que hubiera habido otro pasado y, por lo tanto, otra cultura actual. De esta manera, la historia cultural, eso es, la narrativa que comenzó en algún tiempo y en algún lugar, se mantiene perpetuamente abierta. La cultura, en el sentido más genuino y más profundo del término, no es una empresa de ciudadanos que luchan por protegerse de toda sorpresa. Es de individuos que viven por el esfuerzo de su visión y rechazan el poder, el espíritu competitivo malicioso, el materialismo sin frenos, el consumismo desahogado, para entrar en un juego gratuito, sin fronteras y sin límites.

La sociedad es una manifestación de poder. Es el drama que ya se definió por su guión. En el teatro de la sociedad, divergencias de este guión se notan en seguida, porque se concibe que el venerable guión está esculpido en piedra. Cualquier divergencia, generalmente, se trata como de una especie de conducta antisocial. Los descarriados, por ende, son los excéntricos y mal adaptados que deben ser marginalizados -en los sanitarios, los manicomios, las prisiones, el exilio, y, en general, fuera de los círculos respetables (Foucault). Hay que resistir las divergencias de las normas de la sociedad a toda costa. Porque si un gran número de ciudadanos decidieran no adherirse a las reglas convencionales de la socie-

dad, no podría haber reglas establecidas, y la sociedad poco a poco desaparecería. Es decir, si se transmutaran algunas reglas establecidas, los héroes inmortalizados de la historia quizás perdieran su gloria, su título y su poder -i.e. la Princesa rusa después de la revolución, Moctezuma durante la conquista de México, Nixon después del cambio de valores durante la década de los 1960, Jim y Tammy Bakker después de que se exigía escrúpulos de parte de los pastores en EEUU (o los casos de Carlos Salinas de Gortari de México y Fernando Collor de Mello de Brasil). Por eso, la sociedad se defiende a regañadientes contra los cambios que promueven los descarriados. La acreditación académica, la licenciatura en las profesiones y los gremios, la confirmación parlamentaria, la inauguración de los funcionarios públicos, todos son actos del juego social (finito) cuyas reglas deben estar calcificadas hasta dónde sea posible. Para competir en el juego social, entonces, uno no debe desviarse del camino recto.

Las divergencias, por otra parte, son el porqué y la esencia de la vitalidad de la cultura. Desafortunadamente, los que siguen el guión del drama social al pie de la letra quedan culturalmente empobrecidos. En cambio, los que contribuyen a la perpetuación de la cultura tienen que salir del guión de alguna forma u otra-i.e. Lenin de la Revolución Rusa, Cuauhtemoc como reemplazo de Moctezuma, los nuevos valores moraléticos y el renaciente puritanismo en EEUU (o lo que vaya a resultar a partir del escándalo “Collor gate” en Brasil).

Así es que la cultura, al contrario a la sociedad, reconoce y aplaude las divergencias. Además, hay variaciones respecto a la cualidad de las divergencias; no todas las del pasado son de igual importancia para la cultura. Cualquier intento de desviarse del pasado de tal manera que el pasado quede desligado y olvidado es de poco significado cultural. El significado mayor se deriva de las divergencias que traen a la tradición nuevas perspectivas para que las rutas acostumbradas de conducta estén abiertas a la crítica y a la refundición. Las divergencias no nos introducen al pasado, mas son una continuación de lo que tuvo, en algún lugar y en algún tiempo, su comienzo. Pero ahora queda interminado e interminable. En cambio, las convenciones sociales exigen recursos del pasado en el futuro. La sociedad demuestra una continencia de una seriedad y sobriedad inmortal; la cultura rebota con la risa espontánea. La sociedad existe sobre la base de la abstracción; la cultura jaranea en los actos concretos de la vida. Si los grandes eventos sociales son rito, los de la cultura son carnaval (Mikhail Bakhtin).

Los juegos finitos de la sociedad se repiten, y se repiten, *ad nauseum*. Los vencedores vencen en algún sitio y algún tiempo en particular, sin embargo, la validez de sus títulos depende de la iterabilidad -sin diferencias notables- de los juegos. Los gigantes del fútbol desde hace décadas siguen inmortalizados, pero si el juego fuera concebido como otro juego completamente distinto cada vez que se jugara, pronto pasarían al olvido. Tiene que haber la *mismedad*, la novedad genuina debe ser sofocada.

