

---

# El reposo en agitación y el impulso de juego: algunas reflexiones sobre las teorías de B. Pascal y F. Schiller acerca del fracaso del proyecto humano

## Rest in turmoil and the play drive: some comments on the theories of B. Pascal and F. Schiller about the failure of the human project

Eva Gregori Giralt  
Universidad de Barcelona  
[gregori@ub.edu](mailto:gregori@ub.edu)

Fecha de recepción del artículo: mayo 2011

Fecha de publicación: noviembre 2011

### Resumen

Revisar los *Pensamientos* de Pascal y las *Cartas sobre la educación estética del hombre* de Schiller constituye siempre un reto. Las teorías de Pascal acerca del juego han sido analizadas fundamentalmente desde un punto de vista matemático, y pocas veces lo han sido desde un enfoque más antropológico y filosófico. El objetivo del presente artículo es reflexionar sobre sus papeles respectivos en la creación de un nuevo paradigma sobre el juego y leer cada uno de ellos a partir de las teorías del otro. Tal vez de este modo pueda probarse que ambos comparten un mismo proyecto irrealizable de lo humano.

**Palabras clave:** Pascal, Schiller, juego, instinto, impulso, belleza, forma.

### Abstract

Reviewing the *Thoughts* by Pascal and the *Letters on the Aesthetic Education of Man* by Schiller is always a challenge. Pascal's theories about play have been analyzed primarily from a mathematical point of view, and very few times have been examined from an anthropological and philosophical approach. The aim of this paper is to reflect on their respective roles in the creation of a new paradigm about play, and read each of them from the theories of the other. Perhaps in this way it might be proved that both share an unfeasible project about the human nature.

**Keywords:** Pascal, Schiller, play, instinct, drive, beauty, shape.

## 1. La vida es juego

La historia podría empezar así. Corría el año 1654. Antoine de Gombaud, conocido jugador vinculado a la corte de Luis XIV y Blaise Pascal, por aquel entonces a punto de empezar su segunda experiencia mística, se dirigían a París en un austero carruaje. Por el camino, Gombaud señaló a Pascal que el comportamiento de los dados era diferente cuando se utiliza uno que cuando se utilizan dos y que ello podía tomarse como una buena muestra de la falsedad en los números y de la necesidad de estudiar con detalle lo que acontecía con los juegos de azar. Sin dudarle ni un momento y tras llegar a su destino, Pascal escribió a su amigo Fermat planteándole el problema: era un caluroso 29 de julio... Pero bien podría empezar de otra manera. Corría el año 1555 o 1560. Gerolamo Cardano, reputado médico y matemático que no tardaría en ser acusado de hereje, recibe la noticia de que Niccolò Fontana, el también conocido tartamudo de Brescia, había ganado el duelo matemático contra Scipione del Ferro. Cardano pide la fórmula para resolver ecuaciones cúbicas a Fontana y le promete no hacer públicos los resultados. Pero no cumple esta promesa. En 1663, aparece el *Liber de Ludo Aleae*, obra póstuma de Cardano, y el autor tiene la oportunidad de presentar allí el primer cálculo sistemático de probabilidades que considera sólo lo que queda por ganar. Se ignora hasta qué punto el opúsculo *Sopra Le Scoperte dei Dadi* (1613-1623) de Galileo Galilei le fue de utilidad; hasta qué punto el jugador que había constatado unas determinadas frecuencias de aparición en los dados influyó en Galilei; y hasta qué punto este halló también la inspiración en los *Ludi matematici* de Leon Battista Alberti y en la regla de compañía de Luca Pacioli. Lo cierto es que ya en el siglo XIV existen testimonios de determinadas prácticas lúdicas de los soldados italianos y que cuando un soldado juega lo hace para ganar<sup>1</sup>.

«Ahora voy a evocar al pequeño Isaac. “Isaac” significa reír. El rey, que era observador, lo vio jugar con Rebeca, que era su esposa y colaboradora. El rey, cuyo nombre es Abimélek, representa —desde mi punto de vista— una especie de sabiduría sobreterrenal, que contempla desde el cielo el misterio del juego del niño. El nombre de «Rebeca» significa constancia. Oh juego infantil lleno de sabiduría!: la constancia ayuda al «sonreír», mientras el rey contempla la escena. El espíritu de los niños en Cristo rezuma alegría, y su vida transcurre en la constancia; y este es el juego en el que se complace Dios. Es un juego semejante a aquel que, según Heráclito, jugaba Zeus. Qué otra ocupación conviene más al que es un sabio perfecto que esta de jugar y complacerse en el bien con constancia, administrando rectamente y celebrando al propio tiempo las fiestas santas con Dios»<sup>2</sup>

La historia podría empezar de mil maneras diferentes y todas recogerían una parte auténtica y una parte de ficción: todas podrían parecer verdad porque, efectivamente, todas podrían serlo. E. Fink afirma que tras el juego mítico-trágico, y por oposición a él, surgió la metafísica como reflexión sobre el ser. Y que dicha actividad inútil y no sería que es el juego, falta de objetivo y sin la capacidad de producir un resultado estable, se

<sup>1</sup> DUFLO 1997: 26.

<sup>2</sup> CLEMENTE DE ALEJANDRÍA: *Pedagogo*, I, 21, 3-22, 1.

definió como un *aparte* de la vida cotidiana en la que, lógicamente, no debía interferir<sup>3</sup>. Considerar que una tal definición significa asociar el juego a lo humano o, por el contrario y dado que solo los dioses están desprovistos de necesidades y pueden actuar porque sí, significa vincularlo a lo divino, es algo difícil de deducir<sup>4</sup>. Pero aquí están las bases del problema y lo que, tarde o temprano, van a ser también las líneas de fuerza de las diversas especulaciones que la historia de la cultura ha dejado escritas a lo largo del tiempo. El interés suscitado por el juego desde la Antigüedad entre los más reputados filósofos parece explicarse por la naturaleza del fenómeno lúdico o, como propone Fink, por el hecho de que el pensamiento occidental se originó al afirmarse en oposición al juego. No haré ningún descubrimiento si recuerdo que la influencia de Heráclito<sup>5</sup>, Platón<sup>6</sup> y Aristóteles<sup>7</sup> en el devenir de los siglos es incuestionable; que la voz de Santo Tomás de Aquino y sus observaciones acerca de la conveniencia del juego para descansar y relajar el alma hablan por sí solas<sup>8</sup>; o que no son escasas las críticas dirigidas a ciertos espectáculos —curiosamente denominados *morality plays* o *jeux*— cuyo objeto de referencia era cualquier actividad no sería ya fuese esta propia del teatro, del anfiteatro o del circo<sup>9</sup>. Lo único que aquí debe quedar meridianamente claro es que el juego se inmiscuye en el paso del mito al logos y que, por esta razón, puede considerarse que desempeña un papel esencial en el establecimiento de las bases de nuestra cultura.

## 2. Si la vida es juego, entonces ¿los juegos juegos son...?

Cuando Antoine Gombaud, conocido jugador vinculado a la corte de Luis XIV, expuso a B. Pascal, por aquel entonces a punto de empezar su segunda experiencia mística, el problema del diverso comportamiento de los dados en el juego, impulsó, sin saberlo, el diseño de una fórmula para calcular las probabilidades de los hechos complejos a partir de los simples<sup>10</sup>. No se mantuvieron al margen de semejante fórmula ni P. Fer-

<sup>3</sup> FINK 1966: 231.

<sup>4</sup> FINK 1966: 150 y 188.

<sup>5</sup> Cf. DUMONT 1991: 78; EGGERS LAN *et al.* 1978-1980: 396, 319. En este contexto también pueden resultar interesantes algunas pequeñas alusiones al azar como miembro interventor del orden cósmico. Cf. HERÁCLITO: fragmento CXXIV.

<sup>6</sup> Por ejemplo: PLATÓN: *Leyes*, 816a-817e; VII-XII, 798b-799 b; VII-XII, 797a-797d; *República*, 595a-603c.

<sup>7</sup> ARISTÓTELES. *Ética nicomáquea*, X, 6, 1176 b; *Política*, 1339 a, 25; 1342 a, 25; 1332 a, 11; 1338 b, 5; 1336 a, 4; 1342 b, 15 y ss.; 1295 a, 3; 1339 a, 20; 1339 a, 40; 1340 a, 5; 1323 b, 7; 1333 a, 12; 1338 a, 10; 1339 b, 25; VIII, 3, 1337 b; 1337 b, 20 y ss.; 1334 a, 3; 1339 b, 10; *Retórica*, I, 1370 a, 35-10; I, 1370 a, 15; *Retórica*, I, 1369 b, 15.

<sup>8</sup> TOMÁS DE AQUINO: *Suma teológica*, II-II (b), q. 168, art. 2; II-II (b), q. 168, art. 3, 3, p. 562; II-II (b); II-II (b), q. 168, art. 4.

<sup>9</sup> TERTULIANO: *Apologétic*, XXXVIII, [4]. El propio Pascal también tiene algunas observaciones acerca de la comedia que pueden servir como un ejemplo más de lo dicho. Cf. PASCAL 1963: fr. 764.

