

SÓCRATES Y EL JUEGO DE JACTANCIA

GERMÁN ULISES BULA CARABALLO

Docente, Universidad de La Salle.

germanbula@yahoo.com

RESUMEN:

El presente escrito muestra cómo la actividad socrática puede verse como una actividad lúdica y, concretamente, como un juego de jactancia, basándose, principalmente, en el texto *Homo Ludens* de Johann Huizinga. En un segundo momento, el texto se pregunta por el papel de Sócrates en dicha actividad lúdica, examinando así qué se puede revelar de la naturaleza de la filosofía cuando se la examina *sub specie ludi*.

SOCRATES AND THE BOASTING GAME

Abstract.

This text shows how the Socratic activity can be seen as a game activity, and mostly as a boasting game, mainly based upon the *Homo Ludens* by Johann Huizinga's text. In a second part, the text illustrates Socrates' role in such a game activity by exploring what it may be revealed from the nature of philosophy when revising it *sub specie ludi*.

Key Words: game, Socrates, Huizinga.

INTRODUCCIÓN

Se juega cuando se crea, a través de unas acciones predeterminadas, un mundo provisional, diferente del mundo cotidiano, en el que se llevan a cabo acciones que son valiosas en virtud de la existencia de dicho mundo provisional; por lo general,

algo está en juego, así sea sólo el título de ganador. Se juega, pues, dentro de un “círculo mágico” que se conserva porque los jugadores hacen “como si” (Huizinga, 1995: 20 y ss.). El mundo provisional del juego es frágil, el “como si” implica una conciencia de inferioridad respecto a lo que va en serio. Al mismo tiempo, no hay nada más serio que un juego, y, dentro del mundo provisional que se crea, el juego tiene poder absoluto para prescribir lo debido y lo indebido. Huizinga cuenta de un padre que encontró a su hijo sentado al frente de una hilera de sillas, jugando al tren; el padre le dio un beso a su hijo, a lo que este respondió; “no debes besar a la locomotora, o los coches van a pensar que no es verdad” (Huizinga, 1995: 20). Pensemos en uno que se ha unido espontáneamente, y llevando ropa de trabajo, a un “picadito” de fútbol en el parque. Si no fuera porque se encuentra dentro del círculo mágico, este jugador no arriesgaría manchar sus pantalones lanzándose por el balón; fuera del círculo mágico esta acción no es sensata. El mundo provisional se crea, en este caso, a través de la acción esforzada que requiere el jugar fútbol. Este mundo se acaba cuando las acciones adecuadas cesan. Pensemos en cuando se acaba el partido y un compañero nos lanza el balón; en este momento lo cogemos con las manos, ya no existe el mundo que prescribe pararlo con el pecho.

En su *Homo ludens*, Johan Huizinga examina lo lúdico de la cultura. El juego, en esta obra, no es una creación de la cultura sino una forma de obrar primordial del hombre, anterior a la cultura y compartida con otros animales (que también pueden hacer “como si”). El hombre juega, antes y durante la cultura, el juego no es una obra de la civilización sino un factor primario que la acompaña (Huizinga, 1995: 11 y ss.). El crear un mundo provisional, sustraído de consideraciones utilitarias que se da a si mismo sentido es algo que antecede a la cultura y aún al hombre.

En todas las culturas el elemento lúdico está presente en diferentes áreas, como la jurídica, la artística y la mítico-religiosa. Aún en nuestra cultura, que ha cubierto de seriedad sus instituciones, persisten elementos lúdicos. Por ejemplo en la misa

persisten varios elementos formales del juego: se lleva a cabo en un lugar designado y separado simbólicamente del resto del mundo y se lleva a cabo satisfactoriamente si se siguen una serie de acciones en la forma y el orden adecuados (como en el juego de rayuela). Otro buen ejemplo son las cortes inglesas, donde los jueces deben usar peluca y se observan una serie de rituales para crear un círculo mágico de solemnidad en el cual se despacha la justicia.

¿Y la filosofía? Sería demasiado fácil partir de la suposición de que la filosofía es juego, o peor aún, que es mero juego. Nos proponemos examinar qué hay de juego en la filosofía a través de un personaje representativo de la misma. Veremos que hay de lúdico en la actividad llevada a cabo por Sócrates, miraremos qué clase de juego es en cuanto que es un juego y mostraremos por qué es posible mirar a Sócrates, y por medio de él a la filosofía, *sub specie ludi*. Posteriormente, nos preguntaremos qué clase de jugador es Sócrates, siempre con la pregunta por la naturaleza de la filosofía como trasfondo.

