

ÉTICA HERMENÉUTICA, ÉTICA DE FINITUD

MARGARITA CEPEDA*

No cabe duda de que, de manera recurrente en la historia, el ser humano se ha valido de la analogía de la vida como juego para expresar su condición finita. En el fragmento 52, Heráclito afirma que “el tiempo es un niño que mueve las fichas de un juego”. Y casi sobra entonces lo que añade: que “el poder real es el del niño”. Sin duda alguna, la experiencia humana del inexorable paso del tiempo nos ha encarado con la sensación de ser dominados por una fuerza más grande que no está bajo nuestro control y que, de alguna manera, decide por nosotros, ya que si pudiéramos decidir, escogeríamos dejar pasar cuanto antes todo aquello que nos atormenta y declararíamos eterno aquello en donde encontramos solaz. Por el contrario, la radical temporalidad de nuestra existencia nos enfrenta con la única certeza que merece su nombre: la muerte, que “juega con nosotros como un niño con una pelota”.¹ Muy a su pesar, experimenta el ser humano una y otra vez que “todo surge y se desvanece de nuevo como el juego de un niño, inocente y travieso”² y llega a imaginar un “ordenador del universo que, al igual que un niño construye diversas figuras con el mismo montón de arena, está creando continuamente nuevos objetos y destruyéndolos a continuación sin miramientos, como un eterno pasatiempo irrevocable”.³ Por eso, para la tradición de sabiduría de la India, el mundo manifestado de maya es el juego (lila) de Brahma, su creador. El *Yoga Vashishta*, un bello texto de esta tradición de pensamiento, del cual he tomado las anteriores imágenes, describe también este ciclo de vida y muerte “como una seductora bailarina cuya falda está tejida con seres vivos”,⁴ una simple variación de la más popular metáfora del cosmos como danza de

* Universidad de los Andes, Colombia.

¹ *Yoga Vasishtha*. Madrid, Etnos, 1995, p. 191.

² *Ibid.*, p. 85.

³ *Ibid.*, p. 37.

⁴ *Idem*.

la diosa Shiva. Y no podría faltar, por supuesto, la imagen de la vida como escenificación, como un drama cósmico, del cual somos simples personajes. El drama de la vida, he aquí otra vieja metáfora de nuestra tradición, a la que incluso recurre Platón, el crítico más radical del rango óntico del arte, como bien llama la atención Gadamer: “Platón habla en ocasiones de la comedia y la tragedia de la vida como de la del escenario, sin distinguir entre lo uno y lo otro”.⁵ Es, evidentemente, un lugar común que la vida nos resulta dramática, y que su aspecto cómico sólo puede salir a relucir cuando uno alza los velos del engaño, cuando se sustrae a la trampa de tomar demasiado en serio tal drama hasta llegar a reírse de uno mismo, el gran protagonista que siempre ya creemos ser. Para dar un último ejemplo, tomado otra vez, del texto de Gadamer, Friedrich Schlegel habla del “juego infinito del mundo, de la obra de arte que eternamente se está haciendo a sí misma”.⁶ Con esto volvemos a nuestro punto de partida: la constatación de que lo único que permanece en la humana existencia es el cambio, un movimiento inacabado, sin fin, y abierto a la pura continuación de su realización. Esto nos sitúa en el horizonte del análisis del juego que hace Gadamer en *Verdad y método*, del cual me valdré a continuación para indagar acerca de lo que podría llamarse una ética de la finitud.

Si algo de verdad asoma en la intuición de que la vida humana sea juego, ¿no sería entonces el arte de vivir semejante al arte del buen jugador? Y si la práctica hace al buen jugador, ¿es acaso la vida humana un juego que se aprende a jugar jugándolo? ¿Es acaso la experiencia humana un juego que no sabemos estar jugando, y que consiste en hacernos ganar conciencia del juego y por lo tanto en enseñarnos a jugarlo? ¿Y no es, finalmente, quien ha ganado experiencia en la vida, semejante a un niño capaz de abandonarse al movimiento inacabado y abierto del juego de la existencia? ¿Tendríamos acaso algo que aprender de los niños, si son ellos por excelencia jugadores?

