

El ‘Argumento Olvidado’ de C. S. Peirce cien años después: Dios, juego y símbolo

Sara Barrena
(sbarrena@unav.es)

“Cada vez que le enseñamos algo a un niño,
le impedimos que lo invente él mismo. (...)
Aquello que le permitamos descubrir por sí mismo
permanecerá visiblemente en él durante el resto de su vida”

J. Piaget

El filósofo y científico norteamericano Charles S. Peirce (1839-1914) ha sido considerado como uno de los pensadores más brillantes que América ha producido jamás¹. En su figura se aúnan un rico conocimiento de la tradición filosófica y una amplia experiencia personal como investigador científico, y su pensamiento, que puede verse como un conjunto de doctrinas interrelacionadas entre sí², suscita un interés cada vez mayor desde muy distintas áreas del saber, en las que empieza a ser un punto de referencia obligado.

En 1908, apenas seis años antes de su muerte, Peirce redactó un artículo titulado “*Un argumento olvidado en favor de la realidad de Dios*”, que puede considerarse uno de los textos más originales y significativos de su obra. Aunque puede decirse que el artículo es más valioso por las sugerencias que contiene que por sus conclusiones concretas, el texto del Argumento Olvidado posee un interés especial al menos por dos motivos: en primer lugar, constituye uno de los pocos acercamientos directos de Peirce a la cuestión de Dios, y en segundo lugar, supone una mirada retrospectiva de Peirce a algunos aspectos relevantes de su pensamiento, y una revisión de las cuestiones a las que se había dedicado durante décadas. Por ambos motivos puede resultar de gran interés en este aniversario de su redacción acercarse de nuevo a ese importante texto de Peirce para revisarlo y destacar algunos aspectos relevantes que hasta ahora apenas han sido estudiados³.

¹ Russell, B. *Wisdom of the West*. Doubleday, Nueva York, 1959, p. 276.

² Houser, N. “Introduction”, *The Essential Peirce. Selected Philosophical Writings*. Houser, N. et al. (eds). Indiana University Press, Bloomington, vol. 1, p. xxii.

³ La autora de este artículo realizó un detenido estudio de ese texto de Peirce que puede verse en Barrena, S. *Un argumento olvidado en favor de la realidad de Dios. Introducción, traducción y notas*. Cuadernos de Anuario Filosófico, Pamplona, 1996.

En primer lugar, realizaré una breve presentación de las ideas religiosas de Peirce, para centrarme a continuación en el Argumento Olvidado, señalando su estructura y algunos de sus aportes más relevantes dentro del pensamiento peirceano. A continuación me centraré en uno de esos aportes que quizá ha pasado bastante desapercibido dentro de la *scholarship* peirceana: la noción de *musement*, que se entenderá aquí como una forma de juego. Por último, a partir del juego desembocaré en el ámbito de lo simbólico, donde me detendré en la capacidad representativa del símbolo, en su libertad, que es la libertad de la creación, y en su capacidad de otorgar sentido como lo más propiamente humano.

1. C. S. Peirce, Dios y la religión

De formación eminentemente científica, Peirce tuvo a lo largo de toda su vida un extraordinario interés por las cuestiones de la lógica y la filosofía, y a ellas dedicó gran parte de su tiempo, combinando ese estudio con su trabajo en instituciones científicas, en concreto en el Harvard Observatory y en el United Coast and Geodetic Survey. Tampoco estuvieron fuera de su amplio abanico de intereses, como se verá a continuación, las cuestiones religiosas.

Peirce fue a lo largo de toda su vida un personaje poco convencional. Su personalidad extremadamente sensible y su temperamento fuerte, su carácter extraño y su conducta muchas veces imprevisible hacían que no fuera una persona fácil de tratar. Sus ideas fueron en ocasiones poco comprendidas y, a pesar de la notoriedad y del reconocimiento internacional que alcanzó como científico, llegó a ser considerado por algunos como un charlatán respecto a sus pretensiones filosóficas y religiosas⁴. Frente a esa idea, cada vez se están llegando a descubrir y a valorar más algunos aspectos de la filosofía de Peirce, entre ellos el carácter profundamente religioso de su pensamiento. Sus escritos sobre teodicea no son numerosos, y a veces se les ha atribuido un carácter más biográfico que sistemático. Sin embargo, autores como Michael Raposa han defendido que esos escritos de carácter religioso están conectados y en perfecta armonía con el entramado de toda su obra filosófica: "Las reflexiones de Peirce acerca de las cuestiones religiosas están en continuidad, e incluso se integran, con su trabajo en semiótica, metafísica y ciencias normativas"⁵.