UN JUEGO GRIEGO

El nacimiento del *logos* en el mundo griego se relaciona con el surgimiento de la democracia. La verdad se transforma: de ser propiedad de las clases privilegiadas y verdadera en cuanto pronunciada por la clase dominante, la verdad pasa a residir en el discurso sin importar que este discurso sea pronunciado por un aristócrata o un plebeyo (Cfr. Lasala, 1996: 89 y ss.). Dicho de otro modo, la verdad se pone en juego, la tradición se hace susceptible de un examen racional (Cfr. ibídem: 87). Esta puesta en juego de la verdad ya implica características formales del juego— en efecto, en cuanto co-deliberadores, los ciudadanos griegos se hacen todos semejantes, la razón es patrimonio de todos, y en cuanto a ella están todos en pie de igualdad (Cfr. ibídem: 91); esto responde a una característica formal que debe tener todo concurso, esto es, la igualdad de las reglas para todos los concursantes, la reciprocidad en los roles a jugarse, sea al mismo tiempo (como en el fútbol) o por turnos, si se han de cumplir papeles

diferentes (como en el béisbol, donde los equipos alternan el papel ofensivo y el papel defensivo).

Pero el juego antecede al *logos* y a la democracia. Decimos, más bien, que la actividad discursiva de los griegos, donde dos hombres exponen posiciones diferentes y una ha de prevalecer, es el resultado de la de-sacralización de un juego sagrado. Malena Lasala resume el proceso histórico en las siguientes etapas, siguiendo a Giorgio Colli:

- El dios inspira una respuesta en forma de oráculo. En consecuencia, es el profeta un simple intérprete de la palabra divina.
- El dios impone al hombre un enigma mortal a través de la Esfinge. Si el individuo en cuestión no lo resuelve, pierde la vida. El dios decide la muerte y reina sobre los hombres sin rival posible.
- Dos adivinos luchan entre sí por resolver un enigma. Es una lucha a vida o muerte. En esta etapa permanece aún el fondo religioso— los dos hombres son adivinos— pero interviene un elemento nuevo: la lucha, el *agonismo*.
- Dos hombres luchan por conquistar el título de “sabio”: luchan por el conocimiento. En esta última etapa cae el fondo religioso— los dos hombres ya no son adivinos— y pasa a primer plano el agonismo. (Ibidem: 89)

Si, Pitágoras era brujo; y el filósofo desciende del adivino o poeta ambulante: Jenófanes criticaba a Homero, un colega suyo muerto hacía mucho tiempo; los sofistas pasaron a criticarse en persona. Protágoras tiene razón cuando dice que el suyo es un arte muy antiguo, que practicaban bajo otro nombre, de manera encubierta, los poetas y los adivinos (*Protágoras*: 316 y ss.). Miremos la actividad socrática tomando en cuenta su origen lúdico, agónico.

RASGOS LÚDICOS EN LOS DIÁLOGOS SOCRÁTICOS

Proponemos que el juego en el que participa Sócrates, en cuanto se trata de un juego, es un juego de jactancia. Los juegos de jactancia se encuentran en todas las culturas, se trata de dos hombres enfrentados ante un público en un toma y dame verbal donde uno aparece como superior al otro. Ejemplos son los concursos de trovas, los concursos de insultos que juegan los muchachos, o los concursos de papás que juegan los niños: “mi papá tiene un carro más grande que el tuyo; a sí, pues mi papá es presidente del mundo...”. En algunas culturas esquimales las querellas judiciales se resuelven con un concurso de insultos, donde gana el que invente la injuria más pesada, sin tener en cuenta los méritos legales del caso (Cfr. Huizinga, 1996: 105 y ss.). A continuación señalamos algunos rasgos de los diálogos Socráticos que pertenecen al juego, y al juego de jactancia en particular