El vivir del niño, para la tradición taoísta, “es deslizarse con las olas y mecerse al ritmo de su oleaje”.⁷ Esta tradición destaca la acción espontánea, como la del niño que juega únicamente por jugar. Admira la visión abierta de su mente que no ha sido aún esclavizada por prejuicios y hábitos, y la libertad de su acción, de la cual no se ha adueñado aún la conciencia

⁵ Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método: fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Salamanca, Sígueme, 1984, p. 156.

⁶ *Ibid.*, p. 148.

⁷ Chuang-Tzu, c. 23, 6. Citado por Mónica Cavallé, *La sabiduría recobrada*. Madrid, Oberon, 2002.

del yo para subordinarla a sus propios fines. Sin duda para Gadamer, tradición y prejuicio juegan un papel positivo posibilitador de la comprensión, pero no hay que olvidar que la hermenéutica habita ese lugar de tensión en el cual límite y posibilidad van siempre de la mano: en eso precisamente consistiría la finitud del comprender humano, el cual se mueve en un claro-oscuro que le niega el saber absoluto pero a cambio le otorga la posibilidad siempre abierta a una mejor comprensión que, en su carácter de experiencia, siempre acaba cruzándose en el camino de alguna expectativa. En este sentido, también en la hermenéutica hay una desconstrucción de un yo que, al habitar ese lugar hermenéutico de tensión entre sus expectativas y la realidad en la cual se haya inmerso, va abdicando de sus rígidas pretensiones de dominio y, al toque del saber socrático, va experimentando el ensanchamiento de su horizonte, más acompasado ahora con la finitud de su existir. No creo exagerado afirmar que Gadamer celebraría con el Tao Te King el viejo proverbio chino según el cual “lo blando y flexible pertenece a la vida, lo rígido y firme pertenece a la muerte”.⁸

La inolvidable cita del Zaratustra de Nietzsche también saca a relucir la fresca apertura infantil, esta vez como autoolvido y renovación afirmativa de la vida: “Inocencia es el niño y olvido, un nuevo comienzo, un juego, una rueda que se mueve por sí misma, un primer movimiento, un santo decir sí”.⁹

Ese sí a la vida tal cual es, la renuncia a la imposición de nuestra propia lógica por sobre la lógica del juego de la vida, ése es el sentido de lo que yo quisiera llamar aquí una ética de la finitud.

Se trata de una ética que no ofrece un método para el actuar correcto ni busca la imposición de un deber ser para el actuar, sino que más bien consiste en permanecer a la escucha de la condición humana, escucha que se despliega en la actitud flexible y abierta de una conciencia que gana distancia frente a su propia particularidad y que, en el ascenso a lo común, propio de su formación, llega a comprender y afirmar cabalmente su finitud.

La primera objeción a la cual puede verse expuesto mi intento tiene que ver con el contraste entre la seriedad de la existencia y la diversión del juego. Todos jugamos de vez en cuando, aunque es cada vez más difícil permitírselo en un mundo habitado por la tensión que trae consigo el carácter urgente de las múltiples tareas que debemos realizar. Nos encontramos, sin tener tiempo siquiera para notarlo, abocados a objetivos que

⁸ Lao Tse, *Tao Te Ching* LXXVI; cito la traducción de RBA Libros, Barcelona, 2002.

⁹ Friedrich Nietzsche, *Así habló Zaratustra*. Madrid, Alianza, 1983, p. 51.

se alejan de la plena realización de nuestro ser y nos sujetan al inmediatismo y monotonía de una cotidianidad vacía de sentido. Tanto más extrañamos, entonces, ese rato de ocio y de descanso, el abandono a la lógica propia de un juego que nos permita escapar, aunque sea sólo momentáneamente, de la tensión de la verdadera existencia.