En cambio, el juego infinito-cultural, sin comienzo, sin fin, y sin centro demarcable, no puede reducirse a la mera repetición. La no-iterabilidad es la característica principal de todas las culturas. La *Sinfonía de Júpiter* de Mozart no puede ser escrita de nuevo, ni podrían los cuadros de Rembrandt ser re-pintados -la re-iterabilidad de obras como las de Andy Warhol no son más que una parodia de la sociedad, y por ahí su propio valor cultural. Cabe notar que la sociedad conserva estas obras maestras de los grandes prodigios del arte como los premios que merecen sus creadores a base de privaciones y sudor: triunfaron en su respectivo juego a pesar de todos los obstáculos. La cultura, sin embargo, no concibe a sus obras como el producto de lucha y esfuerzo ya acabados, sino como recuerdos de momentos de un proceso sin fin -parte del mismo proceso que es la cultura a la cual pertenecen. La cultura perpetúa lo que Mozart y Rembrandt habían perpetuado por medio de sus labores artísticas: una divergencia que sirvió para remodelar, como se remodela la plastilina, la tradición dentro de la cual se encontraban. Sus obras son bastante originales para que no inviten la reduplicación (re-iteración), sino que invitan a una respuesta de otros artistas, que de su parte contribuyen con sus propias obras a la tradición. Una tradición que siempre se rebela en contra de sí misma.

El juego infinito carece de reglas estáticas, igual que la tradición cultural. Así como las reglas del juego infinito quedan siempre abiertas a la alteración libre y sin métodos preestablecidos, de la misma manera la tradición cultural se adapta a su medio ambiente y su contexto, y se transforma a través de su adaptación. Propiamente dicho, la cultura no tiene tradición, *es la tradición*; la sociedad, en cambio, *es dueño celoso de sus convenciones que concibe equivocadamente como la tradición*, a las que exige una adaptación ciega y con toda lealtad.

Es esencial para la identidad de la sociedad, el olvido de que la sociedad no es más que una especie de otra esfera más general: la cultura, creada por los que han entrado desinteresadamente en el juego infinito.

Los ciudadanos de una sociedad deben encontrar maneras de convencerse de que los límites que les ha impuesto la sociedad a la cual pertenecen no fueron producto de su propia elección sino de otros ciudadanos, la gran mayoría de ellos ya relegados al olvido, en un pasado remoto. Por ejemplo, elegir la ciudadanía argentina (un juego finito) no es lo mismo que la tácita decisión de *ser Argentina* -i.e. de participar en el juego infinito de la cultura, que en realidad desconoce nacionalidades e individualismo en el sentido social. La concepción de la sociedad permite la elección de la ciudadanía y prohíbe que una llegue a *ser Argentina* en sentido cultural, lo que tiene que ser decisión de otros, del *Otro* de las obras de Kafka y Dostoyevsky, el *Otro* de Mikhail Bakhtin, el *Otro* incorporado en *Yo el supremo* de Roa Bastos, *El Señor Presidente* de Asturias, *Recurso del método* de Carpentier, *Terra nostra* de Fuentes, *El otoño del patriarca* de García Márquez, etcétera.

La cultura promueve una ruptura de las convenciones sociales no cuando los artistas elevan una voz de protesta en contra del malestar de la sociedad, sino cuando a todo parecer comienzan a ignorar a la sociedad, dedicándose al juego de la sátira, la parodia, la ironía, el cinismo -no un juego de competencia destructiva sin piedad, sino el juego gratuito que se afirma a sí mismo sencillamente como juego puro-.

Lo que confunde a la sociedad no es la oposición en serio, sino la carestía total de la seriedad (dentro de la *semeiosis*). A los grandes capitanes del ejército, con su regimentación, su formalidad, y su "machismo" descontrolado, no les afecta la clasificación de la guerra y la poesía como dos polos opuestos. Pero sí les irrita una *manifestación poética* (i.e. *semeiósica*), a través de una parodia que implica que su guerra en realidad, y desde la perspectiva del juego infinito, no es en su esencia ni más ni menos que poesía. Es que depende de la perspectiva: una actividad no es ni guerra ni poesía, sino que los ojos con los cuales se le percibe y la mente con la cual se le concibe la cualifican como tal.

6. ARTE Y AZAR

En realidad el arte que se emplea directa y activamente en contra de los grandes archidioses de guerra, y en contra de la sociedad en general -su política, economía, y tradiciones- pierde el carácter infinito del juego, y lucha por alcanzar alguna finalidad: se reduce a un mero juego fini-

to. Tal arte no puede menos que estar plagado de propaganda, igual que la retórica elogiando a los héroes de la sociedad.

