

EL DIOS JUGADOR: LO DIVINO Y LA FILOSOFÍA DE GILLES DELEUZE

Tomás Flores Estay

Resumen

A partir de la idea heideggeriana de Dios jugador se intenta ubicar en la filosofía de Gilles Deleuze una figura que le corresponda, apuntando a la posibilidad de superar un pensar filosófico que concibe lo divino como fundamento o razón de aquello que es. El trabajo gira en torno a la noción de juego en Deleuze, considerando las similitudes y diferencias con la propuesta heideggeriana al respecto. Así mismo, cobran relevancia los conceptos de aión y destino, ligados a las filosofías de Heráclito y Nietzsche, quienes influyen en los desarrollos que Deleuze y Heidegger llevan a cabo en torno a la temática del juego y el azar.

Palabras clave: Deleuze, Dios, fundamento, Heidegger, juego

Se podría decir que Heidegger (1991), en *La proposición del fundamento* plantea la posibilidad de pensar un Dios jugador como superación de un Dios entendido como fundamento. A partir de ahí me parece posible plantear que esta idea de un Dios jugador se constituye como un lugar desde el cual rastrear la noción de lo divino en el pensamiento de Gilles Deleuze.

En *La proposición del fundamento* la cuestión para Heidegger (1991) se trata de en qué medida o de qué manera, podemos jugar y acomodarnos al juego del ser. Juego que es entendido como destino, que no tiene un “por qué”, que juega solo en tanto que juega.

Esta caracterización que hace Heidegger del juego hace pensar en ciertos puntos en común con los planteamientos de Deleuze (1969) en torno a lo que él llama, en la *Lógica del Sentido*, el “juego ideal”¹.

En la décima serie de *Lógica del Sentido*, Deleuze (1969) encuentra en Lewis Carroll ejemplos de lo que él llama “juego ideal”: juegos de mucho movimiento, sin

¹El desarrollo que sigo en el presente trabajo se inspira en gran parte en el llevado a cabo por Cristóbal Holzapfel en torno al tema del juego. Cfs. Holzapfel, C. (2003). *Crítica de la razón lúdica*. Madrid: Trotta.

ninguna regla precisa y sin vencedor ni vencido. Según Deleuze, no conocemos juegos como estos, que aparentemente se contradicen ellos mismos. Deleuze afirma esto en la medida que los juegos que conocemos responden a un cierto número de principios, contrarios al juego ideal: 1) se requieren reglas que preexistan al ejercicio del juego y, en caso de que se lo juegue, toman un valor categórico; 2) estas reglas determinan hipótesis que dividen el azar, hipótesis de pérdida o ganancia; 3) estas hipótesis organizan el ejercicio del juego sobre una pluralidad de jugadas o lanzamientos, real y numéricamente distintos, cada uno operando una distribución fija que cae bajo tal o cual caso; 4) las consecuencias de los lanzamientos se clasifican según la alternativa «victoria o derrota». Deleuze termina afirmando que estos juegos ocupan solo una parte de la actividad del hombre y como se ve en sus principios *retienen el azar solo en ciertos puntos*, dejando el resto al desarrollo mecánico de las consecuencias, o a la destreza como arte de la causalidad.

Para Deleuze (1969) estos juegos normales o no ideales remiten siempre a otro tipo de actividad, al trabajo o a la moral, siendo estos su caricatura o contrapartida, pero integrando también dicha actividad en un nuevo orden. Así, ya sea el hombre que apuesta de Pascal, o *el Dios que juega a los dados de Leibniz*, el juego se toma aquí como modelo solamente porque él mismo tiene modelos implícitos que no son juegos: modelo moral del Bien o de lo Mejor, modelo económico de causas y efectos, de medios y fines. Podría decirse aquí en relación al planteamiento de Heidegger (1991) que el problema radica en que se va del juego al fundamento, en vez de tomar el juego en sí mismo como algo que no es parte ni del fundamento ni del sin fundamento. Por ello, para determinar un posible lugar de la figura del Dios jugador en Deleuze, tendría que entenderse en sí misma como juego, y no como un modelo o fundamento para el juego que permanezca externo al mismo.

Ahora bien, al mismo tiempo para Deleuze (1969) no basta con oponer un juego “mayor” al juego menor del hombre, *ni un juego divino al juego humano*, sino que hay que imaginar *otros principios*, incluso inaplicables en apariencia, en los que el juego deviene puro. De modo que la figura de un Dios jugador tampoco tendría que ser pensada “por sobre” la del hombre que juega, sino que más bien debería orientar a pensar que, ya en el

hombre que juega, hay algo divino o puro, que ya en el hombre que juega se juega algo del juego ideal.