Visto de esta manera, el juego resulta ser una actividad más de ese sujeto ocupado en la tarea de vivir seriamente su existencia, se vuelve un medio suyo, incluso contemplado como parte inevitable de una estrategia de efectividad en la producción.

Frente a esta trivialización del comportamiento lúdico, Gadamer nos advierte que el juego no es un medio del sujeto, sino más bien el medio en el cual se disuelve toda subjetividad: "el juego no es un comportamiento entre otros de la subjetividad",¹⁰ ya que, siguiendo a Huizinga, "jugar no es un hacer en el sentido usual de la palabra".¹¹ "El modo de ser del juego es tal que no requiere, para su realización, de un sujeto que se comporte como jugador".¹² No al menos en el sentido de un jugador que mantuviera la referencia a objetivos externos reales mientras adelanta la actividad lúdica con el objeto de relajarse momentáneamente, pues, justamente, tal liberación de la tensión de la vida sería sólo puede tener lugar cuando la conciencia lúdica se autodestruye, cuando el jugador olvida que está jugando, y se abandona por completo al juego. Más aun, sepa el jugador o no que está jugando, el juego tiene lugar, ya que "la esencia propia del juego es independiente de la conciencia de los que juegan".¹³ Tenemos, entonces, un primer rasgo esencial al juego, y es el *primado del juego frente a la conciencia del jugador*, que sale a relucir claramente en la expresión *algo está en juego*. El sujeto del juego no son, pues, los jugadores, sino el juego mismo: es el juego el que se juega.

Como vemos, este rasgo del juego desmiente el pretendido contraste entre lo lúdico y lo verdaderamente serio de la existencia. El jugador se toma más bien en serio el juego, y se mueve así en la ambivalencia de saber que el juego no es más que juego, y al mismo tiempo de no saber que lo sabe. El aguafiestas ni juega ni deja jugar a los otros, porque no logra esta desconexión de la supuesta seriedad de la existencia. Por eso también es un aguafiestas aquel que se enoja cuando va perdiendo y renuncia intempestivamente al juego. Esto sólo puede hacerlo quien antepone a la

¹⁰ H.-G. Gadamer, *op. cit.*, p. 146.

¹¹ *Idem.*

¹² *Idem.*

¹³ *Ibid.*, p. 145.

lógica del juego la lógica de la realización de sus propios intereses. Éste es también el caso del que hace trampa, alguien que no está interesado en jugar sino en ganar. Por contraste, el buen jugador sabe muy bien que todo juego implica el riesgo de perder y que lo que hace fascinante el juego es que uno deja de ser la instancia decisoria del desarrollo de las propias iniciativas o jugadas. Tomarse en serio el juego es, por lo tanto, saber que lo que cuenta es el juego mismo, no las jugadas particulares, dejar que el juego se adueñe de uno, lo que significa dejar de estar sujetos a los propios objetivos, soltarlos en favor del movimiento mismo del juego. Por eso, todo jugar es al mismo tiempo un ser jugado. Ésta es la transformación que tiene lugar en todo juego: el que ya no podamos comportarnos como sujetos que controlan y disponen de todo. ¡Independientemente de si sabemos o no que estamos jugando, el juego nos juega!

Parece así que el contraste entre juego y vida real sigue diluyéndose... ¿Acaso no nos juega la vida y tanto más juega con nosotros allí en donde fracasan nuestros serios planes, allí en donde ella parece burlarse de nuestros asuntos de vida o muerte? ¿Y no quiebra acaso esta experiencia repetida la arrogancia de una subjetividad que cree tener el mundo a su disposición, para dar paso a una actitud más humilde del jugador que acata la condición de un juego no inventado por él?