<sup>10</sup> Véase el texto *Divers usages du triangle arithmétique dont le générateur et l'unité* (PASCAL 1963: 55). Cabe mencionar también el *Traité du triangle arithmétique avec quelques autres traités sur le même sujet*, publicado en 1665. Se trata de una exposición de las principales consecuencias del triángulo aritmético (19 en total), de sus usos y, sobre todo en los siguientes tratados, de la enumeración de los elementos base del análisis combinatorio. Sin embargo no hay que olvidar que la disposición numérica del triángulo es obra de M.

mat<sup>11</sup>, ni Ch. Huyguens, ni A. de Moivre<sup>12</sup> ni J. Bernouilli<sup>13</sup>, todos ellos nombres clave del desarrollo matemático que dos siglos después daría lugar al surgimiento de la estadística y, trescientos años más tarde, al nacimiento de la teoría de juegos, las corrientes liberales de la economía o la inteligencia artificial. Atribuir a Pascal y, directa o indirectamente, al resto de nombres mencionados parte de los pilares con los que se acostumbra a articular nuestra sociedad contemporánea podría causar el mismo impacto que hallar la clave para explicar el paso del mito al logos en la reacción ante lo lúdico protagonizada por Platón y Aristóteles.

«Sería interesante que alguien que quisiera ocuparse de esta materia siguiera el examen de los juegos de azar; y generalmente desearía que un matemático hábil quisiera hacer una gran obra bien circunscrita y bien razonada sobre todas las tipologías de los juegos, que sería de una gran utilidad para perfeccionar el arte de inventar, el espíritu humano pareciendo mejor en los juegos que en las materias más serias... [...] Más de una vez dije que haría falta una nueva especie de lógica, que trataría sobre los grados de probabilidad, puesto que es de lo que menos se ha ocupado Aristóteles en sus Tópicos, contentándose con poner un cierto orden en determinadas reglas populares, clasificadas según los lugares comunes, que pueden servir en alguna ocasión en que se trate de ampliar el discurso y darle apariencia, sin tomarse el trabajo de proporcionarnos la necesaria balanza que sopesa las probabilidades para llegar a formarnos un juicio sólido al respecto. Es conveniente que quien pretenda tratar esta materia continúe con el examen de los juegos de azar...»<sup>14</sup>

Stifel (1543) y de N. Tartaglia (1556). Véase el *Traité du triangle arithmétique* (PASCAL 1963: 50-54). Hasta aquí se citarían los tratados explícitamente referidos al juego. Pero hay que tomar en consideración también los siguientes, y cómo éstos dependen de las teorías lúdicas. Me refiero especialmente a: *Traité des ordres numériques* (PASCAL 1963: 63-65); *De numericis ordinibus tractatus* (PASCAL 1963: 65-69); *De numerorum continuorum productis seu de numeris qui producuntur ex multiplicatione numerorum serie naturali precedentium* (PASCAL 1963: 69-73); *Numericarum potestatum generalis resolutio* (PASCAL 1963: 73-75); *Combinaciones* (PASCAL 1963: 76-83); *De numeris multiplicibus ex sola characterum numericorum additione agnoscendis* (PASCAL 1963: 84-89); *Potestatum numericarum summa* (PASCAL 1963: 90-94); *Solution de un des plus célèbres et des plus difficiles problèmes d'arithmétique, appelé communément les carrés magiques* (PASCAL 1963: 95-100).

<sup>11</sup> Véase: *Varia opera mathematica*, recopilación de sus escritos hecha por su hijo póstumamente. Cf.: *Lettre de Pascal à Fermat 29 juillet 1654* (PASCAL 1963: 43-46); *Lettre de Pascal à Fermat 24 août 1654* (PASCAL 1963: 46-49); *Lettre de Pascal à Fermat 27 octobre 1654* (PASCAL 1963: 49).

<sup>12</sup> Aunque la mayoría de sus trabajos se publican en *Philosophica Transactions*, cabe destacar su primer estudio sobre probabilidad, *De Mensura Sortis* (1711), ampliado posteriormente en *The doctrine of Chances* (1717), y su *Approximatio ad Summam Terminorum Binomi* (1733), donde expone lo que habitualmente conocemos como curva de Gauss.

<sup>13</sup> Es J. Bernouilli quien, en su *Ars conjectandi*, hará la primera versión propiamente dicha de la teoría de la probabilidad. Hay un lazo indudable, afirma, entre la frecuencia y una probabilidad definida como el valor medio de la frecuencia para un número enorme de pruebas. Según J. Bernouilli, aumentando suficientemente el número de observaciones, se puede conseguir cualquier aproximación prefijada. De manera que, como una alternativa al punto de vista objetivo que veía en la probabilidad, o bien una relación especial de casos posibles, o bien el límite de una frecuencia, la probabilidad de J. Bernouilli es el grado de confianza de un individuo en un acontecimiento incierto —como perfectamente puede ser el juego. Si el grado de confianza, añade J. Bernouilli, depende del conocimiento de cada individuo, la probabilidad que responde a dicho grado de confianza no es nada más que una expresión subjetiva del conocimiento.

<sup>14</sup> LEIBNIZ 1921: 567. Véase también las cartas con Rémond de Montmort del 17 de Enero de 1716 y con Jean Bernouilli del 29 de Enero de 1697 y 5 de Marzo de 1697. Cf.: MONTMORT 1980: 45, 80.

Y es que el azar y la fortuna, al menos bajo su apariencia controlada, mantienen una extraña relación con la capacidad humana para influir en lo aleatorio y modificar el mundo<sup>15</sup>. Pero, ¿es lícito enriquecerse a costa del empobrecimiento calculado de un rival?<sup>16</sup>

### 3. La fortuna

Cuando Gerolamo Cardano, reputado médico y matemático que no tardaría en ser acusado de hereje, demuestra que, dentro de una sucesión larga de repeticiones de una misma experiencia, la frecuencia relativa observada de un acontecimiento se aproxima al límite cuando el número de repeticiones considerado crece indefinidamente, recupera la denominada «ley empírica del azar» insinuada por Galilei. En esa época, el papel desempeñado por la fortuna, sus rituales y su creencia ya se había extendido mucho. Casi se podría decir que demasiado. Y la necesidad de exhibir una proeza, alcanzar un estatus e incluso modificar el orden social establecido parece convertir el juego no solo en un instrumento económico peligroso sino en algo prácticamente clandestino y delictivo<sup>17</sup>. Baste recordar la prohibición de jugar en los cementerios o la existencia de las denominadas casas de conversación —más tarde casinos— para hacerse una composición de lugar de lo sucedido. El siglo XVII nos ha legado una buena muestra de la fauna organizada alrededor del juego: pícaros, timadores, tahúres y vagos invaden gran parte del teatro y la pintura barrocos<sup>18</sup>. Y la intervención del Estado gestionando por cuestiones de salud económica el juego es un curioso ejemplo de cómo se empezó a obligar a los jugadores a contribuir a la beneficencia pública<sup>19</sup>. Así lo explica J. L. Borges cuando, aludiendo al nacimiento de las loterías estatales, demuestra hasta qué punto con este procedimiento se purgaba el posible vicio y se limitaba el acceso a la fortuna concedida por azar<sup>20</sup>. La paradoja no deja de resultar interesante: uno juega con el fin de ganar y gana para ofrecer parte de esta ganancia. Como si la ganancia real fuera precisamente la obtención del poder de dar al otro lo ganado para demostrar así su superioridad en algún ámbito (en este caso el monetario) de la vida social<sup>21</sup>. La observación que hace Alain en este sentido es igualmente ilustrativa: la desigualdad generada por la lotería es de las más injustas, y sin embargo es también de las mejor aceptadas. Nadie duda del mérito —puesto que no lo hay— del ganador como lo hace

---

<sup>15</sup> PASCAL 1963: fr. 645, fr. 648.

<sup>16</sup> PASCAL 1963: fr. 985.

<sup>17</sup> CERVANTES 1997: 88.

<sup>18</sup> «[La diferencia entre el] pícaro del XVII y el vago del XVIII, ambos por demás depositarios de la ociosidad, estriba en la distinta mirada social sobre los dos: el pícaro, en su ocio y burla, era una *vanitas* viviente, una crítica por contraste de las glorias mundanas; el vagabundo del siglo XVIII es el heredero del pícaro barroco.» (GONZÁLEZ ALCANTUD 1993: 146.) Pero ya no se verá en él a un héroe sino a un delincuente sin gloria.

<sup>19</sup> LEIBNIZ 1995: 307.

<sup>20</sup> BORGES 1986: 72-73.

<sup>21</sup> ALAIN 1956-1970: 997-998.; BORGES 1986: 72-73.

con respecto a las fortunas y en cambio, por naturaleza, la lotería es el espacio donde la igualdad se convierte en clara desigualdad<sup>22</sup>. Miguel de Cervantes, Giacomo Casanova, Fiodor Dostoiévski, Caravaggio y hasta el propio Friedrich Schiller, sin ir más lejos, tendrían mucho que decir al respecto...