En los juegos de jactancia es muy común el parloteo jactancioso (del que tanto gustaba a José Luis Chilavert, que antes de todos los partidos aseguraba que Paraguay era el mejor equipo del mundo y su rival de turno el peor). Se exaltan las propias virtudes o se disminuyen las del rival. En los diálogos de Platón vemos varias veces a los sofistas haciendo alarde de sus grandes y múltiples habilidades; inclusive, la oferta de Protágoras de explicarse sea con una fábula, sea con un discurso razonado tiene un componente jactancioso (*Protágoras*: 320c). Sócrates aprovecha la disposición jactanciosa de los sofistas con propósitos estratégicos: para lograr que Gorgias no se extienda en largos discursos, Sócrates halaba la habilidad laconizante de su rival. Este responde que ser breve es, precisamente, una de sus más grandes habilidades. Acto seguido tenemos este intercambio:

- Hazme, pues, ahora una demostración (...) de concisión, y de ampulosidad en otra ocasión.
- Voy a hacértela, pues. Y tendrás que reconocer no haber oído jamás a nadie más conciso.

- Veamos pues (...) ¿con cual de las cosas existentes tiene que ver la retórica, al modo como la tejeduría tiene que ver con la fabricación de vestidos? ¿Te parece clara mi pregunta?
- Sí.
- Referente a la música, es el arte que tiene que ver con la composición de cantos, ¿no es eso?
- Sí.
- ¡Por Hera! Maravillado estoy con tus respuestas: lo estás haciendo del modo más breve posible.
- Me parece, Sócrates, que lo estoy haciendo bien (*Gorgias*: 449c-d).

La ironía de Sócrates es evidente. Por otro lado, es posible que la última frase de Gorgias sea en serio. Pero si hemos de atribuir algo de inteligencia a Gorgias, hemos de sospechar que responde a la ironía socrática con ironía. Es decir, y permitámonos un término autóctono, es posible que Gorgias responda al mamagallista Sócrates de la única forma en que se puede responder a un mamagallista y salir ileso: mamando gallo. Más adelante habrá ocasión de tocar el tema de la ironía socrática y del mamagallismo; por ahora digamos que, en el intercambio recién citado, al menos uno de los participantes está jugando.

Quien gana un juego queda como superior a su rival. En rigor, esta superioridad debería limitarse a la habilidad para jugar el juego en cuestión, pero casi siempre la superioridad se extiende a otros campos, y al grupo social que representa el jugador. Así, cuando estrictamente sólo once colombianos fueron superiores a once argentinos jugando fútbol, nosotros gritábamos “Es que los colombianos somos muy berracos, muy echaos palante”. De la misma forma, los sofistas se miden a unos a otros en el combate discursivo. Vencer a un rival es resultar superior que el mismo, vencer a un rival de renombre es conseguir aún más renombre: por eso sofistas como Gorgias y Protágoras se muestran ansiosos por combatir contra Sócrates, en público (*Protágoras*: 316b-d). Nosotros llamamos “cotejos” a los partidos de fútbol, en efecto en ellos se comparan dos equipos. Sócrates humilla a Polo cuando rechaza dialogar con él prefiriendo a su maestro, Gorgias. Sócrates implica que entre él y Polo no hay comparación, Polo es un rival indigno, que ha “cultivado más la llamada retórica que el arte de la conversación” (*Gorgias*: 448d). Anteriormente, Polo, subalterno de Gorgias,

había dialogado con Querefonte, acompañante de Sócrates, diciendo que podía responder tan bien como Gorgias (Cfr. *ibídem*: 448b); el que Sócrates prefiera a Gorgias como interlocutor los pone a él y a Gorgias en un nivel superior como discutidores y a Querefonte y Polo los pone en un nivel inferior: se trata, si se quiere, de boxeadores welter y heavyweight.

El público también cumple un papel importante en este juego griego; a veces retienen a Sócrates cuando amenaza con dejar la discusión; Protágoras busca intencionalmente que su discusión con Sócrates se de en público y ofrece explicar sus posiciones con razonamientos o mitos según complazca a la audiencia. La audiencia, en los diálogos de Platón, también sirve de árbitro: en el primer libro de *La República* (evidentemente un diálogo socrático) el público impide que Trasímaco se entrometa en la discusión a destiempo (*La República*: 336b) y, después del terrible discurso de Trasímaco donde hace una apología de la injusticia, le impiden marcharse sin dar razones y hacerse responsable de su posición (*ibídem*: 344d).