¿Cuál es la condición del juego? "Todo juego es un movimiento de vaivén que no está fijado en ningún objeto en el cual tuviera su final. No desemboca en un objetivo: se renueva en constante repetición".¹⁴

Se podría pensar que el juego sí tiene una finalidad, que en todo juego hay una resolución con ganadores y perdedores. Sin embargo, todos sabemos que lo propio del juego es que el medio es el fin; lo que nos atrae del juego no son los posibles resultados sino, ante todo, el proceso del juego como tal.¹⁵ Que el disfrute del juego está íntimamente ligado a este movimiento de vaivén al cual uno se abandona sale a relucir más claramente en la pérdida del sentido del juego cuando el logro de sus objetivos por parte de un sujeto gana primacía sobre el logro del objetivo del juego como tal, de su jugarse. Piénsese en el *dopping* tan de moda en un mundo invadido completamente por lo que Heidegger llamaría un pensar técnico. También el siguiente dicho de Tranxu, un sabio chino, ilustra muy bien este punto: "Cuando el arquero dispara para ganar una medalla de bronce, se pone nervioso; cuando dispara para ganar una persa de oro, encogiese, ve dos blancos y está fuera de sí. Su destreza no ha cambiado, pero el premio lo

¹⁴ *Ibid.*, p. 144.

¹⁵ M. Cavallé, *La sabiduría recobrada*, p. 162.

divide. Le importa. ¡Piensa más en ganar que en disparar y la necesidad de ganar le quita el poder!"¹⁶ Por contraste, "El juego es siempre renovado, sin objetivo, sin intención, sin esfuerzo".¹⁷ Esto no significa que los jugadores no tengan que esforzarse. Para jugar un partido de tenis hay que forzar la voluntad al ¡máximo! Sólo así puede uno responder las pelotas que el adversario coloca en la maya precisamente cuando uno está atrás. Toda buena partida de cartas requiere esfuerzos de memoria y de concentración, ¡incluso de muy sofisticados cálculos! Pero lo propio del juego es que hay una *falta de sentirse esforzado* que se experimenta subjetivamente como una descarga frente a la tensión del comportamiento que se orienta a objetivos. No es que los jugadores no tengan sus propias tareas lúdicas que buscan realizar con sus jugadas, sino que ellos saben que la gracia del juego está en la liberación que produce el que haya siempre una contrainiciativa de otro jugador que puede facilitar las propias jugadas o llegar a echar por tierra los propios cálculos, y que el resultado no se encuentra nunca de antemano a disposición, sino depende del azar, de modo que el juego consiste, no tanto en el cumplimiento de tareas específicas, sino en la ordenación y configuración del movimiento del juego.¹⁸

Esto nos remite a otro aspecto decisivo del juego, y es que el movimiento de vaivén requiere siempre de otro que responda a la iniciativa del jugador con sus propias contrainiciativas. Es gracias a ese otro, que el juego es un continuo renovarse, pues si todo dependiera del yo que juega no existiría la aventura del juego. Y es que normalmente el yo no busca sorprenderse, sólo se la pasa confirmándose a sí mismo. "Sólo planifica"; dice Mónica Cavallé, "no se renueva, se repite a sí mismo *ad nauseam*".¹⁹

Lo extraño, lo nuevo, es el don que el juego les concede a los jugadores para que salgan de la tensa cárcel de sus cálculos confirmatorios y se adentren en una realidad más amplia y compleja que rige inexorablemente su destino. El verdadero otro del juego es el juego mismo, que accede a su manifestación en las iniciativas de los diferentes jugadores que juegan. "Es indiferente quién o qué realiza el movimiento: es el juego el que se juega".²⁰

Ninguno de los participantes tiene el monopolio del juego, el cual es la pura realización del movimiento²¹ que se impone a toda subjetividad:

¹⁶ Anthony De Mello, *¡Despierta!* Bogotá, Norma, 1994, p. 47.