Los principios del juego ideal, el mismo Deleuze (1969) los plantea, y son los siguientes: 1) no hay reglas preexistentes, cada tirada inventa sus reglas, remite a su propia regla; 2) en vez de dividir el azar en un número de tiradas realmente distintas, el conjunto de tiradas afirma todo el azar, y no deja de ramificarlo sobre cada tirada; 3) las tiradas no son entonces realmente, numéricamente distintas, son cualitativamente distintas pero son todas las formas cualitativas de un solo y mismo lanzamiento, ontológicamente uno. El lanzamiento único es un caos del que cada tirada es un fragmento. En vez de repartir un espacio cerrado entre resultados fijos conforme a hipótesis, son los resultados móviles los que se reparten en el espacio abierto del lanzamiento único y no repartido: *distribución nómada*, y no sedentaria, en que cada sistema de singularidades *comunica y resuena* con los otros, a la vez implicado por los otros e implicándolos en el lanzamiento más grande. Es *el juego de los problemas y la pregunta*, ya no el de lo categórico y lo hipotético. 4) Al ser un juego sin reglas, es un juego sin vencedores ni vencidos, sin responsabilidad, juego de la *inocencia*.

Para Deleuze (1969) un juego tal se opone al juego de Pascal o de Leibniz, que para él no dan cuenta del mundo como obra de arte. Dice Deleuze que el juego ideal no podría ser llevado a cabo ni por un hombre ni por un dios, no podría sino ser pensado, pensado como sinsentido. El juego ideal es la realidad del pensamiento mismo, es el inconsciente del pensamiento puro.

En este punto se puede apreciar por qué hemos hablado de la *figura* de un Dios jugador, en la medida que pensar lo divino en Deleuze (1969) es pensar un pensamiento, es pensar el pensar mismo. El juego ideal es cada pensamiento, que emite una distribución de singularidades, son todos los pensamientos, que comunican en un Largo pensar, que hace corresponder a su desplazamiento todas las formas o figuras de la distribución nómada, insuflando por doquier el azar y ramificando cada pensamiento, reuniendo «en una vez» el «cada vez» por «todas las veces». Esto porque para Deleuze *afirmar todo el azar, hacer del azar un objeto de afirmación*, solo puede hacerlo el pensamiento.

En *La proposición del fundamento* vemos que también en gran parte de lo que se trata es del pensar, y es el camino del pensar el que va llevando a Heidegger (1991) hasta el tema del juego.

Así, ahora que hemos visto cuáles son las características que cobra el juego en Deleuze y cómo estas son determinantes a la hora de poder pensar en la figura o idea de un Dios jugador, pasamos a analizar otros aspectos que orientan respecto a qué imagen adquiere esta figura, así como a ir decantando similitudes y diferencias con el pensamiento heideggeriano.

Si nos remitimos a *Nietzsche y la filosofía*, vemos que Deleuze (1983) afirma que la correlación de lo múltiple y lo uno, del devenir y del ser, forma un juego. Afirmar el devenir, afirmar el ser del devenir son los dos tiempos de un juego, que se componen con un tercer término: el jugador, el artista, o el niño.

Aquí ya se ve, en primer lugar, una diferencia con el pensamiento heideggeriano, en la medida que el juego no sería, en principio, un juego *del ser entre* el fundamento y el sin-fundamento, sino que *entre* el ser y el devenir. Ahora bien, esta diferencia parece ser demasiado sutil como para constituirse como relevante, además de que, según la lectura que hace Deleuze (1983) de Nietzsche², la afirmación del devenir *es* el ser, lo uno *es* lo múltiple, de manera que el devenir y el ser no serían dos aspectos separados de la existencia. Y el juego sería la correlación intrínseca a ambos, ser y devenir, según la cual el ser uno solo es en tanto que afirmación del devenir múltiple. El ser del devenir, afirma Deleuze, juega el juego del devenir consigo mismo.

Ahora bien, de todas maneras quedaría fuera en este análisis la discusión respecto al fundamento, la cual no solo es relevante para pensar la relación con Heidegger y *La proposición del fundamento* junto con la pregunta por la posibilidad de distinguir ser y fundamento, sino que también porque, aparentemente, habíamos podido ubicar en Deleuze mismo un problema similar a propósito del juego ideal, entendido como el juego que no tiene su modelo en un Dios jugador o, puesto en otros términos, entendido como un juego *sin-fundamento*.

²Como aquí nos interesa sobre todo el pensamiento de Deleuze, las referencias a Nietzsche serán indirectas a partir de la lectura que Deleuze hace de este último.