Imaginemos una apuesta entre dos jugadores. La condición de cualquier apuesta, dice B. Pascal, es que la cantidad de dinero apostada deja de pertenecer al jugador a partir del mismo momento en que la apuesta. A cambio, añade, dichos jugadores aceptan lo que el azar les puede deparar según unas reglas previamente pactadas que pueden romperse y poner fin al juego. Teniendo en cuenta que el juego depende del azar, B. Pascal afirma que cuando dos jugadores llegan a una situación en la que pueden ganar la misma cantidad de dinero y deciden abandonar el juego tomando lo que les corresponde legítimamente, deben dividir la suma en partes iguales<sup>23</sup>. Dicho de otra manera, mientras que al ganador le corresponde una determinada suma y al perdedor le corresponde siempre una suma menor, en el caso de abandono, el jugador debe asumir que le corresponde la suma menor —esto es, la cantidad obtenida en caso de pérdida— más la mitad de la diferencia entre la suma menor y la suma ganadora<sup>24</sup>. Si abandona el juego pues, gana más que si perdiera, pero evidentemente gana menos que si se arriesgara a seguir y ganara. Por lo tanto, una vez resuelto el establecimiento de la ley de partidas, el problema es calcular lo que a un jugador le conviene hacer en un determinado momento de su partida. La relación que hay entre el triángulo aritmético y las apuestas entre dos jugadores tiene consecuencias que se vinculan al valor de las apuestas, y aunque es cierto que hay excepciones, B. Pascal advierte que conviene rehuir las y someterse al criterio de la ley<sup>25</sup>. Ahora bien, si los teoremas matemáticos pueden calcular las posibilidades de ganar que están al alcance de un determinado jugador en un determinado momento del juego, ¿qué sentido tiene un juego donde uno renuncia a su propiedad precisamente porque prevé recuperar el riesgo asumido? Es decir, ¿qué sentido tiene jugar si al fin y al cabo «controlamos» el azar y por lo tanto, mantenemos nuestra postura inicial con unas dificultades que sin el juego nunca hubiésemos tenido? La respuesta de B. Pascal es muy simple: jugamos, dice, para divertirnos. Y tenemos que divertirnos porque nos aburrimos.

#### 4. ¿Pascal y Schiller?

*Mitad de septiembre de 1794. J. W. Goethe se levanta de su silla nervioso y hastiado al ver cómo su amigo F. Schiller juega a las cartas una y otra vez. Enfurecido, sale al cobertizo y echa un vistazo a la edición de la Fundamentación de la Metafísica de las costumbres de Kant, el viejo maestro, y se pone a pensar. Aunque las memorias de Giacomo Casanova todavía tardarían en salir a la luz, dada la irreverencia de algunos de*

<sup>22</sup> ALAIN 1956-1970: 996.

<sup>23</sup> Cf. *Divers usages du triangle arithmétique dont le générateur est l'unité* (PASCAL 1963: 57-58).

<sup>24</sup> PASCAL 1963: 58. El razonamiento prosigue con el análisis de siete casos diferentes en función de las partidas que les faltan por terminar (PASCAL 1963: 58-59.)

<sup>25</sup> PASCAL 1963: 59-62.

sus pasajes, lo cierto es que su reputación ya había traspasado fronteras y la idea de que el tiempo durante el cual uno se divierte no puede considerarse perdido y de que el perdido es aquel en el que el aburrimiento prevalece había hecho mella en casi todos los grandes salones del siglo XVIII<sup>26</sup>. Y sigue pensando. En 1709, J. Barbeyrac había publicado el *Traité du jeu où l'on examine les principales questions de droit naturel et de morale qui ont du rapport à cette matière* y, con él, había examinado la naturaleza contractual del juego e inaugurado una corriente que sería rápidamente seguida por el *Traité d'échecs* de Le Calabrais, *l'Essai sur le jeu des échecs* de P. Stamma, el sainete de J.-B. Louvet de Couvray, *Les amours du chevalier de Faublas*, la intervención de D. Diderot y D'Alambert en *l'Encyclopedie*<sup>27</sup> o las *Confesiones* de J.-J. Rousseau, por citar algunos clásicos<sup>28</sup>. En todos los casos, Goethe se dio cuenta de que los textos contenían consejos muy parecidos a los que Nicolas Boileau había ofrecido a los jóvenes poetas un siglo antes: regla, medida, cadencia, elegancia, gracia o dignidad. Y también cayó en la cuenta de que existía en su momento una especie de miedo al aburrimiento que podía explicar no solo por qué se habían extendido tanto los juegos de cartas sino también por qué había esa necesidad imperiosa de generar actividades nuevas e incluso de crear *linternas mágicas*<sup>29</sup>. Schiller, pues, no estaba solo en su pasión por el juego. Y la mejor prueba de ello se puede hallar en las particulares observaciones que sobre el aburrimiento había presentado póstumamente Pascal en 1670.

A pesar de que el pensamiento sobre el juego del creador de la Pascalina no constituye un corpus suficientemente amplio y unificado como para generar una noción clara del mismo, no pueden hacerse oídos sordos a las múltiples referencias y a los vínculos establecidos entre lo lúdico y la condición humana durante la segunda mitad del siglo XVII. Habitualmente oculto bajo el término diversión, el juego es visto por Pascal como una vía, entre otras posibles, para huir del aburrimiento, la inconstancia y la inquietud que caracterizan a lo humano<sup>30</sup>. Puesto que el hombre no ha podido solucionar ninguno de los grandes males que lo aquejan, tiene que procurar no pensar en ello, no estar en ese reposo insoportable que le presenta su vacío y mantener un constante movimiento de huida aun cuando la naturaleza le haga infeliz en todos y cada uno de sus estados<sup>31</sup>. Sin embargo, y por mucho que la esencia de lo humano se halle en el movimiento, no podemos negar que ese movimiento que nos consuela es también la mayor de nuestras miserias: el problema del

---

<sup>26</sup> CASANOVA 1995: 310.; ALAIN 1956-1970: 997-998.

<sup>27</sup> Ver en el *Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, las entradas «jeu» de Jaucourt, «jouer», anónima, «cartes» de Diderot, «dé» D'Alconert y «danseur de corde» de Jaucourt con sus respectivas referencias.

<sup>28</sup> ROUSSEAU 1997: 207.

<sup>29</sup> JUSSERAND 1986: 426, 437, 412-414, 418, 410.

<sup>30</sup> PASCAL 1963: fr. 24; fr. 890; fr. 132; fr. 73.

<sup>31</sup> PASCAL 1963: fr. 133; fr. 639.

hombre, afirma Pascal, es no saber estar en reposo y, curiosamente, añade, son los que más conocen la condición humana quienes antes constatan su fracaso y quieren divertirse inmediatamente<sup>32</sup>.

En consecuencia, es a causa de nuestra infelicidad que necesitamos divertirnos, escapar y tomar conciencia de que si no lo hiciéramos estaríamos aburridos y este aburrimiento nos impulsaría a buscar un nuevo medio para escapar del reposo<sup>33</sup>. El deseo nos hace imaginar un estado de felicidad al que no se accede nunca. De hecho, el divertirse pensando en el propio aburrimiento es la única posibilidad que Pascal concede al hombre, sabiendo por otro lado que la diversión puede verse afectada por mil accidentes diversos y teniendo muy claro que las aficciones son siempre inevitables. Las pasiones nuevas y momentáneas, que le son concedidas de vez en cuando al ser humano, producen placer por ser nuevas, momentáneas y, sobre todo, mientras no ofrezcan recompensa clara alguna. Valoramos la caza, indica Pascal, antes bien que la presa; hallamos placer en la discusión y el debate acerca de la verdad antes bien que en la posesión de una verdad encontrada; hallamos placer en la apuesta y el riesgo del juego antes bien que en la ganancia segura que sin él podríamos alcanzar. Los jugadores arriesgan con certidumbre para ganar con incertidumbre, y en este sentido son conscientes del riesgo de perder que se agudiza en la medida en que las apuestas son finitas y en un determinado momento finalizan sin posibilidad de revancha<sup>34</sup>.

Ahora bien, si lógicamente puede demostrarse que el sabio es quien mejor conoce la versión «aburrida» de la vida y quien más fácilmente puede calcular las probabilidades de ganar, también tiene que ser él el que más ganas muestre de divertirse. Pero no es así. Los sabios, observa Pascal, son los que menos juegan, bien porque son los únicos que consiguen armonizar reposo y agitación, bien porque pueden calcular la victoria y ello elimina el placer de lo lúdico<sup>35</sup>. En efecto, prosigue, cuando está claro quien va a ganar la partida es muy habitual que el juego se abandone, no únicamente porque ha perdido interés sino porque ha perdido sentido. Es seguro que si hiciésemos jugar por nada o si diésemos al jugador una ganancia segura se aburriría y la rechazaría de inmediato: para que haya juego es indispensable que éste conlleve divertimento y riesgo, es decir, el peligro de perder<sup>36</sup>. Lo cual no significa que se tenga que culminar dicho riesgo, sino que dicho riesgo debe existir, al menos, como posibilidad.

Sería correcto, entonces, afirmar que, como cualquier otra diversión nueva y apasionada, el juego resulta indispensable para el ser humano aun cuando debería lograr vencer su natural tendencia a la agitación y dejar fluir su también natural tendencia al reposo. La claridad meridiana con la que Pascal defiende y prioriza

<sup>32</sup> PASCAL 1963: fr. 70; fr. 414; fr. 136; fr. 401; fr. 641; fr. 622.