Mirando la actividad socrática como juego podemos ver a Sócrates como estratega. La inteligencia estratégica no es el *logos* sino la *metis*, la astucia. Jean Pierre Vernant y Marcel Detienne en su libro *Las artimañas de la inteligencia* reivindican el importante papel de la *metis* en la cultura griega (Detienne & Vernant, 1988). Es con *metis* que Ulises engaña dos veces a Polifemo, primero diciéndole que su nombre es "Nadie" y huyendo de su cueva sosteniéndose del vientre de una oveja. Ulises muestra dos de los rasgos de la *metis* que señalan Vernant y Detienne: el primero es la capacidad de prever el futuro y ajustarse estratégicamente, lo que logra Ulises cuando dice que su nombre es Nadie; y el segundo es la adaptabilidad a las diferentes situaciones, es decir aprovechar el *papayaso* de la salida de las ovejas. El *logos*, por contraste, versa sobre lo eterno, no es táctico y no se adapta a las situaciones sobre el terreno, ni prevé cambios en la situación (Cfr. *ibídem*: 18-29).

Sócrates tiene *metis* en el *Protágoras*, demuestra adaptabilidad y capacidad de previsión. Respecto a lo primero, lo vemos siendo sofista con los sofistas y entrando en el concurso propuesto por Protágoras: éste último, en efecto, propone que muestren su sabiduría interpretando un poema de Simónides; Sócrates acepta y, con lógica retorcida, logra vencer a Protágoras (*Protágoras*: 338e-348^a). No hay duda que Sócrates concibe la actividad de interpretación literaria como inútil (Cfr. *ibídem*: 347c y ss.) y a la actividad propuesta por Protágoras como un mero concurso, como entre dos boxeadores. Tras unos comentarios inteligentes de Protágoras dice Sócrates “a mi (...) como golpeado por un buen pugilista se me nubló la vista y me dio un mareo (...)” (*ibídem*: 339e). Es decir, Sócrates, el antisofista, el opuesto a hablar sólo para vencer al contrincante, se dedica justamente a eso cuando la situación lo precisa. En cuanto a la previsión del futuro, señalamos la estrategia de Sócrates en este diálogo de comenzar el diálogo sosteniendo que la virtud no puede ser enseñada (*ibídem*: 320b) para cambiar de posición al final del diálogo después de que Protágoras dice concederle a Sócrates la victoria (Cfr. *ibídem*: 361a-d).

SÓCRATES COMO TRANSFORMADOR DEL JUEGO

Parloteo jactancioso, búsqueda de superioridad, el papel del público, la *metis*, todo esto muestra el carácter lúdico de la actividad socrática. A continuación vamos a pensar qué papel tiene Sócrates en este juego, aceptando que se trata de uno que cambió el juego, de uno cuyas exigencias lógicas a sus interlocutores le han ganado el mote de padre de la filosofía. Podemos resumir (quizás en exceso) las exigencias de Sócrates a sus interlocutores en dos principales: exactitud y consistencia. Sócrates siempre pide a sus interlocutores que den aproximaciones exactas, no aproximadas y, examinando dichas definiciones exactas, los lleva a la contradicción¹. Ofrecemos tres perspectivas de Sócrates respecto al juego que practica: jugador, legislador, aguafiestas.

¹ En verdad, casi todos los diálogos socráticos pueden fungir como ejemplo. Por la claridad con que esto se muestra, destacamos el *Eutifrón* y el primer libro de *La República*.

SÓCRATES JUGADOR

Primero que todo hay que establecer que Sócrates si juega, al margen de si hace otra cosa. Sócrates juega y es un jugador apasionado. En la *Apología*, por ejemplo, dice que le alegraría morir si esto significara poder hablar con los sabios fallecidos (*Apología*: 41e y ss.). En el *Gorgias* Sócrates reta a Polo de forma jactanciosa: tras afirmar, completamente en contra de las creencias de su interlocutor y su público, que los tiranos no hacen lo que quieren, Sócrates se lo restriega a Polo en la cara, “Yo afirmo que ellos no hacen lo que quieren. Refútame”(*Gorgias*: 467b).