A partir de ahí podemos pasar al segundo punto, que dice relación con el “tercer término” al que se refiere Deleuze (1983): el jugador-artista-niño. Esta triada, ya en sí misma es interesante para nuestros propósitos en tres sentidos: (1) no solo otorga ciertas características adicionales a la concepción de juego, entendido así como arte y como dotado de cierta reminiscencia infantil, sino que también (2) lo conecta con la figura del *niño*, también presente en Heidegger (1991) y, finalmente (3) ofrece un principio de solución al problema planteado antes, de si es posible pensar el juego ideal a nivel del ser humano y no *por sobre* él, en la medida que ahora podemos pensarlo en tanto que niño o artista. Ahora, en relación a esto último, habría que agregar un último aspecto a la triada, y que orienta hacia una respuesta tentativa al problema de pensar el juego en relación a lo divino.

Lo que podemos ver en *Nietzsche y la filosofía* es que Deleuze (1983) parece equiparar el jugador-artista-niño a “*Zeus-niño: Dionysos, a quien el mito nos presenta rodeado de sus juguetes divinos*”(p.28).

Así, en Dionysos parecíamos encontrar al Dios-jugador deleuziano, la figura en la que jugador, artista-creador y niño se reúnen bajo una imagen divina. Esto sin dejar de insistir en que se trataría solo de una figuración o simbolismo que permite dar una imagen al pensamiento concebido como juego. La misma función podrían cumplir otras figuras, como las del artista o del niño, o incluso la que nos armamos del hombre mismo.

Ahora bien, aquello que hace cercano al jugador con Dionysos es que el primero, para Deleuze (1983), se abandona temporáneamente a la vida, del mismo modo en que el artista se sitúa temporáneamente en su obra y temporáneamente “sobre su obra”. Del mismo modo, el niño juega, se retira del juego y regresa. En este punto Deleuze, al igual que Heidegger (1991) da el nombre de “Aión” a este niño que juega, tomando un concepto planteado por Heráclito y que podría entenderse como el “tiempo del mundo”. Este parece ser un punto importante de conexión entre Heidegger y Deleuze, por lo que diremos algo al respecto.

Uno de los lugares en que Deleuze (1969) desarrolla ampliamente el concepto de Aión es en la *Lógica del Sentido*, habiendo una serie entera dedicada al abordaje de dicho concepto (serie 23). Sin embargo, el primer punto del libro en que lo aborda de manera más

clara es precisamente en la décima serie referente al juego ideal. Razón por la cual nos centraremos en estos pasajes para dar cuenta del abordaje que hace Deleuze de la noción de Aión. La relación que allí establece entre el juego ideal y la temporalidad es a partir del siguiente pasaje de Jorge Luis Borges (1974):

“Si la lotería es una intensificación del azar, una periódica infusión del caos en el cosmos ¿no convendría que el azar interviniera en todas las etapas del sorteo y no en una sola? ¿No es irrisorio que el azar dicte la muerte de alguien y que las circunstancias de esa muerte —la reserva, la publicidad, el plazo de una hora o de un siglo— no estén sujetas al azar? [...] En la realidad el número de sorteos es infinito. Ninguna decisión es final, todas se ramifican en otras. Los ignorantes suponen que infinitos sorteos requieren un tiempo infinito; en realidad basta que el tiempo sea infinitamente subdivisible [...]” (p.159)

Según Deleuze, la pregunta fundamental que nos deja este texto es cuál es ese tiempo que no requiere ser infinito, sino que solamente «infinitamente subdivisible». Para Deleuze este tiempo es el Aión. En pasajes anteriores Deleuze ya había planteado que el pasado, el presente y el futuro no eran partes de una misma temporalidad, sino que formaban dos lecturas del tiempo, cada una completa y excluyente de la otra. Así, por un lado se tiene el presente siempre limitado, que mide la acción de los cuerpos en tanto que causas, y el estado de sus mezclas en profundidad, esto es lo que designa con el nombre de “Cronos”. Por otro lado, se tiene el pasado y el futuro esencialmente ilimitados, que recogen en la superficie los eventos incorporales en tanto que efectos, y esto correspondería al Aión. Deleuze afirma que solo el pasado y el futuro subsisten³ y subdividen hasta el infinito cada presente, por más pequeño que sea, y lo extienden sobre su línea vacía. Así, la complementariedad del pasado y el futuro es que cada presente se divide en pasado y futuro hasta el infinito.