<sup>33</sup> PASCAL 1963: fr. 136.

<sup>34</sup> PASCAL 1963: fr. 418.

<sup>35</sup> PASCAL 1963: fr. 773.

<sup>36</sup> PASCAL 1963: fr. 136. En este sentido, ver también el estudio de DUFLO 1997: 42.



este estado de reposo por encima del ya mencionado estado de agitación puede parecer contradictoria con su reconocimiento de la naturaleza inquieta, insatisfecha e insoportable del ser humano<sup>37</sup>. Por un lado, porque Pascal no hace oídos sordos al vacío y malestar que experimenta el hombre que sabe cuál es su realidad. Por el otro, porque admite la necesidad de llenar ese vacío y calmar ese malestar mediante actividades que le permitan escapar de ambos y alejarse, en consecuencia, de su realidad humana. ¿Debería el hombre lograr vivir y convivir con su vacío y malestar y abandonar cualquier diversión? ¿Constituye ello una utopía? La respuesta a semejantes preguntas es relativamente fácil a tenor de lo expuesto: el Pascal más puro apostaría por una asunción de la condición humana en su compleja, conflictiva e infeliz realidad y por una abolición total de la diversión y del juego. Ahora bien, ¿no significaría alterar la condición humana conseguir que se aceptase en todo su vacío y renunciara a huir del mismo? ¿No significaría afirmar, por lo tanto, que ese vacío no sería tan insoportable o que ese humano sería mucho más fuerte de lo que es verdaderamente? La tímida insinuación que hace Pascal sobre el proyecto confuso del reposo en agitación constituye un auténtico quebradero de cabeza. El ser humano tiene un instinto —y este es el término que utiliza Pascal— que le impulsa a buscar la diversión más allá de su estado actual y otro instinto que sabe que la felicidad debe hallarse en el reposo. En la medida en que ambos instintos habitan en el seno del hombre, la esencia de este no puede por más que devenir contradictoria e irresoluble: en ese proyecto confuso del reposo en agitación, el ser humano es humano, y el juego, en tanto que diversión, deviene una de las herramientas del hombre que huye tras conocer su reposo.

«Asediarás en vano sus máximas morales, condenarás en vano sus hechos, puedes intentar influir en sus ocios. Si ahuyentas de sus diversiones la arbitrariedad, la frivolidad y la grosería, las desterrarás también, imperceptiblemente, de sus actos, y finalmente de su manera de ser y pensar. Allí donde las encuentres, rodéalas de formas nobles, grandes y plenas de sentido, circúndalas con símbolos de excelencia, hasta que la apariencia supere a la realidad, y el arte a la naturaleza.»<sup>38</sup>

A pesar de que sería faltar a la verdad decir que Friedrich Schiller recoge directamente el testigo de Pascal para elaborar su teoría sobre el juego, lo cierto es que entre el autor de los *Pensamientos* y el autor de las *Cartas sobre la educación estética del hombre* se ha establecido demasiadas veces un muro infranqueable. Por mucho que no sea este ni el momento ni el lugar para un análisis detallado de la filosofía estética de Schiller, ni una ocasión excepcional para replantear su teoría de los tres impulsos, conviene traer a colación una serie de premisas fundamentales alrededor de las cuales aquel muro infranqueable puede convertirse en un paso despejado entre ambas propuestas. Leer a Schiller a través de Pascal y a Pascal a través de Schiller puede llegar a constituir una oportunidad para aclarar determinados aspectos y profundizar en determinadas relaciones que a menudo se han quedado en un prudente segundo plano. Pero más allá de ello, constituye una oportunidad única para acercarse a una concepción de lo humano de la que somos directos herederos. Si, por un lado, vinculáramos el surgimiento del logos con una oposición más o menos clara a lo lúdico y, por

<sup>37</sup> PASCAL 1963: fr. 274.

<sup>38</sup> SCHILLER 1990: 179-181.

el otro, relacionábamos el surgimiento de la sociedad tecnológica actual al desarrollo de aspectos muy concretos de la teoría matemática de Pascal, corresponde ahora situar la figura de Schiller en la particular encrucijada que cierra el proyecto empezado en los albores del Renacimiento y abre la figura de aquel sujeto escindido que ha dominado desde el siglo XIX.

Afirmar que el discípulo de Kant es el primero y casi el único en ofrecer a finales del siglo XVIII y principios del XIX una aproximación antropológica al fenómeno lúdico y en definir al ser humano desde su conocido impulso de juego no constituye ninguna novedad. Naturalmente, atribuir la paternidad de una teoría como esta a un solo autor es siempre algo arriesgado y, muy a menudo, equívoco. Máxime, teniendo en cuenta que, a estas alturas, examinar el pensamiento de Schiller sin tener en consideración el libre juego de las facultades mentales de Kant parece un total sinsentido. Sin embargo, observemos dos cosas. En primer lugar, hasta que salen a la luz las *Cartas sobre la educación estética del hombre*, toda la especulación relativa al juego se había concentrado, o bien en el carácter infantil y pedagógico del mismo, o bien en el análisis matemático de las probabilidades de ganar determinadas partidas en determinadas condiciones. Nunca, antes de Schiller, se había puesto sobre la palestra la posibilidad de utilizar el juego en sentido amplio para acercarse a la construcción de lo humano más allá del ámbito infantil. En segundo, si por un lado es cierto que el juego presenta diferentes acepciones en virtud del idioma con el que se nombre, por el otro son igualmente ciertas las múltiples discusiones a las que ha dado lugar la utilización de la palabra «juego» —en sus diferentes versiones idiomáticas— a la hora de describir el funcionamiento de las facultades mentales superiores. ¿Por qué un pensador como Kant recurriría a un término que la tradición había vinculado al ocio, a lo infantil e incluso al vicio para designar un proceso fundamental del ser humano? Por mucho que se pueda echar mano de argumentos tales como el significado laxo de la palabra juego —como el engranaje de las partes de una maquinaria, por ejemplo—, no deja de resultar curioso el empleo del término por parte de Kant así como el uso y la transformación llevada a cabo por Schiller. Es como si —y nótese aquí la participación del condicional—, entre estos dos filósofos se gestara y tomara cuerpo aquello que en Pascal estaba simplemente insinuado.

A partir de la obra de Schiller, resulta prácticamente imposible hallar literatura sobre el juego que se muestre contraria al mismo, lo desprestigie o lo persiga. Las elucubraciones que se suceden a lo largo del siglo XIX y XX fuera del campo de la didáctica o la pedagogía trabajan directa o indirectamente con una nueva dimensión de lo lúdico cuyas raíces podemos descubrir en el cambio introducido por el autor de las *Cartas* entre el juego como diversión y el juego como impulso. Ahora bien, ello solo es una hipótesis. Hallar vínculos estrechos entre la diversión de Pascal y el impulso de juego de Schiller es algo tan difícil como arriesgado. Pero vamos a intentarlo. Schiller plantea diferentes formas de definir y entender los denominados impulsos. Por un lado, el impulso se describe como una tendencia a la acción que proviene de la naturaleza sensible del ser humano, como la única fuerza motriz del mundo sensible o como aquella necesidad natural cuyo medio es el sentimiento. Por otro lado, el impulso es también para el autor de las *Cartas sobre la educación estética del hombre* aquella fuerza que exige una resistencia y que de forma natural tiende a conservar el estado actual del individuo que la experimenta. Y todavía podríamos añadir alguna definición más de las múltiples que el lector puede hallar en su extensa bibliografía estética, puesto que Schiller afronta el problema de los impulsos

tanto en las ya citadas *Cartas sobre la educación estética del hombre* como en sus ensayos sobre la gracia y la dignidad o en sus aportaciones sobre lo sublime<sup>39</sup>. Sin embargo, lo que aquí nos interesa poner de relieve es que el asunto de los impulsos se halla en el núcleo de su corpus teórico, que es un problema tratado tanto desde la educación como desde la poesía y que, a excepción hecha de un caso, Schiller no especifica en el resto de definiciones la procedencia humana de los impulsos. ¿Sería posible, entonces, imaginar que no es la naturaleza de los impulsos sino la tipología o, quizás, su combinación, lo que hace hombre al hombre? ¿Sería correcto deducir que el impulso es simplemente una tendencia a mantener el estado actual porque dicho estado se halla en una amenaza constante de cambio? ¿Sería, por fin, acertado insinuar que impulso es sinónimo de capacidad para sobrevivir que, consecuentemente, habría que suponer propia de cualquier ser vivo?