¹⁷ H.-G. Gadamer, *op. cit.*, p. 148.

¹⁸ *Ibid.*, p. 151.

¹⁹ M. Cavallé, *op. cit.*, p. 161.

²⁰ H.-G. Gadamer, *op. cit.*, p. 144.

²¹ *Ibid.*, p. 146.

“el ser de todo juego es siempre resolución, puro cumplimiento, energía que tiene en sí misma su telos”.²² El objetivo del juego es jugarse.

Todo esto sale a relucir muy bien en otro aspecto clave del juego, y es que todo juego es un representarse: siempre se juega a algo. En el ajedrez hay alfiles y torres, en las cartas hay figuras y números:

Hemos visto desde luego que la autorrepresentación del jugar humano reposa sobre un comportamiento vinculado a los objetivos aparentes del juego, sin embargo, el objetivo del juego no consiste realmente en la consecución de esos objetivos. Al contrario, la entrega de sí mismo a las tareas del juego es en realidad una expansión de uno mismo, la autorrepresentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia, jugando a algo, esto es, representándolo.²³

Los juegos de los niños son un bello ejemplo de este autorrepresentarse en que consiste el juego y su inseparabilidad de ese otro juego que es la vida. Hoy, como ayer, los niños juegan, en renovadas versiones, el viejo juego de ladrones y policías. Lo mismo se repite ahora con nuevos nombres, nuevas armas, nuevos trajes imaginarios. No importa cuán inauditos nos parezcan, cuán trivial aparezca ante nuestros ojos ese reflejo de la sociedad de consumo, de cualquier manera se trata sólo de medios diversos para la manifestación de los mismos viejos enredos de la humanidad. “La transformación en la configuración del juego quiere decir que lo que había antes, ya no está ahora”.²⁴ A nuestro pesar, no está el dócil niño que hemos querido forjar a nuestra imagen y semejanza (¡y aquí sí que valdría la pena analizar las mentiras que hay detrás de toda imagen!), sino el hombre araña que embiste contra nosotros en lo que aparenta ser una violación de las fronteras del mundo cerrado del juego, pero que en realidad nos muestra la confusión entre el juego y la realidad, o mejor aun, nos muestra la falsedad de lo que considerábamos real y deja asomar una chispa de verdad que preferiríamos negar. Como diría Gadamer, “lo que hay ahora, lo que se representa en el juego [...] es lo permanentemente verdadero”.²⁵

En el representarse de todo juego, lo que incluye por supuesto la representación escénica, se da una suerte de “redención, una vuelta al ser

²² *Ibid.*, p. 157.

²³ *Ibid.*, p. 151.

²⁴ *Ibid.*, p. 115.

²⁵ *Idem.*

verdadero. En la representación escénica emerge lo que es. En ella se recoge y llega a luz lo que de otro modo está siempre oculto y sustraído. El que sabe apreciar la comedia y tragedia de la vida es el que sabe sustraerse a la sugestión de los objetivos que ocultan el juego que se juega con nosotros".²⁶