¿Cómo transformó el juego este jugador apasionado? Quizás de la forma en que lo transforman los grandes jugadores, en virtud de su habilidad. Esta es la imagen del Sócrates jugador: así como Pelé, por ejemplo, transformó el fútbol inventando, entre otras cosas, la pared y el caño, así Sócrates transformo el juego de discutir con sus novedosas jugadas. La forma de argumentar de Sócrates es más eficiente, lo que obliga a otros jugadores a adoptarla, transformando el juego. También podríamos llamar a Sócrates estratega: en los inicios del fútbol, todos los jugadores perseguían la pelota, sin posiciones fijas en el campo; a un entrenador se le ocurrió dejar a dos jugadores defendiendo, lo que hizo que su equipo fuera prácticamente invencible, hasta que los demás equipos comenzaron a imitarlo. Así, las exigencias socráticas de consistencia y exactitud le ayudan a Sócrates a ganar discusiones; los otros jugadores, si quieren ganar, se ven obligados a imitarlo.

Esta imagen de un Sócrates jugador nos da una imagen de la filosofía como juego. La filosofía no avanzaría, en cuanto avanza, por acercarse más a la verdad, sino porque desarrolla técnicas de juego más eficaces. Si se quiere, el *logos* no es más que una *metis* más astuta, una astucia sofisticada que inventa normas de no contradicción, de consistencia, de deducción para salir triunfante en un juego. Hay que anotar que la filosofía no perdió su aspecto lúdico después de los griegos: señalamos a manera de ejemplo que, en la edad media, en el reglamento para las

disputas escolásticas estaba expresamente prohibido lanzar piedras a los concursantes.

SÓCRATES LEGISLADOR

En la época de Pelé no sólo se transformó el fútbol por las brillantes jugadas que *el rey* inventaba. Tras el violento mundial del 66, la FIFA implementó el uso de las tarjetas rojas y amarillas. Esto también cambió el juego. Quizás Sócrates no transforma el juego de discutir en cuanto jugador sino en cuanto legislador. Quizás cuando exige, por ejemplo a Eutifrón que sus definiciones sean lógicamente correctas, o cuando pide a Calicles que sea consecuente con sus opiniones, lo que hace Sócrates es pedir *fair play*. Hay claras exigencias de caballerismo en Sócrates; ante diversos interlocutores, Sócrates pide a su interlocutor que no se ofenda personalmente si sale vencido en la discusión.

Si viéramos a Sócrates como legislador diríamos que las exigencias de exactitud y coherencia no atañen directamente a la verdad sino que regulan el juego. Es decir, no se le piden al interlocutor como se le pide algo a un científico sino como se le pide algo a un caballero. ¿Y donde queda la verdad?

SÓCRATES AGUAFIESTAS

La verdad, ¿no es esto, y no el juego, lo que preocupaba a Sócrates? Nuestra tercera imagen de Sócrates es el Sócrates aguafiestas. Aguafiestas es aquel que se rehúsa a entrar al juego, arruinando el círculo mágico, destruyendo el juego. El aguafiestas no es lo mismo que el tramposo, el tramposo reconoce el círculo mágico y quiebra reglas internas al juego; el aguafiestas se rehúsa a admitir que el juego existe (Cfr. Huizinga: 24 y ss.). Huizinga pone como ejemplo de aguafiestas al Shah de Irán quien, estando en Inglaterra, declina una invitación a las carreras de caballos pues ya sabe “que un caballo corre más que otro” (Ibídem: 67); desde el punto de vista del juego, el aguafiestas es mucho peor que el tramposo porque, al negar el juego lo destruye; y el castigo para el aguafiestas es peor. Señala

Huizinga que, “también en el mundo de lo serio los tramposos, los hipócritas y los falsarios salen mejor librados que los aguafiestas: los apóstatas, los herejes e innovadores y los cargados con escrúpulos de conciencia” (Ibídem: 25). Si a Sócrates lo condenaron por aguafiestas es una pregunta que sobrepasa el alcance de este trabajo. Preguntemos más bien cómo puede ser Sócrates un aguafiestas.

