

El juego de abalorios o juego de la interdis- ciplinariedad

**"A todo hay que concederle atención,
pues todo se puede interpretar".**
Herman Hesse, "El Juego de Abalorios"

*Por: I.E. Augusto L. Uribe, Director
del CIDI -Centro de Investigaciones
para el Desarrollo Integral- U.P.B.*

I. Introducción

"La verdad se vive, no se enseña".
Herman Hesse, "El Juego de Abalorios"

No es este artículo biográfico, pero para una situación histórica, ya que se repetirá que ningún autor es separable de toda condición espacio-temporal, es conveniente recordar que Herman Hesse nació en 1877, obtuvo el premio Nobel en 1946 y murió en 1962. Su obra es ciertamente un "continuum", con características constantes pero diferentemente elaboradas y culminante en "El Juego de Abalorios", y bajo este aspecto sería alguna de ellas inseparable del contexto general, así como su obra sería inextraible de todo el contexto cultural donde se

desarrolló, por otra parte, toda una generación: Rilke, Joyce, Proust, Brecht, Hesse, Mann. Tales conceptos contradicen aparentemente el título de estas notas, pero ha de considerarse entonces que se escoge el autor y la obra específica por ser una de las más claras elaboraciones de la temática generacional.

El título es ya un indicativo de que no se trata de un juicio literario, ni en el aspecto estructural ni en el estético, sino de un comentario a nivel cognoscitivo, así tal forma de análisis aparezca extraña frente a una obra literaria. Pero es presupuesto que un cierto momento cultural exige un plegarse absoluto de toda acción cognoscitiva: ésta, independientemente de su naturaleza, será el reflejo, elaborado de acuerdo a esa naturaleza: presentará un aspecto científico, religioso, estético y se trata entonces de descubrir bajo esa conceptualización, la situación presentada y exigida por el momento cultural. Tal reflejo aparece, si bien subyacente a una simbología compleja, por ejemplo, y para citar algunas obras bien conocidas de la generación mencionada, en "Ulises", "A la búsqueda del tiempo perdido", y "Doctor Faustus", que a su vez son las obras culminantes (en todo sentido), de sus respectivos autores.

En el caso de Hesse, aun aceptando la continuidad ya anotada, las obras anteriores al "Juego de Abalorios", son de una relativa fácil lectura, si no se entra en el fondo de su significado, y tal vez, desgraciadamente, se le conoce por, mencionando las más populares: "Rosshalde" (1914), "Demian" (1919), "Siddharta" (1922), "El lobo estepario" (1927), "Narciso y Goldmundo" (1930). Pero es "El Juego de Abalorios" (1943) obra voluminosa (455 páginas en la edición de Santiago Rueda, 1967, por ejemplo), de muy difícil lectura, su "magna opera", y si bien profusamente referenciada y referida, la menos leída, precisamente por su dificultad.

Desechemos desde el momento la antigua constante que empieza por ubicar al autor dentro de una cierta corriente literaria o estética. Digamos simplemente que es un autor de su época, vale decir del mundo contemporáneo, y como tal, así ya ello sea un tópico dentro de estas notas, un receptor, elaborador y reflector de la correspondiente problemática.

II. La problemática de la totalidad

"Lo Nuevo está comenzando, y será terrible para con aquellos que se aferren a lo Antiguo".

Herman Hesse, "Demian".

En la generación literaria mencionada aparecen unos temas constantes, se repite, reflejo de la época, siendo el básico, el de la totalidad, y otros, según Ziolkowski, el de la atemporalidad, el del proceso de humanización en forma triádica (con diferentes interpretaciones y presentaciones) y el de la crisis del lenguaje.

La totalidad ha aparecido como tema en los momentos culminantes de la historia humana, recibiendo diferentes nombres o simbolizándose de diferentes maneras en el hecho de las grandes creaciones culturales. Para los griegos fue la Paideia,

para la alta edad media la Escolástica, para el Renacimiento el Humanismo y para la Contemporaneidad la Interdisciplinariedad.