De poder dar una respuesta afirmativa a las tres preguntas formuladas, habría que plantear las directrices de la teoría de Schiller considerando las dos cuestiones siguientes. En primer lugar, si es la tipología de los impulsos y su combinación lo que define verdaderamente al ser humano, sería el impulso de juego el único específico del hombre. En efecto, que todo ser vivo tiene algún tipo de impulso mediante el cual conserva y mantiene la vida y que dicho impulso es una fuerza motriz sin la cual resulta imposible ni siquiera teorizar esta vida está fuera de toda duda. La existencia del impulso formal y el hecho de que sea este un impulso específico del hombre no sería una razón suficiente para Schiller como para considerarlo la quintaesencia de lo humano. Por un lado, porque defender que el objeto del impulso formal es una cuestión de supervivencia únicamente es posible en el contexto de la cultura. ¿De qué otra manera se podría justificar que son necesarios estímulos intelectuales para mantener la vida si no es apostando por un concepto de vida en sentido humano? Por otro lado, porque el hombre no solo es un ser racional sino que es un ser complejo que resulta de una particular combinación de sensibilidad y razón. El conocido paralelismo establecido por Schiller entre el salvaje, dominado por el impulso sensible, y el bárbaro, dominado por el impulso formal, es suficientemente claro y conocido como para exigir ulteriores comentarios: la realidad del hombre solo se halla, a juicio de Schiller, en ese feliz, armónico y complejo encuentro entre la naturaleza sensible y la naturaleza racional del ser humano y, aunque ambas naturalezas compartan el hecho de ser una tendencia a la acción, una fuerza motriz, una fuerza que exige resistencia o una forma de conservar el estado actual del individuo, sus objetos respectivos son diferentes. En consecuencia, y dado que es en el impulso de juego donde se cumplen las características indispensables para que ese encuentro se lleve a cabo, lo que define en exclusiva al ser humano es dicho impulso de juego.

En segundo lugar, a pesar de que no son pocas las veces en las que Schiller alude al impulso de juego únicamente a través del vocablo juego, lo cierto es que su juego es aquella tendencia de tendencias surgida de la combinación del impulso/tendencia sensible y del impulso/tendencia formal. Tal y como defendimos en otra ocasión, el juego como «impulso de juego» y por ello como algo absolutamente necesario, natural y destina-

---

<sup>39</sup> SCHILLER 1985: 47, 53 y 55.

do a mantener una tendencia —los otros dos impulsos, sensible y racional— puede interpretarse como un espacio de conflicto, porque es el espacio donde se dan cita sensibilidad y razón<sup>40</sup>; como un espacio de reivindicación total de la naturaleza, puesto que es en dicho espacio donde sensibilidad y razón se manifiestan en su totalidad, y como un espacio de exceso en la medida en que es el lugar donde el impulso sensible y el formal manifiestan sus respectivas naturalezas impulsivas y se reúnen. Si a esto le añadimos que según Schiller el individuo juega cuando lo que le hace actuar es la abundancia de la fuerza, cuando la vida exuberante se estimula a sí misma a la acción y cuando se produce un relajamiento —que no una supresión— de la determinación natural, y si a esto le añadimos que también los animales juegan, obtendremos que la especificidad máxima que acepta Schiller para el «impulso de juego» es, paradójicamente, la de la humanización. Esto es, a pesar de que los animales juegan, el juego humano debe leerse precisamente como un «impulso de juego» y en este sentido como un espacio donde se reúnen las naturalezas sensible y racional que sólo el individuo posee<sup>41</sup>.

«Sabemos que, de todos los estados del hombre, es precisamente el juego y sólo el juego el que le hace perfecto, y el que despliega de una vez su doble naturaleza [...] El hombre se comporta con lo agradable, con lo bueno, con lo perfecto, sólo con seriedad. En cambio, juega con la belleza.»<sup>42</sup>

Aunque no es el objetivo del presente trabajo hacer una inmersión detallada en la definición que de lo bello propone Schiller, sí que resulta indispensable para el desarrollo de nuestra argumentación recordar algunos aspectos clave sobre la belleza que han sido tratados ampliamente por diversos especialistas en la materia. Nos referimos, en concreto, a la definición de la belleza como objeto del impulso de juego y nos referimos también a la belleza como libertad en apariencia o apariencia de libertad. Si es cierto que, para Schiller, el ser humano únicamente es humano en el impulso de juego, se podrá concluir también que el ser humano es humano mientras tiende y goza de la belleza, cuando reivindica, desplegándola, su doble naturaleza sensible y racional y durante el tiempo, más o menos largo, durante el cual es un ser excesivo —precisamente por la convivencia de todos sus impulsos. Y nótese aquí la oportunidad de establecer una diferencia clara entre ser y ser humano y de comprobar que dicha diferencia radica en lo que separa una vida animal de una vida humana. Si el ser humano es gracias al impulso sensible que cubre sus necesidades básicas y al impulso racional que cubre sus necesidades intelectuales, únicamente es humano cuando ambos impulsos se desarrollan simultáneamente. Hasta qué punto se puede hablar de un ser que es humano a lo largo de toda su vida o de un ser que tiene momentos discontinuos de humanidad, es algo tan difícil de deducir como hasta qué punto Schiller creía posible llegar a construir una humanidad plena. El hecho de que utilice los términos de salvaje y bárbaro para referir seres en proceso de humanización que ocupan la práctica totalidad del panorama histórico y el hecho, asimismo, de que sitúe en un remoto pasado clásico la existencia real de un con-

<sup>40</sup> GREGORI GIRALT 2002: 44-45.

<sup>41</sup> Ver SCHILLER 1990: 363 y 365. Es también interesante en este contexto el poema *El paseo* (SCHILLER 1994: 115-127).

<sup>42</sup> SCHILLER 1990: 237.

junto de seres humanos que habían desarrollado todos sus impulsos, invita a pensar si Schiller estaba seguro de que los seres habían alcanzado su humanidad en algún momento de la historia<sup>43</sup>.

Responder afirmativa o negativamente a la pregunta anterior implicaría alinear a Schiller, o bien en las postrimerías de la Ilustración, o bien en los albores de una nueva era. Pero más allá de semejante consideración, que nos situaría fuera del alcance del presente artículo, responder afirmativa o negativamente a tal pregunta podría llegar a incidir en el modo en que debe afrontarse la definición del objeto del impulso de juego. En efecto, cuando Schiller sostiene que la belleza es forma porque la contemplamos y vida porque la sentimos; un estado de armonía que integra todas las determinaciones, libera al pensamiento para que manifieste su ley y da energía a la sensibilidad para que supere la necesidad, está planteando que en el caso de que ello no pueda alcanzarse, el ser será incapaz de integrar todas las determinaciones, liberar su pensamiento para que manifieste la ley y permitir que la sensibilidad supere sus necesidades. La belleza, sostiene, es la realidad de la forma y la forma de la realidad, la supresión del tiempo en el tiempo y el resultado de la participación simultánea de la tendencia a la vida y de la tendencia a la forma. ¿Podría concluirse, pues, que el ser humano únicamente percibe belleza y que de no poder hacerlo, en realidad no percibiría nada?

Para Schiller, la belleza es algo objetivo y percibido sensiblemente y por lo tanto está, a la vez, en el objeto y en el sujeto. Como forma del objeto bello y como la forma en que dicho objeto es recibido por el sujeto, la belleza se convierte en la forma conseguida por un objeto que previamente ya tenía una —en tanto que objeto real. O lo que es lo mismo, la belleza se convierte en la forma de una forma que es la definición básica y tradicional dada a la representación. Schiller es consciente de ello y concluye sosteniendo que la belleza es una representación o analogía de la razón práctica con la que comparte forma. Los objetos, dice Schiller, se *representan* libremente —puesto que la libertad es el objeto de la razón práctica— cuando se *presentan* frente a la imaginación como si estuvieran determinados por sí mismos. Ahora bien, ¿cómo puede autodeterminarse un objeto que no está contenido en una representación? La respuesta es simple. La belleza no es más que una libertad en apariencia determinada por el sujeto, quien asimila el objeto bello como algo libre sólo a condición de que se muestre adecuado a sus reglas. Y estas reglas son las del sujeto, pero también *aparentemente* las del objeto. Tanto en el sentido de que no puede experimentar más allá de sus límites, como en el sentido de que utiliza un criterio selectivo —denominado regla por Schiller— para frenar el flujo continuo de datos que le llegan a través de la sensibilidad, el ser humano percibe siempre mediante reglas. Debemos concluir entonces que el hombre percibe las cosas en la medida en que son bellas, porque la forma de la belleza es la libre exposición de la materia, y luego le atraen y le interesan. Y libre únicamente lo es aquella representación donde todo existe por la forma y donde la naturaleza del medio y de lo representado no es alterada por parte de quien representa. Por lo tanto, acaba, si la técnica de un objeto bello debe parecer determinada por su naturaleza, la belleza debe definirse como la naturaleza en conformidad con el arte: únicamente será bello un producto natural mientras parezca libre en su conformidad con el arte, y artístico mientras

---

<sup>43</sup> SCHILLER 1990: 145-149, 159. Ver también SCHILLER 1985: 31, 95.

represente con libertad a uno de natural. La belleza natural, pues, es como si fuera artística y solo en dicha acepción, solo porque la acercamos a la representada por el hombre, puede la naturaleza presentarse al sujeto.

Establecer una fácil conexión entre la percepción de la belleza y el quehacer artístico abriría las puertas a una profunda reflexión sobre la necesidad de que, para devenir humano, el sujeto debe desarrollar un comportamiento artístico que halla en la figura del poeta su mejor ejemplo. Al fin y al cabo, concluye Schiller, el poeta es el único que consigue decir cosas extraordinarias con un medio ordinario: el lenguaje natural utilizado por todos. De modo que lo poético y lo humano no solo se darían la mano sino que gozarían ambos de un carácter excesivo, como excesivo es el impulso de juego que ellos desarrollan y mediante el cual las dos naturalezas del hombre, la sensible y la racional, se realizan.