Charles S. Peirce nació en una sociedad protestante puritana. La actitud religiosa de su padre, el reconocido matemático y profesor de Harvard Benjamin Peirce, tuvo gran influencia en él y es quizá la que explica en gran medida el carácter religioso presente en su filosofía⁶. Como ha escrito Murphey: "el espíritu religioso estaba siempre presente en la obra de Peirce, abiertamente o no, y era un factor importante para determinar la naturaleza de su filosofía"⁷. Por influencia de su primera esposa, Melusina Fay, Peirce se adhirió a la Iglesia Episcopaliana en 1862, lo que supuso su paso del unitarianismo al trinitarianismo. Fue considerado en ocasiones como poco ortodoxo y a

⁴ J. Brent. *Charles Sanders Peirce. A Life*. Indiana University Press, Bloomington, 1993, p. 11.

⁵ M. Raposa. *Peirce's Philosophy of Religion*. Indiana University Press, Bloomington, 1989, p. 3.

⁶ Cfr. J. Brent. *Charles Sanders Peirce. A Life*, p. 36.

⁷ M. G. Murphey. *The Development of Peirce's Philosophy*. Harvard University Press, Cambridge, 1961, p. 16.

menudo mostró un notable desprecio hacia las teologías y metafísicas enseñadas en los seminarios de Nueva Inglaterra y por las formas a veces rutinarias de las religiones organizadas. Sin embargo, existen pruebas de su cercanía a Dios y a la religión. En 1892 escribe al rector de la Iglesia Episcopaliana de Santo Tomás en Nueva York: "Durante muchos años no he recibido la Comunión y apenas he entrado en una iglesia, aunque he tenido siempre un apasionado amor por la Iglesia y una fe absoluta en que la esencia del cristianismo, cualquiera que sea, es divina; pero no podía reconciliar todavía mis nociones de sentido común y de evidencia con las proposiciones del Credo"⁸. Inmediatamente le relata cómo esa misma mañana había recibido la Comunión en una peculiar experiencia mística.

En otra ocasión, Peirce escribe a su amigo William James hablando del teísmo y afirma que es prácticamente imposible no creer en Dios, no llenarse de amor⁹. Peirce no duda al afirmar la realidad de Dios y en 1906 escribe: "Siendo la pregunta la de si creo en la realidad de Dios, respondo, sí. Más aún, opino que casi todo el mundo cree esto más o menos, incluyendo a muchos de los hombres científicos de mi generación que están acostumbrados a pensar que la creencia es enteramente infundada"¹⁰. Dios no es para Peirce una entidad más dentro del mundo que reacciona con otras, sino más bien su fundamento, el agente que controla el cosmos, la ley del universo¹¹. Dios es real y lo define como el *Ens necessarium*, realmente creador de los tres Universos de Experiencia (CP 6.452, 1908). Dios aparece en el Argumento Olvidado como un cierto "ideal estético" al que se ama y se adora, y que conforma la conducta de aquel en quien ha surgido, lo que hace que se acepte: "La gran belleza del sumo bien, su poder sobre la mente que lo contempla, mueve a la afirmación de su realidad"¹². Peirce señala con especial énfasis la inevitabilidad con que la hipótesis de la realidad de Dios tiende a surgir en los hombres y su gran plausibilidad, que hace que los hombres se inclinen a creer en ella de modo instintivo. Por tanto, Peirce considera a Dios como un ser necesario, creador y que se constituye en el ideal que gobierna la vida humana.