De modo que habría dos formas de temporalidad (Deleuze, 1969). En una, Cronos, el presente es todo y el pasado y el futuro indican solo la diferencia relativa entre dos

³Deleuze plantea la *subsistencia* como la dimensión del sentido, en oposición a la *existencia* como dimensión de los cuerpos. Cfs. Deleuze, G. (1969). *Logique du sens*, deuxième série de paradoxes des effets de surface Paris: Les Éditions de Minuit.

presentes, uno de menor extensión, y el otro, cuya contracción lleva a una extensión más grande. En la otra, Aión, el presente no es nada, puro instante matemático, ser de razón que expresa y exprime⁴ el pasado y el futuro en los que se divide. Dicho de otro modo, dos tiempos, uno que se compone solo de presentes “embotellados”, otro que no hace más que descomponerse en pasados y futuros extendidos.

Por otro lado, en relación al azar, el Aión sería la línea recta que traza el punto aleatorio, sobre la cual se distribuyen los puntos singulares de cada evento, siempre en relación al punto aleatorio que los subdivide hasta el infinito, y por ahí hace que se comuniquen los unos con los otros, los extiende, los estira sobre toda la línea (Deleuze, 1969). Ya veíamos que estos mismos aspectos caracterizaban al juego ideal, y Deleuze concluye que el Aión no solo *es el jugador ideal* sino que es también el juego ideal mismo. El Aión, como el Juego Ideal, es el azar insuflado y ramificado, es él el único lanzamiento, del cual se distinguen cualitativamente todos los lanzamientos. El Aión se jugaría sobre dos mesas, que son como el cielo y la tierra, metáfora que ya había aparecido en *Nietzsche y la filosofía* y que Deleuze (1983) le atribuía al propio Nietzsche, correspondiendo en este caso, respectivamente a las proposiciones y las cosas. El Aión trazaría en estas mesas su línea recta, bisectriz entre ambas. El Aión es la frontera entre ambas, pero es igualmente la superficie plana que las articula. El punto aleatorio, correspondiente al Lanzamiento de Dados, se desplazaría sobre esta línea.

Heidegger (1991) dice respecto al Aión que es una de las maneras en que Heráclito se refiere al logos, en tanto que mismidad de ser y razón/fundamento. Para Heidegger este concepto, en tanto que tiempo del mundo, se trataría del mundo que da mundo al mundo y que temporaliza el tiempo, y que en ese sentido dice relación con el *sino* de ser, que también puede entenderse como *destino*. Asimismo toma, al igual que Deleuze, la expresión de Heráclito según la cual el Aión sería un niño que juega, pero agrega que es un niño que tiene cierto dominio o gobierno en tanto que *arché*, es un gobierno a través de la institución de tierras/fundamentos, el Aión sería, en ese caso, el ser de los entes. Así, el destino de ser sería entendido por Heidegger como un niño que juega. Es a partir de ahí que llega al tema del juego, en tanto que, por la gracia del juego del Aión, este gran niño real se

⁴Doble sentido de la palabra francesa “*exprime*”.

constituye en ese misterio del juego en que los humanos se ven involucrados a lo largo de su vida, el juego en que su esencia está en juego. A pesar de todo ello, este juego no tiene razones, no tiene fundamento, manteniéndose por tanto la idea de que el fundamento es sin fundamento. Sin embargo, afirma Heidegger, en el juego ser y fundamento son *lo mismo*.

De manera que, en varios sentidos las lecturas que hacen Heidegger y Deleuze del Aión de Heráclito tienen aspectos similares. Ahora bien, hay dos puntos que habría que analizar con algo más de detalle.

En primer lugar, vemos que en Heidegger (1991) la noción de Aión está ligada a la de logos. Esto en Deleuze (1983) también es así, solo que podríamos decir que aquí el logos no estaría ligado a la razón en el sentido de un principio explicativo, y menos aún en tanto que “racionalidad”. Pareciera ser que el logos es entendido por Deleuze más bien como legalidad, como una ley que rige –podríamos decir que reina- el devenir, pero que se mantiene interior al mismo. Esta ley es el ciclo que dirige el caos, que otorga el carácter de *necesidad* al azar y de este modo lo afirma. Lo que vemos aquí nuevamente es la insistencia en que los términos normalmente opuestos son una y la misma cosa. Physis y Logos, azar y necesidad, caos y cosmos⁵, devenir y ser del devenir. Pero al mismo tiempo, vemos que ciertos términos (o ciertas figuras) son ubicados por Deleuze en una misma serie: Logos, necesidad, kosmos, ser, Aión, Dionysos, juego y jugador ideal. Pensamos que en Heidegger (1991) habría que agregar: fundamento, razón. Pero habría que entender que en Heidegger el fundamento es sin-fundamento, que hay una relación entre fundamento y sin-fundamento que adquiere el carácter de juego. Quizás en el caso de Deleuze habría que decir que el juego, en tanto que ser del devenir, es sin-fundamento sin dejar de ser logos, sin dejar de ser necesidad. Pero lo que prima siempre es la afirmación del devenir, al que probablemente habría que entender siempre, desde este autor, como sin-fundamento. Con lo que se quiere decir que en Deleuze queda definitivamente fuera toda posibilidad de fundamento.