Por otra parte, si la guerra (o cualquier otra actividad social) se inyecta de una fuerte dosis de *poiética* -es decir, de una lúdica de ramificaciones infinitas de modo que aparezca cómica o sin una finalidad predefinida- hay peligro: los de espíritu guerrero no podrán ofrecer premios a sus mejores combatientes, y por eso no encontrarán una hueste de discípulos ansiosos de seguirles al campo de batalla contra los enemigos imaginarios. Sin tener más enemigos, los generales indudablemente se rebelarán contra el nuevo afán lúdico- desde luego, no saben hacer otra cosa-.

Ya que la cultura (el juego infinito) es de por sí *poiesis*, todos sus participantes son de alguna forma u otra *poietai* -artistas, inventores, narradores, mitólogos, científicos puros (los científicos, según Nietzsche, a fin de cuentas se vuelven poetas). Los *poietai* no crean actualidades, sino posibilidades, mundos posibles. La actividad *poiética* no tiene ningún fin teleológico. No produce artefactos. Y los *poietai* están dentro de una actividad continua que se engendra a sí misma. No crean objetos, propiamente dicho, sino experimentan con el proceso de su acto creativo -su *ex-tasis*- a través de los objetos, y a la vez se re-crean a sí mismos y a los objetos. El arte es una re-creación: recreación, diversión, divagación espontánea sin rumbo fijo.

El arte no tiene nada que ver con posesiones o bienes materiales ya actualizados. Tiene como campo de actividad la posibilidad pura. Una vez que un objeto de arte esté actualizado, el porqué de la re-creación se acabó. Hacer del arte propiedad particular implica su introducción al campo de juegos finitos, porque la idea de la propiedad llama la atención a riqueza, fama, poder, títulos, prestigio, renombre, además de que marca el comienzo del objeto en un tiempo pasado y proyecta hacia el futuro con la especulación y la esperanza de beneficios pecuniarios, todo lo que queda ajeno a la re-creación pura. El arte genuino se mantiene perpetuamente abierto, y se encamina hacia un futuro sin fin. (Pero, desde luego, el juego libre y, por supuesto, infinito en el campo tecnológico puede traer amenazas: la ingeniería genética, y la omnisciencia cibernética, por ejemplo).

En vista de que no puede haber conclusión respecto a la cultura (el juego infinito), sino engendramiento continuo, no puede tener ninguna guía especificando cuáles actividades están prescritas y cuáles prohibidas. El artista no es artista porque haya desarrollado ciertas habilidades y

técnicas según ciertas metodologías. El arte no establece roles prescritos, y precisamente es por eso que es arte. El arte no es algo que se busca con método, se encuentra; no se inventa, se halla -Picasso. No se observa lo que hace el artista para comprender la re-creación, se observa lo que hace todo el mundo para saber quiénes son artistas y quiénes no.

Por consiguiente, no se puede entrenar a los artistas como se entrena a un pugilista o se educa a un abogado. Por eso los *poietai* auténticos no “cabén” dentro de la sociedad ortodoxa. No tienen “lugar,” porque no toman en serio a los “lugares.” Conciben a los roles enactuados en sus respectivos “lugares” como un teatro cristalizado, con sus artificios, sus posturas, sus disfraces, sus reglas preestablecidas, y sus momentos de júbilo, de gloria, y tragedia preordenados. Huyen de ese teatro hacia las arenas movedizas de la actividad gratuita -que manifiesta características de la danza de Shiva.

Los conciudadanos del juego infinito tienen que adaptarse a ciertas reglas, por cierto. Tienen que co-existir de alguna forma u otra en este mundo, con su laberinto de juegos finitos. Pero no se les olvida que las reglas de los juegos finitos existen a partir de un acuerdo entre un grupo selecto, como producto de las exigencias de un acuerdo. Y no se les olvida que las “reglas” del juego infinito son como un *ars combinatoria* perpetuamente abierta. Y ya que sus límites son perpetuamente inalcanzables para el jugador finito, no puede haber ni clausura ni siquiera respecto a algún juego finito, porque el participante infinito no pierde la cuenta de que el juego finito no es más que un subconjunto del juego infinito. Pero la cultura no es por eso el mero desorden. Los jugadores del juego infinito -los *poietai*- nunca comprenden a su cultura como el *conjunto* de todos sus hechos (*semiología*), sino como la *confluencia* (*semeiosis*) de sus actividades, de su interacción con los conciudadanos de su cultura. La confluencia no tiene rumbo fijo; está constantemente bajo revisión. En el momento que comenzó el Renacimiento, por ejemplo, comenzó su propia transmutación en lo que iba a ser su *otro*. El movimiento no era algo ajeno a sus cambios; era, de por sí, una confluencia cambiante. Era el cambio mismo; era su propio espacio y tiempo.