A lo largo de su vida Peirce trató de unir la ciencia y la religión, y de destacar la unidad subyacente de las dos, frente a quienes afirmaban que ciencia y religión hablan dos lenguajes distintos. Entre ambos campos del saber no existe para Peirce contradicción sino que, por el contrario, se apoyan mutuamente en lo que sería una continuidad de instinto, sentimiento y razón. La ciencia, sin las formas emotivas y experienciales de la religión sería mero cientismo, una teoría ineficaz y sin inspiración, y la religión sin ciencia se convierte en ciega e incapaz de crecimiento¹³. Como ha escrito Jaime Nubiola: "Esa unidad de ciencia y religión era tan profunda que el Peirce

⁸ Carta de C. S. Peirce a John Brown, St. Thomas Church, Nueva York, 24 abril 1892. MS 483.

⁹ J. Brent. *Charles Sanders Peirce. A Life*, p. 301.

¹⁰ C. S. Peirce. *Collected Papers*. C. Hartshorne, P. Weiss y A. W. Burks (eds), Harvard University Press, Cambridge, 1931-1958, 6.496. (Como es habitual para referirme a esta obra señalaré a partir de ahora CP, seguido del número de volumen, el número de parágrafo y el año).

¹¹ Dentro del esquema categorial de Peirce habría que decir que Dios es una terceridad, es decir, pertenece a la categoría de mediación, generalidad, ley. Decir que Dios "existe" sería reducirlo a la categoría de segundidad, es decir a la de acción y reacción brutas. Cfr. H. L. Nadelman. "Baconian Science in Post-Bellum America: Charles Peirce's 'Neglected Argument for the Reality of God'", *Journal of the History of Ideas*, 1993 (54), pp. 79-96.

¹² M. Raposa, *Peirce's Philosophy of Religion*, p. 130.

¹³ Cfr. D. R. Anderson. "Three Appeals in Peirce's Neglected Argument", *Transactions of the C. S. Peirce Society* 26 (1990), pp. 349-362.

maduro llegó a considerar la investigación científica como una clase de tarea religiosa¹⁴. De hecho, Peirce llega a afirmar que el universo es un gran símbolo del propósito de Dios y que la tarea del científico es precisamente un familiarizarse con Dios a través del descubrimiento¹⁵. El Argumento Olvidado, donde Peirce trata de aplicar la lógica de la ciencia al conocimiento de Dios, afirmando que sólo se puede encontrar a Dios a partir de la experiencia, es una prueba evidente de esa unidad que Peirce pretendía, como se verá a continuación.

2. “Un argumento olvidado en favor de la realidad de Dios”

El artículo “Un argumento olvidado en favor de la realidad de Dios” fue publicado por primera vez en *The Hibbert Journal*¹⁶, una revista americana de filosofía, religión y teología publicada en Cambridge (Massachusetts). Aunque se publicó en 1908, en un número que incluía también colaboraciones de Bertrand Russell, F. C. S. Schiller y William James, Peirce había comenzado a redactarlo en 1903. Era el primero de una serie de artículos sobre religión que Peirce pensaba escribir, aunque finalmente sólo este llegó a ser publicado.

La clave que articula ese acercamiento de creencia religiosa y ciencia que Peirce pretendía llevar a cabo es la noción de "experiencia". Para Peirce, Dios es objeto de experiencia más que objeto de fe¹⁷. El conocimiento de Dios, como cualquier otro, depende de la experiencia: "No podemos conocer nada excepto lo que directamente experimentamos" (*CP* 6.492, 1908). Peirce trata de hacer ver en el Argumento Olvidado cómo es posible una experiencia de Dios que sea el punto de partida de su conocimiento. Dicha experiencia constituirá el momento instintivo que se tome como punto de partida para el estudio científico de la realidad de Dios.