A partir de esto último se puede pasar a la consideración del segundo punto, que dice relación con la noción de destino. En *Nietzsche y la filosofía* Deleuze (1983) afirma

⁵ Lo que se está planteando aquí es lo que Deleuze denomina *caosmos*. Cfs. Deleuze, G. (1968). *Différence et Répétition*. Paris: Presses Universitaires de France.

que esta necesidad que rige el devenir, no es otra cosa que el destino. Así, podríamos decir, intentando integrar las conceptualizaciones de ambos autores revisados, que el que algo llegue a ser lo que es, que algo devenga, tiene un carácter de azar, pero al mismo tiempo de necesidad, y es eso lo que se expresa en la afirmación de que algo estaba destinado a ser. Ahora bien, lo que se estaría planteando es que no solo lo que es sino que el ser mismo se da de este modo y según estas condiciones, que se expresan en la figura del Aión. Y tanto Deleuze como Heidegger (1991) concuerdan en que el Aión es necesidad, es destino de ser.

Podríamos concluir, entonces, que la figura del Aión en tanto niño que juega se constituiría, finalmente, como aquella “divinidad” presente en la filosofía de Deleuze, que permitiría superar al Dios fundamento. Ahora bien, en *Nietzsche y la filosofía* Deleuze (1983) le otorga un rol más secundario en comparación a la figura de Dionysos. Deleuze le otorga a este último preeminencia incluso sobre Zarathustra, en la medida que Dionysos sería el estado alcanzado por Zarathustra a través de la superación de sí mismo. En este punto, Deleuze vuelve a identificar a Dionysos con la figura del niño, pero al mismo tiempo lo identifica con el Superhombre, identificando a Zarathustra con la figura del león. De este modo, el león se transforma en niño, la destrucción de los valores conocidos hace posible la creación de valores nuevos. Pero la creación de valores, la afirmación a cargo del niño jugador no se formarían bajo esas condiciones si no fuera por una genealogía más profunda. Deleuze llega a afirmar que todo concepto nietzscheano debe ser entendido en el entrecruzamiento de dos líneas genéticas desiguales. Esto sería aplicable no solo a conceptos como el superhombre o el eterno retorno, sino que también a la risa, el juego y la danza. De modo que, llevados a Zarathustra, la risa, el juego y la danza serían las potencias afirmativas de transmutación: la danza transmuta lo pesado en ligero, la risa el sufrimiento en alegría, el juego lo bajo en alto. Pero llevados a Dionysos, la danza, la risa, el juego son las potencias afirmativas de reflexión y de desarrollo. La danza afirma el devenir y el ser del devenir, la risa afirma lo múltiple y el uno de lo múltiple, el juego afirma el azar y la necesidad del azar. Vale decir, todo aquello que era afirmado en el juego ahora aparece afirmado también en la danza y la risa. Probablemente podemos decir que estos tres aspectos se reúnen en la figura de Dionysos y constituyen nuevos modos de pensar el ser. Dionysos sería, entonces, el Dios jugador, el Dios artista-creador, el Dios ante el cual se puede bailar (Heidegger, 1990), pero en la medida que es un Dios bailarín y danzante. La

figura de Dionysos permitiría superar la ontoteología, en la medida que constituye un nuevo pensamiento, un pensamiento sin Dios, pero sin Dios Causa Sui, un pensamiento que permitiría pensar el ser sin-fundamento en la medida que es ese mismo ser.

Referencias

- Borges, J. L. (1974). Ficciones. En J. L. Borges, *Obras Completas* (págs. 424-529). Buenos Aires: Emecé Editores.
- Deleuze, G. (1968). *Différence et Répétition*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Deleuze, G. (1969). *Logique du sens*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (1983). *Nietzsche et la philosophie*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Heidegger, M. (1990). La constitución ontoteológica de la metafísica. En M. Heidegger, *Identidad y Diferencia*. Barcelona: Anthropos.
- Heidegger, M. (1991). *La proposición del fundamento*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Holzappel, C. (2003). *Crítica de la razón lúdica*. Madrid: Trotta.