Gregory Vlastos se pregunta si Sócrates hace trampa (y al hacerlo, se pregunta si Sócrates juega); Vlastos quiere combatir la idea de que Sócrates usa argumentos falaces intencionalmente. Para Vlastos, Sócrates nunca hace trampa cuando se toma en serio la discusión. Esto es, Sócrates participa en juegos discursivos de poca seriedad cuando la situación se presta (por ejemplo en el *Crátilo* donde discute si las palabras suenan como lo que significan, o en el *Protágoras* con ocasión de la interpretación de un poema), pero Sócrates discute con toda seriedad y probidad cuando el tema es serio (Cfr. Vlastos, 1991: 134). ¿Y cuando es serio el tema? Dice Sócrates a Calicles en el *Gorgias*:

Y te ruego, amigo Calicles, en nombre de Zeus, protector de la amistad, que no consideres oportuno el bromear conmigo, ni respondas en contra de tu propia opinión, lo primero que te venga a las mientes, ni tomes mis afirmaciones por las de un bromista. Viendo estás que nuestra conversación versa sobre el asunto que más puede interesar a un hombre, con sólo que tenga dos dedos de frente: a saber: de qué modo hay que vivir (...) (Gorgias: 500b-d)

Cómo se debe vivir. Este es el tema frente al cual Sócrates sería invariablemente serio. No habría tema más serio, pues, que el que se discute en el *Critón* donde Sócrates pondera si debe cumplir la ley o salvar su vida. Si se examina este diálogo, o la *Apología*, o las partes de cualquier diálogo donde se discute cómo se debe vivir, difícilmente se encontrarán rasgos lúdicos o tramposos. En el *Critón* Sócrates no es agónico ni retador, sino más bien pedagógico: simula una conversación con la ley para que su amigo entienda porque prefiere quedarse en Atenas en lugar de huir.

Cuando Sócrates habla en serio, busca la verdad. En varios diálogos, Sócrates se presenta como vocero de la verdad, como si la verdad hablara a través de él. En el *Gorgias*, Calicles, Gorgias y Querefón no pueden creer que Sócrates sostenga en serio que es preferible sufrir la injusticia que cometerla, e inclusive deciden preguntarle si juega o si habla en serio, a lo que Sócrates responde que puede sonar absurdo lo que dice pero que es la filosofía la que habla a través de él (Cfr. *Gorgias*: 481b y ss.). Dicho de otro modo, el Sócrates aguafiestas es el Sócrates investigador. Es imposible negar este Sócrates, pero es valioso ver otros aspectos posibles, y darse cuenta de que este Sócrates irrumpe en un juego, es aguafiestas.

Para Sócrates, pues, el tema de cómo vivir es demasiado serio como para hacer de él un juego. Entra al ámbito lúdico de la discusión sofística para destruir el juego, para hacer que la dialéctica reemplace a la retórica, que la investigación conjunta reemplace al juego agónico de jactancia. Después de todo, las discusiones de los griegos determinan lo que ha de hacerse en las ciudades, y esto no se puede dejar a meros jugadores, a sofistas y retóricos, sino que debe haber una discusión honesta. Contrapuestos a Sócrates están los sofistas que reconocen y promueven el poder del verbo y, en general el poder.

VERDAD Y JUEGO

El Sócrates investigador pone el discurso en relación con la verdad. ¿De qué manera? ¿Cree Sócrates que lo que se da en la lógica debe darse en la realidad? ¿Es tan racionalista como Platón? Es sorprendente encontrar en el *Gorgias* a Sócrates defendiendo su posición de la siguiente manera,

Repito lo que he dicho siempre: no tengo certidumbre de que lo que digo sea verdadero, pero de todos cuantos han conversado conmigo ninguno ha podido evitar ponerse en ridículo al sostener una opinión contraria a la mía, por lo tanto supongo que mi opinión es verdadera. (Gorgias: 509b)

Este es un criterio de verdad procedimentalista, donde la verdad es temporal. Verdad es lo que se sostiene al escrutinio de la dialéctica y hasta cuando se sostenga. Verdad es lo que se pone en juego en el discurso. Sócrates no sabe si la coherencia lógica de su discurso garantiza su verdad; su único rasero de verdad es la comunidad en la que habita. Sócrates no buscaría interlocutores constantemente por afición al juego sino para poner siempre a prueba lo que tiene por verdadero. O bien el motivo de Sócrates para buscar interlocutores es erístico y no busca sino humillarlos, o éste busca honradamente a un hombre que lo pueda refutar, busca poner a prueba lo que tiene por verdad. Si Sócrates es algo más que un camorrero arrogante, no puede ser completamente irónico cuando pide instrucción y sabiduría a sus interlocutores; no sólo estaría burlándose de la ignorancia de sus interlocutores sino *también* pidiéndoles que le den instrucción y sabiduría. Esto es lo característico de la ironía socrática; decir al mismo tiempo lo que se dice y lo contrario de lo que se dice.