Cada una de estas elaboraciones es la respuesta a la presencia de un caos, que surge como resultado de una crisis emergente de forma natural en las disciplinas. Por un proceso cultural, en cierto momento todas éstas entran en crisis simultáneamente, y tal ocurre en el siglo XX. Es en dicho proceso donde existe una interactuación directa entre la Epistemología y la Cultura, y a la crisis de aquella ésta responde con creaciones estéticas o intelectuales: las catedrales, las universidades, la música dodecafónica o la obra de Hesse.

Hesse lleva el problema de la totalidad hasta sus últimas consecuencias, y tal enfoque ya lo manifiesta elaboradamente en los ensayos de la "Visión del caos" (1920), donde analiza "los hermanos Karamazov" y "El idiota". La tesis básica es que existe en los Karamazov un ideal mediante el cual ellos aceptan los elementos dispersos, discretos, separados y potencialmente conflictivos como partes de un todo mayor, lo cual los lleva a "apartarse de toda ética y moralidad establecida en pro de un intento por entenderlo todo, aceptarlo todo", ideal contrapuesto al prístino europeo, donde, frente al caos, frente a la crisis y desintegración de la realidad, no hay el espíritu necesario para afrontar la relativización de todas las cosas, lo cual, entre otros elementos llevó a la creación de la dualidad: si M y N son igualmente reales o válidos, es necesario la codificación implicante de que M es "bueno" y N, "malo". Tal "desdichada fe antigua en los sagrados opuestos" ("El regreso de Zaratustra", 1919), lleva, obviamente, a un código ético, pero se traduce, a nivel puramente cognoscitivo, en la reelaboración de todo un sistema formal sobre el dualismo, la lógica bivalente.

La respuesta de Hesse al caos es pues una aceptación de todos los elementos discretos, como una fenomenología natural, en contraposición al establecimiento arbitrario de un tal, conjunto de elementos discretos. Y si ello se representa bien en Alioshka e Iván, con mayor perfección en Mishkin, para quien la realidad verdaderamente real es aquella frontera mágica donde todo pensamiento es verdadero tanto como su opuesto, donde toda ley es válida únicamente desde un cierto ámbito, existiendo siempre un contraámbito, pero tanto dominio como antidominio tienen justificación y esencia real. En síntesis, el proceso personal debe empezar por una aceptación del caos, de la diversidad y de allí, iniciar la búsqueda de una totalidad: tal proceso es denominado por Hesse "el pensar mágico".

Así, toda su obra es una elaboración simbólica sobre la unidad y la totalidad, o sea sobre la armonía de una dialéctica de diversidades, que por otra parte siempre es dinámica y transformacional. Tal es el sentido del dios Abraxas en "Demian", del Teatro Mágico, en "El lobo estepario", del río en "Siddharta", y llevado al máximo nivel de logicidad y objetividad, en contraste con las anteriores que son búsquedas personales, en "El Juego de Abalorios".

III. La estructura

“Cuanto más enérgica e inflexiblemente formulemos una tesis, provocará la anti-tesis con una fuerza tanto más irresistible”.
Herman Hesse, “El Juego de Abalorios”

La obra pasa por un estudio histórico, que Hesse sugirió situado hacia el año 2400 y escrito por un cronista anónimo, iniciándose con un epígrafe latino atribuido a un comentarista ficticio, denominado Albertus Secundus, y cuya transcripción es importante en cuanto refleja la plena intencionalidad del relato:

“... pues, aunque, en cierto aspecto y para hombres frívolos las cosas no existentes son más fáciles y menos riesgosas para ser representadas con palabras, en cambio para el historiador fiel y escrupuloso son todo lo contrario: nada escapa tanto a la descripción verbal y nada es, sin embargo, tan necesario colocar ante los ojos humanos, como determinadas cosas cuya existencia ni puede demostrarse ni es verosímil, pero que justamente por el hecho de ser consideradas existentes en cierta medida por hombres devotos y conscientes, pueden ser aproximadas un paso más a la existencia y a la posibilidad de nacer”.