Sin embargo, afirma Peirce, la experiencia no puede reducirse a las primeras impresiones de los sentidos sino que equivale a la producción mental completa (*CP* 6.492, 1908). La experiencia de Dios será posible a través de lo que Peirce denomina *musement*, un peculiar estado de la mente y del corazón, un juego de las facultades que van de una cosa a otra de modo libre, sin seguir regla alguna. En el curso de esa actividad surge tarde o temprano la idea de Dios y ésta nos atrae de tal modo que nace una creencia instintiva, base de todo razonamiento posterior. Por tanto el Argumento Olvidado no es una demostración en sentido estricto, un razonamiento lógico que lleva a una conclusión racional, sino que se engloba dentro de algo más amplio que Peirce denomina "investigación" (*inquiry*), y no convencerá, dice Peirce, a aquellos que no admiten más argumentos que las argumentaciones. El argumento, afirma Peirce, es de naturaleza más amplia que la argumentación, pues puede ser un proceso cualquiera de razonamiento que tienda razonablemente a producir una creencia definida, mientras que la argumentación es un argumento que procede sobre premisas formuladas de un modo

¹⁴ J. Nubiola. “C. S. Peirce y la abducción de Dios”, *Tópicos* XXVII (2004), p.84.

¹⁵ C. S. Peirce. Adirondack Summer School Lectures. *MS* 1334, 20, 1905. Traducción castellana en *Anuario Filosófico* XXIX (1996), pp. 1435-40.

¹⁶ “A Neglected Argument for the Reality of God”, *The Hibbert Journal*, 25 (1908). Fue publicado posteriormente junto con un “Añadido” al Argumento Olvidado en *CP* 6.452-93, e incluido en algunas antologías de textos de Peirce como P. Wiener (ed). *Selected Writings: Values in a Universe of Change*. Dover, Nueva York, 1958, pp. 358-379 y N. Houser et al. (eds). *The Essential Peirce*, pp. 434-450.

¹⁷ Cfr. G. Deledalle. *Lire Peirce Aujourd'hui*. De Boeck-Wesmael, Bruselas, 1990.

definido (CP 6.456, 1908). La investigación, desarrollada mediante argumentos, tiene toda la fuerza de la experiencia vivida y resulta en una creencia viva. Los resultados de la investigación no son meramente teóricos sino que su fuerza estriba precisamente en la diferencia que marcan en la conducta del que cree. La realidad o la no realidad de Dios no es indiferente para la vida del investigador.

Es importante señalar que bajo el nombre genérico de “Argumento Olvidado” se recogen en el texto de Peirce tres argumentos distintos, relacionados en una misma trama. El primero, denominado *Humble Argument* (argumento humilde), se basa en la creencia religiosa que se produce en cualquier hombre honesto, aunque no tenga ninguna ciencia. Peirce explica cómo en cualquier hombre honesto puede surgir de forma espontánea la hipótesis de que Dios es real, y cómo esa hipótesis produce la determinación de modelar toda su conducta en conformidad con ella. Esa determinación es la esencia misma de una creencia. Este argumento es la raíz y la base de los otros dos.

El segundo argumento sería propiamente el *Neglected Argument* y consiste en “la descripción de la universalidad y naturalidad del argumento humilde”¹⁸, es decir, sitúa a ese primer argumento en una perspectiva racional. Trata de mostrar que el argumento humilde es el fruto natural de la libre meditación. Esto es lo que ha sido “olvidado” por los escritores de teología natural y si se tuviera en cuenta se pondría de manifiesto que hay en el alma una tendencia latente hacia la creencia en Dios que, “lejos de ser un ingrediente vicioso o supersticioso, es simplemente el precipitado natural de la meditación acerca del origen de los Tres Universos” (CP 6.487, 1908), es decir, que es instintiva. Como cualquier argumentación teológica, este argumento no tiene para Peirce la vitalidad del argumento humilde, sino que es más bien una apología, una “descripción justificadora” de las operaciones mentales que permiten el argumento humilde y, de este modo, pone de manifiesto que el surgimiento espontáneo de la hipótesis de Dios al reflexionar sobre los universos es una experiencia universal.