Gregory Vlastos llama a la ironía socrática ironía compleja (Cfr. Vlastos, 1991: 32 y ss.). Esto es, es ironía en cuanto se debe entender algo diferente de lo dicho, esto y nada más es la ironía, como en nuestra expresión, dirigida a los niños, “qué bonito...”. Pero la ironía socrática es ironía compleja porque aquello mismo que se dice irónicamente también se debe entender como verdad en cierto sentido. Esto se hace claro si nos preguntamos ¿es irónico Sócrates cuando dice que es ignorante? Sin duda es irónico, todo el mundo sabe que Sócrates es un gran discudidor y que, evidentemente, *algo* sabe. Pero la búsqueda de Sócrates es una búsqueda por el fundamento de todo saber, y no se encuentra ese fundamento sino la aporía— en cierto sentido, Sócrates no sabe nada.

La búsqueda de Sócrates es febril, desesperada (por lo menos, desespera a sus interlocutores) e infructuosa. No hay fundamento para hablar de los valores, Sócrates nunca encuentra una definición que lo satisfaga. Por lo tanto cualquier cosa que se diga sólo puede decirse *cum grano salis*, irónicamente. Es claro que

la ironía debe ser compleja; se afirma lo que se afirma, pero se sabe que no hay un fundamento para afirmarlo.

Sócrates es mamagallista, sin duda. La mayor parte del *Crátilo* es una mamadera de gallo², una infructuosa y pesada discusión sobre si los nombres están bien puestos, sobre si las sílabas y letras se parecen a lo que designan. Pero en este mismo diálogo se busca el fundamento último del lenguaje y se discute la posibilidad misma del conocimiento. Sin conocimiento cierto, bien fundamentado, la única forma honesta de hablar es irónicamente, mamando gallo. Es así que el tono irónico de Sócrates revela su humildad, no ante los otros hombres (frente a los que, de hecho, es jactancioso) sino ante la verdad.

La ironía es quizás la conciencia de que no se ha salido del juego. La constante aporía que surge en los diálogos socráticos revela la imposibilidad de hacer afirmaciones con plenitud y certeza, al menos en lo relativo a cómo se debe vivir. La ironía compleja, patente en los diálogos socráticos, permite afirmar a medias, irónicamente. El carácter doble de la ironía compleja es paralelo a la duplicidad de Sócrates mismo: con fuertes convicciones morales y dudando constantemente, sabio e ignorante, débil y poderoso: hijo de Poros y Penía. Cuando se dice que Sócrates es irónico no se dice sólo respecto a sus afirmaciones: Sócrates mismo es una especie de ironía. Y Sócrates es irónico porque se sabe jugador, porque no ha podido salir del juego.

² Véase por ejemplo el *Crátilo*, 391c o 396d, donde Sócrates halaba a los sofistas como fuente de verdadero saber o se burla de Eutifrón atribuyéndole el poder de la inspiración divina.

BIBLIOGRAFÍA

Detienne, Marcel y Jean Pierre Vernant, *Las artimañas de la inteligencia*, trad. Antonio Piñero, España, Taurus, 1988. 303 p.

Huizinga, Johan, *Homo ludens*, España, Alianza, 1995. 376 p.

Lasala, Malena, *Sócrates y el arte de la fuga*, Argentina, Biblos, 1996. 155 p.

Platón, *Apología*, trad. Jorge Ruiz, España, Planeta de Agostini, 1997. 329 p.

Platón, *Cratilo*, trad. Jouzas Zaranka, Colombia, Universidad Nacional, 1983.150 p.

Platón, *Gorgias*, trad. Francisco García, Argentina, Aguilar, 1961. 179 p.

Platón, *La República*, trad. José Manuel Pinzón, España, Instituto de estudios políticos, 1949. Vol. 1.

Platón, *Protágoras*, trad. Ute Schmidt, México, UNAM, 1993. 104 p.

Vlastos, Gregory, *Sócrates, ironist and moral philosopher*, EEUU, Cambridge University Press., 1991. 334 p.