La novela tiene en realidad tres protagonistas: Castalia, la provincia pedagógica, creada y sostenida por el estado, para la formación de maestros y el culto a las disciplinas, pero que en su máximo nivel de realización posee como última actividad la práctica del **Juego de Abalorios**; otro, personal, es Joseph Knetch, un maestro del Juego (magister ludi), y por último el Juego mismo. Este forma con la primera una estructura que se opone dialécticamente a Knetch como individuo, y realmente se aprovecha su experiencia vital como persona para una descripción del Juego, al tiempo que se explora la posición individual frente a una tal creación.

La narración consta de tres partes: la primera es una teoría del Juego; la segunda, la biografía de Knetch, y la tercera, los escritos dejados por él: trece poemas y tres currícula vitae o historias ficticias. Nuestro interés en la segunda es ahora muy limitado, y baste decir que relata el período vital de Knetch desde su ingreso a Castalia, a los doce años, hasta su defección de ella treinta y cinco años más tarde; en tal intervalo, Knetch se relaciona con personas en las que Hesse encarna a seres reales, como Thomas Mann, Jacob Burckhardt y el mismo Nietzsche, efectúa un ascenso a través del sistema jerárquico castalio hasta ser elegido “magister ludi”, y luego, asediado por graves dudas abandona su cargo. Esta biografía, sin embargo, posee una bien especial orientación, que el cronista anónimo hace resaltar muy particularmente en la introducción, al catalogarse como un biógrafo “moderno”, contrapuesto a un biógrafo “clásico”. La diferencia radica en que, para éste, lo esencial de una personalidad es lo “discrepante, lo anormal y único, y aún, a menudo, lo patológico”, mientras que para aquel, se habla de personalidad importante en cuanto que encuentra “seres humanos que, más allá de toda originalidad y rareza, lograron la inserción más perfecta posible en el orden general, la prestación más acabada en lo ultrapersonal”. Así, no interesa la parte familiar, vegetativa, digestiva ni onírica del héroe, sino únicamente aquellas condiciones dentro de las cuales su persona se diluye en su función jerárquica sin perder el valor individual, y cuando entre persona y jerarquía hay conflicto, es éste precisamente la piedra de toque de la grandeza individual.

Cabría una observación sobre tal jerarquía, que se da en Castalia y cuyo objetivo es el Juego. Castalia no es una utopía, sino lo que actualmente se denomina una abstracción realista. Ambas figuras tienen en común tanto la intemporalidad como la inlocabilidad, son tanto utópicas como ucrónicas. Pero la utopía es un ideal por conseguir, y por ello carece de topos y de cronos, carencia que también explota la abstracción realista, pero por motivos diferentes: en su caso, la situación es tan típica, que se generaliza y por tanto es irrestringible en el tiempo y el espacio. Para Hesse, Castalia no es dogma ni profecía, sino una idea legítima, “cuya realización puede uno percibir en muchos momentos de la historia mundial”, puesto que ya han existido las órdenes, las academias platónicas y las escuelas pitagóricas.

IV. El juego

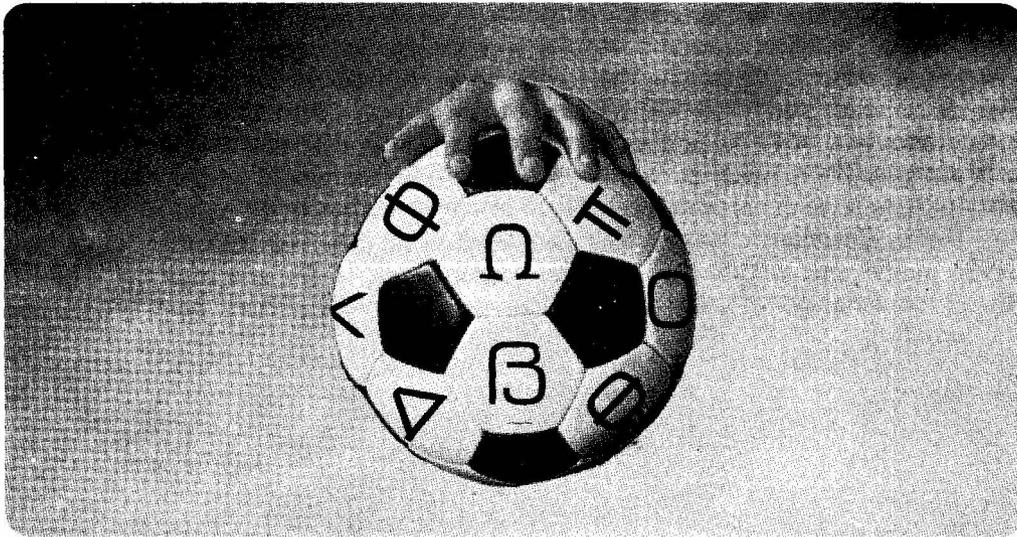
“A todo hay que concederle atención, pues todo se puede interpretar”.
Herman Hesse, “El Juego de Abalorios”.