Después de cinco años en los que la vida me ha puesto a jugar con mi hijo, hasta ahora empiezo a entender lo tremendamente fácil que es ser aguafiestas, empiezo a comprender la enorme sabiduría que se oculta en el arte de jugar. Y es que permanezco tan atada a los muy bien definidos papeles que juego en esta especie de representación que es la vida, que difícilmente tengo la flexibilidad para caer herida de inmediato, independientemente de si se quema el arroz o se pierde la preciosa información que intento almacenar en mi computadora, al ataque intempestivo del hombre araña. Y sin embargo, hay que conceder que ese juego en que consiste la experiencia humana no intenta hacer nada distinto a esto con nosotros: sacarnos de nuestra acostumbrada manera de ver las cosas obligándonos a ver aquello que nos negamos a ver, de tal manera que, al cabo de continuas repeticiones de lo mismo, nuestra subjetividad particular sea arrasada en favor de un ámbito común de juego, de ese movimiento que en su permanecer barre con la seriedad de nuestros objetivos particulares. No tomarse en serio las cristalizadas ideas de nosotros mismos, en esto parece consistir tomar en serio el juego de la vida, ya que en el vaivén del juego no puede haber nada fijo ni final. Por eso, el saber que se adquiere gracias a la experiencia no es un saber concluyente, sino que es una apertura a la continua renovación, un permanente hacerse a uno mismo y crecer en flexibilidad. La experiencia no enseña nada definitivo: enseña sólo una disposición a seguir experimentando, nos regala la clave de la vida: ¡vivirla! Por medio del juego de la experiencia, del representar papeles en la vida, llegamos a vernos a nosotros mismos en oposición a toda imagen preconcebida sobre nosotros mismos y sobre la realidad, en nuestro ser verdadero: la expansión inacabada. Formarse es eso: poder expandirse, un distanciarse de particularismos. Éste es el objetivo de la experiencia, por encima de todos los objetivos individuales que aparentan ser la tarea de la vida.

Se requiere, sin embargo, de un elemento adicional que caracteriza al juego de la representación, para que esto llegue a ser posible, a saber, que "la apertura al espectador forma parte por sí misma del carácter cerrado

²⁶ *Ibid.*, p. 157.

del juego".²⁷ Sólo en el espectador alcanza su representación pleno significado.²⁸

Cuando el juego se convierte en juego escénico, el foco del juego se traslada al espectador: "El espectador ocupa el lugar del jugador. Él y no el actor, es para quien se desarrolla el juego. Así queda superada en el fondo la distinción entre jugador y espectador".²⁹

Todos sabemos que no se trata de un observador a distancia, pues, al menos así era en el ámbito griego, quien asistía a una tragedia la padecía. Ahora sí podemos entender en qué sentido el hacer del juego no es un hacer cualquiera: se trata aquí de un hacer por medio del cual somos hechos. Esto no es simple pasividad, pero sí receptividad. Podría afirmarse que abre el espacio de libertad propiamente humana, esa libertad del distanciamiento crítico de sí mismo que nos permite actuar en lugar de reaccionar, esto es, actuar desde una conciencia que ha crecido en dirección a lo común y no desde una conciencia confinada en los más estrechos y rígidos límites de una lógica autoconfirmativa y proyectante. No en vano el Oriente destaca la importancia del observador que siempre somos a la vez nosotros mismos, partícipes del juego, y es justamente aquí, en donde, me atrevería a afirmar, se da la genuina posibilidad de una ética. En Oriente se diría que la acción del espectador es la máxima acción, porque en ella tiene lugar el autoolvido, una constatación de cómo son las cosas que debe pasar por la siempre malinterpretada renuncia al ego, renuncia que no debe tomarse, como tiende a hacerse, como el sacrificio de lo más valioso, sino más bien en el sentido hermenéutico positivo del ir desbordando un poco los propios límites y ensanchando horizontes en lo que podría semejar una lógica hegeliana entre finitud e infinitud.

Tal vez aquello que sucedía con ese espectador de la tragedia sea algo similar a lo que he experimentado al oír la expresión con la cual Tagore se refiere al Taj Mahal, esa imponente maravilla del mundo: "Es una gota de lágrima sobre el rostro del tiempo", dice.

¡Cómo minimiza esta expresión lo monumental, fluidifica lo sólido, desestabiliza lo estable! ¡Cuánta vulnerabilidad de la obra humana queda aquí al descubierto! ¡Qué nueva perspectiva ofrece de su hacedor!

Inmediatamente se da en nosotros un desdoblamiento: hay algo que no encaja, el fortísimo contraste entre nuestra imagen del Taj Mahal, en su carácter monumental y grandiosidad indestructible, y la forma en que

²⁷ *Ibid.*, p. 153.

²⁸ *Ibid.*, p. 133.