El tercer argumento es lo que Peirce denomina “un estudio de metodéutica lógica, iluminado por la luz de una familiaridad de primera mano con el genuino pensamiento científico” (CP 6.488, 1910). Peirce no llega a desarrollar ese estudio, pero afirma que consiste en la comparación del proceso de pensamiento del que reflexiona sobre los tres universos con el proceso metodológico que da lugar a los descubrimientos científicos efectivos. Es aquí por lo tanto donde mejor se aprecia esa articulación de la ciencia y la religión. Desde este punto de vista el argumento humilde aparece como el primer paso de la investigación acerca de la realidad de Dios, es decir, como el establecimiento de una hipótesis que ha de ser probada, como el momento instintivo sobre el que después ha de llevarse a cabo una reflexión crítica en la dirección señalada por el segundo y tercer argumento, es decir, considerando la universalidad de esa experiencia y aplicando a la hipótesis la metodología científica adecuada. Esa metodología consistirá en desarrollar un proceso de prueba para aprobar o desechar la hipótesis inicial, que aparece de modo espontáneo a través de lo que Peirce denomina abducción. La deducción y la inducción quedarán caracterizadas como meras fases de ese proceso de prueba: la deducción desarrolla posibles consecuencias prácticas que se desprenderían de la aceptación de la hipótesis, mientras que la inducción comprueba en la práctica si esas consecuencias se dan realmente.

¹⁸ D. R. Anderson. “Three Appeals in Peirce's Neglected Argument”, p. 350.

El entramado de los tres argumentos pone de manifiesto el modo en que Peirce conjuga su confianza en lo instintivo y en el sentido común con la necesidad de llevar a cabo una investigación científica acerca de Dios. "La tensión entre la certeza práctica y la investigación teórica emerge inmediatamente de modo interesante. En ocasiones Peirce trata el proceso del *musement* como si fuera por sí mismo un argumento para la realidad de Dios (el argumento humilde). Pero si corresponde meramente a la etapa abductiva de la investigación científica, no debería ser un argumento para esa conclusión en absoluto: como mucho se establecería que ésta es una hipótesis suficientemente plausible para que merezca la pena comprobarla posteriormente"¹⁹. Las etapas sucesivas de la investigación tienen como fin el comprobar la legitimidad de la primera inclinación instintiva a creer en Dios. En el texto se hace difícil distinguir entre los tres argumentos, ya que no aparecen diferenciados explícitamente. Sólo en un comentario adicional que Peirce escribió en 1910 aparece cada uno de ellos identificado con claridad y señalado de modo explícito.

Como se decía al principio, "Un argumento olvidado en favor de la realidad de Dios" constituye, además de un escrito de teodicea, una importante revisión de algunas cuestiones fundamentales del pensamiento de Peirce. Se ha señalado ya que hay en ese texto importantes reflexiones metodológicas. La metodología fue para Peirce no sólo una herramienta empleada en su actividad como científico sino también el objeto directo de un estudio cuidadoso durante más de cuarenta años. Sus reflexiones sobre el método científico se sitúan dentro de una concepción metafísica y evolutiva más amplia, que afecta al mundo concebido como un todo y que puede entenderse como una síntesis de filosofía y ciencia que Peirce no llegó a completar²⁰. El método, en cuanto que no se reduce a hipótesis y verificación empírica, sino que se aplica también a la metafísica, debe permitir el conocimiento de los seres sensibles de nuestra experiencia, inicialmente en términos de aquellos principios internos por los que son reales, y luego en términos de ese Ser trascendental, el Creador, por el que el Cosmos existe²¹. Por tanto, las reflexiones metodológicas y las implicaciones metafísicas de ese método científico constituyen una de las claves explicativas del Argumento Olvidado. Peirce no sólo describe los pasos de una investigación acerca de Dios, sino de cualquier investigación. La metodología ocupa un lugar central en el Argumento Olvidado, tal vez porque Peirce está tratando de convencer de su falta de espíritu científico y religioso a los teólogos que habían olvidado este argumento.

El texto del Argumento Olvidado muestra algunos aspectos concretos de esa metodología que Peirce consideraba que debía aplicarse a cualquier investigación que quisiera alcanzar la verdad: la abducción, por la que surge una conjetura explicativa de forma espontánea; el *musement* como peculiar experiencia de la que surge la abducción, y de importancia decisiva en el Argumento Olvidado; las categorías como constitutivas de la experiencia. El texto muestra también algunas de las implicaciones filosóficas de esa metodología, tales como la espontaneidad de la razón humana y la inteligibilidad de la naturaleza, o el alcance del "pragmaticismo", que queda caracterizado como la expresión de la metodología científica genuina, que ha de partir de la experiencia y

¹⁹ C. Hookway. "On Reading God's Great Poem", *Semiotica* 87 (1991), p. 15.