La novela póstuma de Hesse tiene por objetivo último la exposición de una actividad, el Juego de Abalorios, con la cual él plantea y resuelve el problema de la totalidad. Bajo esta óptica, Knecht y la misma Castalia son incidentales, un mero recurso literario, y según Hesse manifiesta en algunas cartas, él mismo practicaba dicho ejercicio, que por otra parte es naturalmente, y como antes se mencionó, un común denominador para todos los intentos que en diferentes épocas se han realizado en búsqueda de un campo unificado, del anhelo universal por “la unión mística de todos los elementos de la Universitas Litterarum”.

Nunca la obra presenta una forma elaborada del Juego, y esto lo advierte desde el principio:

“No cabe esperar, pues, de nosotros una historia completa y una elaborada teoría del **Juego de Abalorios**; no podrían lograrla ni autores más dignos y hábiles que nosotros. Esta tarea queda reservada a épocas futuras, si las fuentes y las premisas espirituales no llegan a perderse antes. Tampoco nuestro ensayo pretende ser un manual de ese juego; ese manual nunca podrá escribirse. Las reglas del mismo se aprenden solamente por la vía acostumbrada y prescrita, que requiere varios años de estudio, y ninguno de los iniciados podría tener nunca interés en tornar más fáciles para el entendimiento las tales reglas”.

Sólo se dan entonces algunas indicaciones sobre su naturaleza y su desarrollo. El juego posee unas normas, un alfabeto y una gramática, de altísima elaboración, expresión de los contenidos de todas las disciplinas, y en virtud de lo cual, ellas pueden colocarse en una mutua correlación:



“El Juego de Abalorios es, por lo tanto, un juego con todos los contenidos y valores de nuestra cultura; juega con ellos como tal vez, en las épocas florecientes de las artes, un pintor pudo haber jugado con los colores de su paleta. Lo que la humanidad produjo en conocimientos elevados, conceptos y obras de arte en sus períodos creadores, lo que los períodos siguientes de sabia contemplación agregaron en ideas y convirtieron en patrimonio intelectual, todo este enorme material de valores espirituales es usado por el jugador de abalorios como un órgano es ejecutado por el organista”.

Si bien el juego tiene una sintaxis digamos objetiva y normativa, es por otra parte, poseedor de dos características básicas: el dinamismo ante todo, puesto que su idioma se enriquece incorporando continuamente elementos nuevos, aunque tal proceso se haya sometido a un control de altísima severidad por parte de las autoridades castalias. Al mismo tiempo, cada jugador realiza su propio juego, acorde con su idiosincrasia, e incluso con su temperamento, estado de ánimo y virtuosismo. Nunca hay dos juegos iguales, así la temática sea la misma.