«Somos tan desgraciados que no podemos encontrar placer en una cosa más que a condición de enfadarnos si sale mal, lo que puede suceder y sucede con mil cosas constantemente. (Aquel) que encontrase el secreto de regocijarse por el bien sin enojarse por el mal opuesto habría resuelto la dificultad. Es el movimiento continuo.»<sup>44</sup>

## 5. ¿Pascal contra Schiller o Schiller contra Pascal?

El argumento de que el ser humano se divierte siguiendo su tendencia a la agitación después del reposo, y el de que el hombre juega mientras es hombre y únicamente jugando se hace hombre, están condenados a entenderse. ¿Podríamos suponer que la vida humana debe considerarse una experiencia lúdica y, en caso afirmativo, tenemos que renunciar a encontrar en ella algún tipo de significado último? El planteamiento de B. Pascal parte de la idea de que el ser humano es un ser insatisfecho que busca siempre su satisfacción. El origen divino del individuo es la causa de que luche siempre para superar su estado actual. Ahora bien, si el ser humano es una insatisfacción que pretende solventarse y lo consigue, ¿no deja entonces de ser humano? Y contesta: el hombre no puede ni debe resolver la insatisfacción de forma total porque dejaría de ser lo que es, sino que tiene que *divertirse*, huir del aburrimiento que experimenta cuando está en reposo y conservar, al mismo tiempo, la *versión* que lo fatiga. F. Schiller es de la misma opinión. O al menos aparentemente. El ser humano no es algo estable, hecho y definitivo sino que se hace a sí mismo jugando o, como diría Pascal, divirtiéndose. Y si divertirse es apartarse del estado actual donde no se es —no se está bien— porque algo falta, el ser humano se hace a sí mismo apartándose del estado actual de falta. El impulso, dice Schiller, es lo que proviene de la naturaleza sensible del ser y lo que nace con la experiencia de la vida. En la medida en que la naturaleza dota al individuo de una capacidad esencial para sobrevivir que surge en el preciso instante en que la vida peligra, es dicha naturaleza sensible quien pone en marcha sus recursos y configura al ser que se defiende y completa. ¿Qué sería ese ser sin peligro, pues? Posiblemente, una ficción.

<sup>44</sup> PASCAL 1963: fr. 56.

La propuesta de Pascal y la de Schiller no se asemejan prácticamente en nada, al parecer. El ser insatisfecho de Pascal que nunca puede llegar a completarse es una posibilidad supuestamente efectiva de devenir humano, completo, satisfecho y feliz en Schiller. Pero es solo una posibilidad. Tal y como hemos tenido ocasión de mencionar cuando revisábamos las teorías del autor de *Don Carlos*, no está claro hasta qué punto Schiller considera realizable su proyecto de humanización: excepto en ese remoto e imaginado pasado clásico, el hombre solo ha conseguido instantes de verdadera humanidad. Y, precisamente en aquel momento de máximo esplendor de la Antigüedad, fue el propio ser humano quien rompió la convivencia pacífica de sus dos impulsos potenciando el desarrollo casi en exclusiva de uno de los dos. ¿Deberíamos suponer, entonces, que no le resulta posible al hombre mantener su humanidad? O, más aún, ¿deberíamos suponer que el hombre sólo es humano durante algún tiempo? La respuesta a semejantes preguntas constituye un dilema. Por un lado, porque para contestarla habría que considerar la idea de que únicamente en el impulso de juego los otros dos impulsos se realizan como tales. Es decir, si el ser humano no se humaniza no pueda dar cumplida cuenta ni de su impulso sensible ni de su impulso formal. Por el otro, porque, para ser justos, tendríamos que valorar si Schiller entiende que el desarrollo en exclusiva de uno de los dos impulsos es posible fuera del ámbito del juego. Recuérdese que al plantear el *spieltrieb* afirmábamos su carácter excesivo, conflictivo y abierto, y que lo afirmábamos considerando que el impulso de juego reúne a los otros dos y los deja ser lo que verdaderamente son. En consecuencia, concluir que el ser humano es un ser excesivo, conflictivo y abierto no parece extremadamente descabellado. Ahora bien, si ello es posible quizás pueda ser posible también un primer acercamiento entre el inventor de la Pascalina y el autor de las *Cartas*.

La posibilidad de vincular el proyecto del reposo en agitación de Pascal con la teoría del impulso de juego de Schiller parece cobrar forma a condición de interpretar ambas ideas desde un punto de vista negativo. Es decir, si se considera que lo que pone en funcionamiento los impulsos es una amenaza y comparamos dicha amenaza con aquel sentimiento de lo insoportable de la existencia humana que describe Pascal, el paralelismo es casi automático: tanto el uno, Schiller, como el otro, Pascal, plantean la definición del ser humano como una especie de reacción ante un determinado riesgo que, desde esta perspectiva, se convertiría en el motor fundamental de la vida. No obstante, habría que preguntarse hasta qué punto el pensamiento de Schiller encajaría con esta perspectiva negativa de lo humano y hasta qué punto también sería coherente equiparar el proyecto del reposo en agitación de Pascal con el impulso de juego de Schiller. Acerca de lo primero, esto es, acerca de la posibilidad de basar la propuesta de Schiller en una reacción ante la amenaza inherente a la vida ya hemos insinuado alguna cosa un poco antes.

En lo que concierne a lo segundo, es decir, a la semejanza entre el reposo en agitación y el impulso de juego habría que trabajar con la hipótesis de que el instinto de agitación es el equivalente del impulso sensible, el instinto de reposo del impulso formal y el reposo en agitación del impulso de juego. Aunque Pascal no desarrolla lo suficiente las características de estos tres instintos —agitación, reposo y agitación en reposo—, lo cierto es que hay algunos indicios que podrían ser interpretados a la luz de las teorías de Schiller. Por ejemplo, cuando Pascal habla del juego y afirma que los sabios son los que menos juegan o cuando señala la inquietud de los hombres y su afán por diversiones incluso burdas, no parece estar muy lejos de la

dicotomía schilleriana entre el bárbaro y el salvaje<sup>45</sup>. El lector recordará que Schiller calificaba el impulso formal mediante palabras tales como «forma», «autonomía», «libertad», «creación» o «estabilidad», mientras que hacía lo propio con el impulso sensible mediante expresiones como «vida», «dependencia», «pasividad», «recepción» o «variación». ¿Podrían todos estos vocablos definir y adecuarse a los instintos de Pascal? Más concretamente, ¿podrían la forma, la autonomía, la libertad, la creación y la estabilidad calificar al instinto de reposo y la vida, la dependencia, la pasividad, la recepción o la variación al instinto de agitación?<sup>46</sup>. De poder dar una respuesta afirmativa a esta pregunta, entonces habría que formular otra nueva y señalar, ¿podría el proyecto del reposo en agitación de Pascal describirse como una forma viva ausente de coacciones físicas y morales que recibe tal y como crea y crea tal y como recibe variando de un modo estable, que constituye el modo en que Schiller refiere el objeto del impulso de juego?

En el que se podría considerar el pensamiento más desarrollado que Pascal dedica a la diversión, el 136, se señala que el ser humano tiene un instinto que le impulsa a buscar una diversión fuera de sí mismo para hacer soportables sus miserias así como otro instinto procedente de su primera naturaleza de origen divino al que le atribuye el calificativo de grandeza. Esa misma idea se mantiene y ratifica en el pensamiento 149 y, en el número 78, concluye que el individuo es dependiente, deseo de independencia y necesidad. El hecho de que ese instinto de agitación que busca la diversión fuera de sí halle sus motivaciones en el contacto del hombre con la realidad inmediata no parece estar muy alejado del impulso sensible descrito por Schiller en la medida en que dicho impulso no solo es la fuerza motriz del mundo sensible sino también aquello que se pone en funcionamiento cuando la vida corre peligro, ve alterado su estado de reposo y lucha por recuperar la tranquilidad que le ha sido usurpada. La propia coincidencia de términos entre los dos autores a la hora de adjetivar el instinto de reposo y el impulso sensible no exige ulteriores comentarios: frente a la dependencia, el deseo de independencia y la necesidad de Pascal, hallamos la vida, la dependencia, la pasividad, la recepción y la variación expresadas por Schiller. No podía ser de otro modo, puesto que el impulso sensible de Schiller es una fuerza que se activa únicamente cuando la naturaleza le ofrece resistencia, una tendencia a conservar el estado actual del individuo y, en definitiva, un tipo especial de necesidad que en sí misma entraña la posibilidad de satisfacerla. Ciertamente equiparar el deseo de independencia de Pascal con la tendencia schilleriana de conservar un estado del individuo que la naturaleza amenaza con alterar no es algo que se colija directamente; como tampoco lo es la semejanza entre dicho deseo de independencia pascaliana y esa necesidad/satisfacción implícitas en la propuesta del impulso sensible de Schiller. La aparente paradoja expresada por el autor francés a la hora de unir en una misma afirmación dependencia y deseo de independencia se radicaliza en el autor alemán a la hora de considerar juntas una necesidad y su satisfacción. Pero se trata de dos paradojas que ponen de manifiesto lo complejo de la naturaleza humana: al fin y al cabo, solo porque no se es independiente se puede desear serlo.