7. JUEGO Y PATRIA

Una frontera que divide una sociedad de otra es un fenómeno de oposición binaria, es decir, es frontera en sentido *semiológico*. Es el lu-

gar de encuentro para facciones hostiles. Donde no hay oposición, no puede haber frontera, y si hay frontera, no se puede pasar de un lado a otro sin encontrar oposición.

Es por eso que el patriotismo -eso es, el afán de proteger el poder en una sociedad por medio de aumentar su poder- tiene que ser de por sí beligerante. Ya que no puede haber ni vencedores ni vencidos -ni premios, que se les otorga a aquellos- sin una sociedad, y no puede haber ni sociedad sin vencedores y vencidos, los patriotereros con más razón tienen que fabricar enemigos ajenos para que se exiga una protección de la sociedad. El patriotismo florece sólo cuando las fronteras queden bien definidas, y cuando todos los que quedan al otro lado estén vistos como una amenaza. El espíritu de patriotismo es, por lo tanto, asociado, generalmente, con el ejército u otros instrumentos de conflicto inter a intrasocial.

Por el hecho de que el patriotismo nutre el deseo de entrar en los campos de juegos finitos, y lo que es peor, de apoderarse de su visión de un “horizonte” que contenga todos los juegos dentro de la esfera social, es inherentemente dañino respecto a las tendencias -que se consideran como “subversivas”- hacia el juego infinito. El problema estriba en su concepto erróneo de lo que es un “horizonte,” y en su fe ciega de que su visión es capaz de abarcarlo. El “horizonte” es -desafortunadamente- un fenómeno prestable a la metáfora de la visión. Pero en realidad un “horizonte” no se ve; es sencillamente el punto más allá del cual no se puede ver. Un “horizonte” de por sí no “contiene” nada, pero tampoco tiene nada que limite la visión, y sobre todo, no tiene nada que esconder: todo lo que es visible, se puede ver. Además, se abre a todo lo que queda fuera, de modo que lo que en realidad limita la visión es la flaqueza, la limitación de la visión misma.

Es que de verdad no se puede alcanzar un “horizonte”, porque un “horizonte”, *semiosis* es (queda más allá de toda dicotomía). Un “horizonte” no puede ser definido a través de una línea; no ocupa ningún lugar; no encierra ningún campo. Su paradero siempre depende de una vista en particular, de una perspectiva relativa. Encaminarse hacia un “horizonte”, inevitablemente, termina en la creación continua de un nuevo “horizonte.” Por lo tanto, uno no puede acercarse, y por fin llegar, a su respectivo “horizonte,” aunque sí puede abrazar una visión -aunque irremediabilmente angosta- lo que no implica más que un “horizonte” mínimo y sumamente pobre.

Nunca estamos en relación auténtica con un “horizonte”, porque mientras nuestra visión se altera, el “horizonte” cambia. Con alguna visión en particular sólo podemos estar en algún lugar, un lugar fijo que, aunque lo concibamos como absoluto, en realidad queda ajeno a, y en oposición a, una visión auténtica (e infinita) de este “horizonte.” De esta manera, podemos -aunque por puro artificio- declarar solemnemente que el lugar donde estamos es absoluto y eterno: equivalente a una región sagrada, un código de la verdad última, como si fuera preordenado por los dioses. Esa es, de verdad, la imaginación de estar en posesión de tiempo, espacio y números acabados. Es la concepción de la esfera de los juegos finitos como si equivalieran al juego infinito.