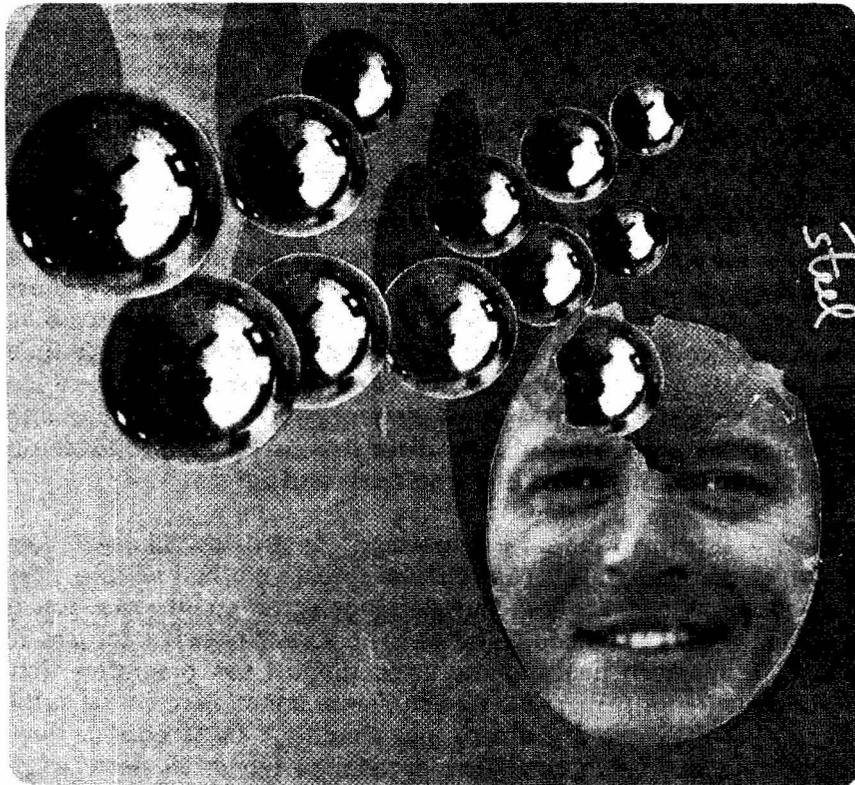
Así, sobre un tema dado se construye todo un juego, al modo como hoy, alrededor de una cierta disciplina se elabora toda una construcción interdisciplinar. Hesse describe diferentes juegos para ilustrar tal idea. Función muy especial del magister ludi es presidir todo un rito celebrado anualmente, máxima expresión de Castalia y “admajorem gloriam Castaliae”, donde es el propio magister quien concibe un juego. El primero que Knecht ejecuta tiene como tema el ritual de Confucio para la construcción de la casa china. En la teoría del juego, se cumple pues el axioma base de la Interdisciplinarietà: “Unidad dentro de la diversidad” o “Todo está relacionado con todo”. No importa el tema, sobre cualquiera confluyen todas las disciplinas en un determinado ordenamiento y bajo una cierta interrelación.

El anónimo cronista hace referencia a la Historia del Juego, que como toda historia de una similar, puede remontarse en el tiempo a gusto y placer del mismo relator, puesto que “como todas las grandes ideas, no tiene realmente un comienzo, sino que como idea, existió siempre”, y es este el mismo argumento al cual recu-

re el historiador del Humanismo o de la Interdisciplinariedad. Ya sea como concepto, intuición o forma mágica, tuvo su presencia en Pitágoras, en las Académias, en Leibnitz, en Hegel, quienes "conocieron, sin duda, el sueño de apresar la belleza viviente de lo espiritual y del arte en la hechicera fuerza formuladora de las disciplinas exactas".

ET. 18 1979

La idea del juego es pues, eterna. Pero la forma concreta como emergió y como fue establecida Castalia, se deriva de la "época folletinesca", donde prevaleció la charla periodística nimia y baladí alrededor de temas igualmente intrascendentes, productora de una vida espiritual insegura y falsa construida con papel. Algunos círculos básicamente musicales tuvieron una reacción contra tal estado de cosas, y concentrados en seminarios especiales, particularmente en Inglaterra y Alemania, adquirieron el hábito de jugar mediante el lanzamiento mutuo de composiciones clásicas, a lo cual el interpelado debía contestar con un contratema, una voz dife-



rente, etc. Bastian Perrot construyó entonces una ayuda mecánica para tal actividad, basada en el ábaco, en el cual, los alambres correspondían a las líneas del pentagrama y las cuentas de vidrio o abalorios, a los valores de las notas. De esta circunstancia accesoria nació el nombre de una institución posteriormente permanente.