---

<sup>45</sup> PASCAL 1963: fr. 79.

<sup>46</sup> PASCAL 1963: fr. 136.



El lector podría objetar con razón que Pascal no califica directamente al instinto de agitación como un deseo de independencia y que dicho deseo podría incluirse sin ningún problema en su descripción del instinto de reposo. En el ya citado pensamiento número 78, Pascal defiende que el ser humano es dependencia, deseo de independencia y necesidad, pero no puntualiza si estas tres características se hallan en un mismo instinto o forman parte por separado de las dos naturalezas del hombre apuntadas en el pensamiento 112: la naturaleza instintiva y la naturaleza racional. Junto con la experiencia, el instinto instruye al ser humano de toda su naturaleza y le indica que es miserable porque es hombre y grande porque se sabe miserable. Si no hubiese oscuridad, el hombre no sentiría su corrupción; si no hubiese alguna luz, el hombre no podría esperar remedio alguno a dicha oscuridad. Es justo y útil que Dios esté oculto y descubierto en parte porque es tan peligroso conocer a Dios sin conocer la miseria humana como conocer la miseria humana sin conocer a Dios<sup>47</sup>. Ahora bien, si consideramos que el deseo de independencia participa de la parte racional del ser humano y no del instinto de agitación, la conclusión es casi la misma. ¿Cómo se manifestaría dicho deseo en la razón del hombre si antes no hubiese experimentado la miseria, la corrupción y la luz mediante algo diferente a la razón? ¿Acaso habría que suponer que la razón, lo máspreciado del ser humano y aquello que le permite situarse a medio camino entre Dios y los animales, es causa de corrupción<sup>48</sup>?

Independientemente de la respuesta concreta que se dé a esta pregunta, no debe perderse de vista que las dos hipótesis de trabajo planteadas acerca de la definición del instinto de agitación en Pascal abundan en el hecho de que tanto el pensador francés como el pensador alemán definen el instinto o el impulso de una forma compleja. Ya sea porque incluyen aspectos contradictorios —como la necesidad y su satisfacción o la dependencia y el deseo de independencia—, ya sea porque el instinto de agitación y el impulso sensible implican al instinto de reposo y al impulso formal respectivamente, lo cierto es que la idea de que el ser humano se resuelve en una mezcla compleja de su parte sensible y su parte racional cobra forma en ambos filósofos. La prudencia aconseja no discutir más acerca de las características atribuidas por Pascal a cada uno de los instintos mencionados, y dejar sobre la mesa esa doble interpretación descrita en los párrafos anteriores. El lector juzgará lo oportuno de cada una de las versiones; como juzgará también el grado de dificultad añadido que supone equiparar la grandeza del ser humano señalada por Pascal con la forma, la autonomía, la libertad, la creación y la estabilidad del impulso formal de Schiller. De más está el subrayar que todos los sustantivos utilizados por Schiller para describir las características del impulso formal no quedan lejos del sentido de grandeza en oposición al instinto de agitación apuntado por Pascal.

Si resulta admisible, entonces, considerar que tanto para el autor de los *Pensamientos* como para el autor de las *Cartas*, el ser humano emana de ese particular encuentro entre sus dos naturalezas instintiva y racional,

---

<sup>47</sup> PASCAL 1963: fr. 122 y fr. 446.

<sup>48</sup> PASCAL 1963: fr. 430.

podemos considerar también que constituye un proyecto irrealizable. Suponer que el hombre en reposo debería ser feliz, sostiene Pascal, significa no entender la naturaleza humana<sup>49</sup>.

«No hay que tener el alma muy elevada para comprender que no hay aquí satisfacción verdadera y sólida, que todos nuestros placeres no son más que vanidad, que nuestros males son infinitos y que, finalmente, la muerte, que nos amenaza a cada instante, debe ponernos infaliblemente, en pocos años, en la horrible necesidad de ser eternamente aniquilados o desgraciados. No hay nada más real que esto, ni más terrible. Hagámonos los valientes tanto como queramos: he aquí el final que espera a la vida más bella del mundo. Reflexionemos sobre esto y digamos luego si no es indudable que no hay más bien en esta vida que la esperanza de otra vida, que solamente somos felices a medida que nos acercamos a ella y que lo mismo que no habrá más desgracias para los que tenían una total esperanza en la eternidad, no habrá tampoco felicidad para aquellos que no tienen ningún conocimiento de ella.»<sup>50</sup>

En el pensamiento número 57, Pascal afirma que no es bueno para el hombre ni ser demasiado libre ni tener demasiadas necesidades y en el 136 concluye que los reyes se divierten y están siempre distraídos de su condición humana a pesar de que la diversión no es sinónimo de felicidad. Desde el momento en que la felicidad únicamente se halla en Dios, y que un completo reposo es un fin imposible para el ser humano, este está condenado a no ser nunca feliz. La contundencia de semejante afirmación permite sugerir dos cosas. Por un lado, que el ser humano solo puede ser verdaderamente humano conjugando su instinto de reposo con su instinto de agitación. Por el otro, que este particular punto intermedio del reposo en agitación es algo tan necesario como inalcanzable e insatisfactorio: al fin y al cabo, el hombre solo es feliz en Dios pero este estado sería propio de la santidad.

«El hombre es tan desgraciado que se aburriría incluso sin ningún motivo de tedio, por la condición misma de su temperamento; y es tan vano, que estando lleno de mil motivos esenciales de tedio, la menor cosa, como un billar y una pelota a la que golpea, bastan para distraerle. Pero diréis: ¿Qué objeto se propone con todo esto? El de presumir mañana ante sus amigos de haber jugado mejor que otro. Por la misma razón otros sudan en sus gabinetes para demostrar a los sabios que han resuelto un problema de álgebra.»<sup>51</sup>

Hasta qué punto esta difícil paradoja que plantea Pascal acerca de la condición humana coincide con la definición del impulso de juego proporcionada por Schiller es lo que queda por resolver. A nuestro juicio, el hecho de que no haya ninguna duda en relación con el carácter también paradójico que Schiller atribuye al impulso de juego, cuando lo describe como una variación estable o como aquel espacio que recibe tal y como crea y crea tal y como recibe, constituye un elemento de reflexión fecundo. De admitir la hipótesis de que el *spieltrieb* reúne dos impulsos antagónicos en cuanto a sus aspectos constitutivos —que no en cuanto a su naturaleza impulsiva—, debería admitirse también que dicho impulso de juego donde el hombre deviene efectiva-

<sup>49</sup> PASCAL 1963: fr. 136.

<sup>50</sup> PASCAL 1963: fr. 427.

<sup>51</sup> PASCAL 1963: fr. 136.

mente humano es imposible. ¿Cómo, si no, hacer coincidir la variación y la estabilidad en un mismo espacio manteniendo su condición de variación y de estabilidad? Pues partiendo del hecho, o bien que el impulso de juego es solo una posibilidad teórica a la que el hombre sólo puede aspirar, o bien que variación y estabilidad pierden parte de las características que las definen a cambio de lograr un acuerdo que las mantenga unidas. Si en el primer caso, el proyecto humano deviene precisamente un proyecto irrealizable, en el segundo, el proyecto humano se convierte en una especie de renuncia a parte de su naturaleza compleja y conflictiva. Nótese, en este sentido que, cuando Schiller teoriza acerca de lo sublime, señala que tanto lo bello como lo sublime ponen en funcionamiento la totalidad de las facultades humanas, pero mientras lo sublime pone primero en marcha el impulso sensible y después el formal, lo bello lo hace simultáneamente. ¿Podría ello interpretarse como si lo bello sólo se pudiera ejercer una vez lo sublime hubiese mostrado la naturaleza del impulso sensible y del impulso formal, la conflictividad que los relaciona y la necesidad humana de armonizarlos?

Aunque no constituya este el objetivo del presente artículo, lo cierto es que mediante el enunciado de la pregunta anterior se puede llegar a deducir si, y en qué sentido, el autor de las *Cartas* se acerca al autor de los *Pensamientos* a la hora de ofrecer una visión perdida del futuro de la humanidad. En primer lugar, hallamos la dualidad entre el bárbaro y el salvaje así como el análisis histórico propuesto por Schiller al que ya tuvimos ocasión de referirnos en páginas precedentes. En dicho análisis, cabe una lectura negativa sobre la capacidad humana para lograr desarrollar la totalidad de sus impulsos así como la conciencia de que ni siquiera el impulso formal puede definir al hombre en su conjunto. ¿De qué otra manera se podría entender que un erudito como Schiller, en una época de grandes descubrimientos sobre el pasado clásico como lo fue el siglo XVIII, no situara con exactitud ese momento único en el que la humanidad había conseguido un despliegue absoluto de sus dos impulsos? ¿Por qué no utilizar esa imagen mítica de lo griego que el siglo de las luces había gestado, muy especialmente en el entorno alemán de Winckelmann, para incidir en el hecho de que el pueblo griego había sido capaz de humanizarse? La respuesta es relativamente simple: si Schiller admitía que el mundo clásico era un ejemplo de humanidad completa, entonces tenía que rendirse a la evidencia de que esa humanidad estaba condenada a desaparecer y destruirse, como así había sucedido. Si, por el contrario, vinculaba esa destrucción a un desequilibrio entre los impulsos y responsabilizaba de los males acaecidos al malestar generado por la imposibilidad de desarrollar parte de la propia naturaleza humana, entonces estaba obligado a considerar que la armonía primera se había roto por una excesiva especialización de uno de los dos impulsos y que esa rotura había sido el motor de la infelicidad y la causa última de la destrucción del mundo clásico. Sin embargo, ¿dónde situar con rigor histórico este pasado ideal? ¿En qué momento concreto de la historia griega, en qué siglo en particular había que fechar la armonía de los impulsos y la posterior destrucción de la misma? Incluso haciendo responsable directo de semejante destrucción, por ejemplo, al mundo tardorromano, lo clásico no estaba exento de una parte de esa responsabilidad: en la medida en que había permitido y alimentado tal descalabro, también los griegos y los romanos serían declarados culpables de los enfrentamientos futuros de toda la historia de la humanidad. La presencia constante de la figura del bárbaro y del salvaje así como el hecho de que después de este remoto pasado clásico Schiller no proponga ningún otro momento histórico que pueda servir de ejemplo y en donde se haya vuelto a producir un

equilibrio de impulsos similar al clásico inducen a pensar hasta qué punto este filósofo consideraba factible el proyecto completo de la humanidad.