²⁹ *Ibid.*, p. 134.

la expresión de Tagore traza distancia y lo reduce a su justa dimensión, desde la perspectiva de la vida misma en su radical temporalidad, a la luz de la cual esta gota de lágrima remite al amor y al dolor humanos, nos devuelve nuestra largamente ignorada, pero real condición. Sin duda queremos negarnos a aceptar que la expresión de Tagore nombre efectivamente el Taj Mahal, y, sin embargo, nos vemos obligados a admitir que es así, que así son las cosas, que así es la vida. Al entregarnos a la verdad de esa imagen, nos olvidamos de nosotros mismos, de nuestras expectativas previas y nos entregamos a la contemplación de una verdad más grande que nuestras sólidas verdades particularistas. Empezamos a ver las cosas como ellas son, infinitamente maleables y cambiantes, y no como queremos que sean, absolutamente fijas e inmóviles. Y es entonces cuando rozamos el secreto ámbito de la libertad humana, esa serenidad de la cual hablaba Heidegger, y que tiene que ver con la renuncia a toda imposición subjetiva en favor de un dejar ser. Este dejar ser deja ser a lo que es, a la vida humana como tal en su condición finita, y a nosotros mismos. Así como el espectador se veía liberado del hechizo que lo ataba al terror del destino trágico,³⁰ de la misma forma nosotros nos vemos liberados del agobio de vivir cuando acatamos ese destino como finitud, cuando llegamos a darnos cuenta de lo poco que está en nuestras manos. También “quedamos libres de todo lo que nos separa de lo que es”,³¹ esto es, de la voluntad de dominio y de la separación particularista frente a la movilidad del todo. Dejamos de ser sujetos, de estar sujetos. Empezamos a relajar nuestros cálculos finalistas y a tener contacto con el tiempo presente en que se juega todo juego, ese tiempo en el que cada instante tiene en sí mismo su justificación, o mejor aun, no necesita de ninguna³² y por eso es común a todos, como, no por casualidad, sucedía con lo bello entre los griegos.

Lo que no nos sorprende, lo que hemos calculado, lo que hemos anticipado y provocado, no nos devuelve a nosotros mismos, afirma Mónica Cavallé. Yo añadiría: sólo nos mantiene atados y tensos. Por eso lo contemplado reduce también a gota de lágrima nuestros más caros objetivos prácticos, los deja relucir de un modo que se oculta a sí mismo en la cotidianidad, y este relucir le regala fuerza práctica a nuestro actuar, le regala claridad y serenidad de visión, le hace crecer en conciencia. Conciencia de que nuestro ser está en nuestro devenir, y que devenimos siendo constantemente otros. En esto precisamente consiste la formación, y sólo po-

³⁰ *Ibid.*, p. 177.

³¹ *Idem.*

³² M. Cavallé, *op. cit.*

demos llegar a ser lo que somos desaprendiendo, soltando, dejando que la alteridad vaya ganando cada vez más fuerza en lo que somos, creciendo hacia lo común. Nuestro verdadero ser, ese permanente expandirse hacia la plena receptividad y afirmación de lo que es, aflora aquí como la ganancia de un juego que nos regala la libertad de ser nosotros mismos en y por medio de los papeles que representamos y que ya no absolutizamos, sino que devolvemos a su provisionalidad. Dejamos así, de vivir una vida centrada en nosotros mismos, como si el acontecer del juego fuera tan sólo telón de fondo de nuestro protagonismo y los otros meros actores secundarios, y comenzamos a vivir la creación inacabada que somos, a asumir que no sabemos de antemano cómo debemos ser, ni qué debemos hacer, que no tenemos pautas de acción seguras, que somos la infinita maleabilidad de sentido y creatividad que en manos de un niño hace de la derruida caja que guarda el caro juguete traído del otro lado del mundo, lo verdaderamente digno de su lúdica atención.