El jugador dentro de los confines del campo infinito de la *semeiosis* reconoce que cada paso que toma le encamina hacia el “horizonte”, pero sin que se acerque a él de manera alguna. Cada momento en el juego infinito, por ende, presenta una visión nueva, un nuevo campo de posibilidades -en cambio el partidario finito cada paso lo deja dentro de alguna frontera precisamente demarcada, porque insiste en demarcarla-. Por ejemplo, el Renacimiento, igual que todos los fenómenos culturales genuinos, no fue sólo un esfuerzo por promover otra visión que reemplazara la que entonces reinaba. Fue el esfuerzo de hallar visiones que perpetuamente prometieran otras visiones. Desafortunadamente, los partidarios de juegos finitos se apoderaron del impulso renacentista para promover lo que en nuestros días denominamos la “modernidad”, el campo de juegos finitos por excelencia. Pero no es que el Renacimiento murió, gracias a sus nuevos dueños voraces; quedó sumergido dentro de la confluencia del río *semeiósico* del juego infinito como una red de posibilidades entre todas las posibilidades.

Porque no se puede cerrar de una vez para siempre el campo del juego infinito.

CONCLUSIÓN

Él/la que se mantenga a sí mismo(a) dentro de una esfera de visiones en transmutación perpetua, dentro de un “horizonte” que nunca está quieto y que nunca se presta a una mera descripción numérica, se encontrará a cada momento en una danza (de Shiva), con una risa en la cara, y promoverá la acción gratuita, ahora con ironía, ahora con un leve toque de burla, ahora enactuando una parodia, una sátira o una alegoría, ahora

refiriéndose simultáneamente a la comedia y la tragedia: será, de este modo, un(a) conciudadano(a) universal del juego infinito (de la estética, la lógica y la ética, en fin, de la *semeiosis*).

Bibliografía

- BERNSTEIN, R. J. 1983. **Beyond Objectivism and Relativism: Science, Hermeneutics, and Praxis**. Ed. Universidad de Pennsylvania, Filadelfia (USA).
- BORGES, J. L. 1944. **Ficciones**. Ed. Sur, Buenos Aires (Argentina).
- CARSE, J. P. 1986. **Finite and Infinite Games**. Ed. Ballantine, Nueva York (USA).
- DAMATTA, R. A. 1991. **Carnivals, Rogues, and Heroes: An Interpretation of the Brazilian Dilemma**. Ed. Universidad de Notre Dame, Notra Dame, Indiana (USA).
- DELEUZE, G. y F. GUATTARI 1983. **Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia, I**. Ed. Universidad de Minnesota, Minneapolis (USA).
- DELEUZE, G. y F. GUATTARI 1987. **A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia, II**, trad. B. Massumi. Ed. Universidad de Minnesota, Minneapolis (USA).
- GOODMAN, N. 1978. **Ways of Worldmaking**. Ed. Hackett, Indianapolis, Indiana (USA).
- HAYLES, N. K. 1990. **Chaos Bound: Orderly Disorder in Contemporary Literature and Science**. Ed. Universidad de Cornell, Ithaca, Nueva York (USA).
- NISHITANI, K. 1990. **The Self-Overcoming of Nihilism**, trad. G. Parkes. Ed. SUNY, Albany, Nueva York (USA).
- PAGELS, H. R. 1988. **The Dreams of Reason: The Computer and the Rise of the Sciences of Complexity**. Ed. Simon and Schuster, Nueva York (USA).
- PENROSE, R. 1989. **The New Emperor's Mind: Concerning Computers, Minds, and the Laws of Physics**. Ed. Universidad de Oxford, Oxford.

- PLOTNITSKY, A. 1994. **Complementarity: Anti-Epistemology After Bohr and Derrida.** Ed. Universidad de Duke, Durham, Carolina del Norte (USA).
- PEIRCE, C. S. 1931-35, 1958. **Collected Papers of Charles Sanders Peirce,** ed. C. Hartshorne, P. Weiss, y A. W. Burks, 8 vols. Ed. Universidad de Harvard, Cambridge, Massachusetts (USA).
- PRIGOGINE, I. 1980. **From Being to Becoming: Time and Complexity in the Physical Sciences.** Ed. W. H. Freeman, Nueva York (USA).
- STEWART, I. 1989. **Does God Play Dice? The Mathematics of Chaos.** Ed. Blackwell, Oxford.
- STEWART, I. y M. GOLUBITSKY 1992. **Fearful Symmetry: Is God a Geometer?** Ed. Penguin, London (París).
- SZAMOSI, G. 1986. **The Twin Dimensions: Inventing Time and Space.** Ed. McGraw-Hill, Nueva York (USA).
- ZAJONC, A. 1993. **Catching the Light.** Ed. Bantam, Nueva York (USA).