«¿Podía la humanidad, colocada entre esas dos fuerzas, que la apremiaban de dentro y de fuera, tomar otra dirección que la que realmente ha tomado? [...] La humanidad helénica fue, sin disputa, un *máximum* que, en el grado de perfección a que llegó, no podía ni durar ni ascender más. No podía durar porque el entendimiento, con las riquezas atesoradas, había de sentirse inevitablemente impelido a separarse de la sensación, de la intuición, y a solicitar ante todo claridad del conocimiento. No podía ascender más porque sólo caben juntos determinado punto de claridad y determinado caudal de emoción.»<sup>52</sup>

En segundo lugar, para desarrollar las múltiples disposiciones del hombre, prosigue Schiller, no hay otro remedio que oponerlas entre sí y, una vez la especie en su conjunto haya podido alcanzar la verdad, recomponer esa rotura y reconstruir la unidad perdida del ser humano. ¿Sería correcto, entonces, interpretar que, al menos en lo que al hombre posterior a la cultura clásica se refiere, el proyecto humano no realizado aún parte de una renuncia y se dirige a un tipo peculiar de cicatriz que cure la herida provocada por la rotura de la unidad original? Tal y como hemos tenido ocasión de mencionar en relación al problema de lo sublime frente al asunto de lo bello, todo parece indicar que, en opinión de Schiller, para que los impulsos humanos se pongan en marcha algo debe ponerlos en riesgo, mostrarles su carácter opuesto y el conflicto que ello genera, y exigir acto seguido una pacificación rápida y, a poder ser, duradera. El hombre existe a partir del momento en que sus impulsos se ponen en funcionamiento y puesto que ello solo sucede en situaciones de riesgo, el hombre existe a partir del riesgo y como solución al mismo. Ahora bien, ¿hasta qué punto es posible solucionar el riesgo? O, mejor aun, ¿hasta qué punto solucionar el riesgo que pone en marcha los impulsos no significa destruir el motor de lo humano?

La idea de que el impulso de juego conjuga y combina de manera armónica las características del impulso sensible y del impulso formal no tiene por qué estar lejos de la idea en virtud de la cual este tercer impulso es el resultado de una renuncia de los otros dos a parte de sus respectivas naturalezas. El hecho de que las características que Schiller atribuye al impulso sensible y al impulso formal sean opuestas e irreconciliables invita a pensar que, o bien el impulso de juego es en sí mismo irrealizable, o bien es el fruto de un debilitamiento de aquellas características. De dar por válida la primera de las posibilidades, habría que concluir que el hombre nunca llegará a ser humano en un sentido pleno. Por el contrario, de dar por válida la segunda, se podría concluir que el proyecto humano es realizable aunque conlleve esa parte negativa de renuncia que posibilitaría la convivencia pacífica de los otros dos impulsos. En este sentido, la belleza, como objeto del impulso de juego y fusión de lo sensible y lo racional, y el arte que la configura podrían interpretarse como ese lugar en el que el hombre deviene humano. Pero belleza y arte son ese lugar que no es ni el espacio de lo sensible ni el espacio de lo racional. ¿Habría que suponer entonces que el proyecto humano se llevaría a cabo en la realidad del arte pero no en la realidad inmediata de la que surge el hombre, y que esa realidad

<sup>52</sup> SCHILLER 1990: XV.

del arte implicaría la negación de la realidad inmediata? La respuesta a semejante pregunta no entraña grandes dificultades a tenor de lo examinado hasta la fecha, pero sí que pone sobre la mesa una duda razonable: ¿sería posible equiparar este espacio en donde el proyecto humano se realizaría con ese estar en Dios de Pascal en el sentido de que ambos espacios constituyen una realidad nueva? ¿Sería posible pensar que el hombre deviene humano únicamente al margen de la realidad y únicamente a condición de acceder a otra realidad? Y en caso afirmativo, ¿de qué ser humano estamos hablando si lo desvinculamos de sus relaciones con el mundo?

Schiller se formó en el proyecto ilustrado del siglo XVIII, a la luz de Kant y con la vista puesta en los ideales revolucionarios que llegaban de la vecina Francia. Alemania estaba todavía por hacer desde el punto de vista del estado y la nación modernos. Y no hacía mucho tiempo que, por vez primera, se había compuesto ópera en alemán. Pero Schiller vivió y maduró también en el siglo XIX, cuando la racionalidad de 1789 parecía haber fracasado y el joven Schlegel empezaba a hablar de ironía. Atrás quedaban muchos proyectos por terminar y muchas expectativas que el Romanticismo no cumpliría. La conocida enemistad entre Schiller y F. Schlegel ejemplifica esta situación. Como ejemplar es el hecho de que a partir del siglo XIX el papel desempeñado por el juego durante los siglos XVII y XVIII pasa a ser desempeñado por la ironía, aquella antigua figura retórica que consiste en nombrar algo mediante su contrario y destruir así cualquier atisbo de ilusión.

### Bibliografía

- ALAIN. (1956-1970). *Propos I*. Paris: Gallimard.
- ARISTÓTELES. (1985). *Ética nicomáquea*. Madrid: Gredos.
- ARISTÓTELES. (1988). *Política*. Madrid: Gredos.
- ARISTÓTELES. (1990). *Retórica*. Madrid: Gredos.
- BORGES, J. L. (1971). *Ficciones*. Madrid: Alianza.
- CASANOVA, G. (1995). *Histoire de ma vie*. Barcelona: Áltera.
- CERVANTES, M. de (1997). *Las novelas ejemplares*. Madrid: Castalia.
- CLIMENT D'ALEXANDRIA. (2003). *El Pedagog*. Barcelona: Proa.
- DUFLO, C. (1997). *Le jeu. De Pascal à Schiller*. Paris: P.U.F.
- DUMONT, J.-P. (ed.). (1991). *Les écoles présocratiques*. Paris: Gallimard.

EGGERS LAN, C. *et al.* (eds.) (1978-1980). *Los filósofos presocráticos*. Madrid: Gredos.

FINK, E. (1966). *La filosofía de Nietzsche*. Madrid: Alianza.

GONZÁLEZ ALCANTUD, J. A. (1993). *Tractatus ludorum. Una antropológica del juego*. Barcelona: Anthropos.

GREGORI GIRALT, E. (2002). «Individuo y naturaleza en Schiller. La noción de juego». *Materia. Revista del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Barcelona*. 2, 35-55.

HERÁCLITO. (1968). *Heraclitus*. Mérida (Venezuela): Talleres Gráficos Universitarios.

JUSSERAND, J. J. (1986). *Les sports et jeux d'exercice dans l'ancienne France*. Genève: Slatkine.

LEIBNIZ, G. W. (1995). *L'estime des apparences*. París: Vrin.

LEIBNIZ, G. W. (1921). *Nouveaux essais sur l'entendement humain*. Paris: Flammarion.

MONTMORT, P. R. de. (1980). *Essay d'analyse sur les jeux de hazard*. New York: Chelsea.

PASCAL, B. de. (1963). *Ouvres complètes*. Paris: Seuil.

PLATÓN. (1998). *República*. Madrid: Gredos.

PLATÓN. (1999). *Leyes*. Madrid: Gredos.

ROUSSEAU, J. J. (1997). *Confesiones*. Madrid: Alianza.

SCHILLER, F. (1990). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona - Madrid: Anthropos - Ministerio de Educación y Ciencia.

SCHILLER, F. (1994). *Poesía filosófica*. Madrid: Hiperión.

SCHILLER, F. (1985). *Sobre la gracia y la dignidad. Sobre poesía ingenua y poesía sentimental y una polémica Kant, Schiller, Goethe, Hegel*. Barcelona: Icaria.

TERTULIÀ. (1960). *Apologètic*. Barcelona: Fundació Bernat Metge.

TOMÁS DE AQUINO, SAN. (1953-1960). *Suma teológica*. Madrid: La Editorial Católica.