El Juego pasó después a seminarios matemáticos pero ya tan desarrollado que podía expresar simbólicamente procesos avanzados de esa disciplina, y luego fue

aceptado e imitado por todos los otros dominios cognoscitivos, incluso las mismas artes plásticas, con el doble resultado de enriquecerse y enriquecerlo. Así, fue superada la edad del folletín, con una purificación espiritual que se insertó también en el Estado trayendo como consecuencia el que el cuidado del espíritu público, en especial la Educación, llegara a ser monopolio del intelectualismo, organizado entonces en forma de órdenes anónimas.

El Juego de Abalorios sufrió otras dos etapas en el proceso de su desarrollo. La primera consistió en la adquisición de un poder universal que lo colocó por encima de las disciplinas. Hasta el momento, cada una de éstas había elaborado un conjunto propio de reglas y símbolos sin que el Juego superara los límites propios de ellas, en gran parte debido a un temor social hacia la mezcla de disciplinas y categorías. Un sabio cuyo nombre se ignora, y al cual se le denomina simplemente "Lusor Basiliensis" o "Joculator", puso las bases para que, con un simbolismo que inicialmente llevaba a un común denominador la Matemática y la Música, evolucionara posteriormente hasta su forma acabada en cuanto contenido universal de todo lo espiritual. Así, el Juego creció en técnica y volumen, y luego penetró en él el concepto de la contemplación, que, digámoslo así, oscureció el mero virtuosismo para exigir una entrega más profunda, una representación intensa y orgánica del significado de cada signo, preservándolo de su degeneración en un puro formalismo.

Tal es la forma acabada y definitiva del **Juego de Abalorios**, convertido pues en una especie de idioma universal, alimentado por el conjunto de todas las disciplinas, y cuya mecánica siguió, en último término, las normas de la Música o la Matemática: se fijaban uno o varios temas, que luego eran expuestos o variados, al igual que una fuga o sinfonía, realizándose cada jugada a partir de un elemento disciplinar: Una posición astronómica, un tema musical, un texto literario, que permitían recoger la idea matriz, y enriquecerla a través de combinaciones ilimitadas, tomando incluso una forma dialéctica en veces, al oponer dos ideas contrastantes de lo cual se extraía una síntesis de alta pureza.

Reunificación y totalidad, culto y simbolismo: he ahí los elementos del Juego de Abalorios, elementos con los cuales Hesse trabajó en toda su obra, proponiéndolos, variándolos, digámoslo así musicalizándolos en cuanto que son motivos rítmicos, armónicos y melódicos de todas sus elaboraciones. En los tres *curricula vitae* de Knetch aparecen nuevamente; estos cuentos son biografías ficticias de Knetch, escritas durante su período de estudiante como ejercicio de autoproyección en el pasado histórico. El primero, por ejemplo, "El hacedor de lluvias", relata el aprendizaje de Knetch con Turn, hacedor de lluvias en cierta tribu, su investidura posterior en el mismo cargo y luego su inmolación en favor de sus propios poderes espirituales. Cuando Knetch es introducido en los misterios de la Astrología, "sintió el primer estremecimiento de premonición de que todas las cosas eran un todo y de que él mismo estaba ordenado dentro de esta totalidad y relacionado con ella". El tutelaje de Turn lo considera como una "recepción en una Liga y en un Culto, en una relación servil pero honorable con lo inefable, con el misterio del mundo", y los signos mágicos que aprende representan "una reducción de lo infinito y lo multiforme de lo simple, a un sistema, a un concepto". Mutatis mutandi es el mismo Juego de Abalorios y el mismo esquema rígido de la vida de un jugador, a través de los tres elementos arriba citados. Y es naturalmente, el mismo sistema conceptual y vital que persigue la actual elaboración conocida con el nombre de Interdisciplinariedad. De ésta es pues el Juego de Abalorios una anticipación literaria.