²⁰ Cfr. R. S. Corrington. *An Introduction to C. S. Peirce*. Rowman & Littlefield, Lanham, 1993, p. 27.

²¹ Cfr. F. E. Reilly. *Charles Peirce's Theory of Scientific Method*. Fordham University Press, Nueva York, 1970, p. 142.

volver siempre a ella, pues finalmente son los efectos en la práctica de sostener una hipótesis los que nos llevan a considerarla como verdadera, en el caso de Dios los efectos reales en la que conducta del que cree.

3. El *musement* y el libre juego de las facultades

Como señaló Martin Gardner²² a Peirce le interesaron toda su vida las cuestiones relacionadas con el juego, como los problemas de ajedrez, los juegos de cartas, de dados, los textos en clave, etc. Se sabe que jugaba con su padre partidas de *double-dummy*, un juego de estrategia, a veces durante toda la noche (MS 619). Según una noticia publicada a raíz de la muerte de Peirce en el *Boston Evening Transcript* el 16 de mayo de 1914, en cuya redacción colaboraron sus hermanos Herbert y Helen, Peirce tenía preferencia por los juegos intelectuales, especialmente por el ajedrez. Además, "Peirce disfrutaba enormemente con el aspecto de juego intelectual que las matemáticas ofrecen", escribe Gardner, y señala que esa característica se puede apreciar también en los manuscritos de los libros de texto que Peirce pretendió en ocasiones escribir a lo largo de su vida.

La idea de juego está presente en la manera en que según Peirce deberíamos enfrentarnos al mundo, y en el Argumento Olvidado denomina *musement*²³ a esa peculiar actividad de la mente, la única que, como se decía anteriormente, puede dar lugar a una experiencia de Dios. Peirce denomina *muser* a aquel que se enfrenta al mundo y reflexiona sobre él (CP 1.480, c.1896). Trataré ahora de caracterizar mejor esta particular forma de experiencia que, como se verá, estará muy cercana al juego

¿Qué es el *musement*? Peirce habla de él como de cierta ocupación agradable de la mente que no envuelve otro propósito que dejar a un lado todo propósito serio y sin embargo opuesta a la vaciedad y a los sueños (CP 6.458, 1908). Martin Gardner ha descrito el *musement* del siguiente modo: "estado mental de especulación libre e irreprimida, aunque no tan completamente nebulosa como la ensoñación fantástica, estado en el cual la mente se traba en *puro juego* con las ideas. Tal estado mental es la primera etapa de la invención de una buena hipótesis científica"²⁴.

Conviene detenerse a examinar las características del *musement*. En primer lugar, hay que señalar que esta actividad de la mente se diferencia para Peirce del estudio puramente científico; no constituye tampoco un método de análisis lógico, y es precisamente en esa no reducción a la ciencia o a la lógica donde Peirce cifra las posibilidades mucho más amplias que ofrece el *musement*. Afirma en un texto: "Lamentaría encontrar a alguien que lo limitara a un método de fecundidad tan limitada

²² M. Gardner. "Juegos matemáticos. A Charles Sanders Peirce: filósofo y experto en juegos", *Investigación y ciencia* 24 (1978), pp. 102-106.

²³ Mantengo los términos ingleses originales de *musement* y *muser*, derivados del verbo *muse* (meditar, ponderar, estar absorto en los pensamientos), pues me parece que ninguna expresión en castellano se ajusta exactamente a lo que Peirce quería decir.

²⁴ M. Gardner. "Juegos matemáticos", p. 102.

como el análisis lógico" (CP 6.461, 1908). Peirce lo caracteriza como un juego desinteresado, que no tiene objetivos. El *musement*, afirma Peirce, es puro juego (CP 6.458, 1908). Peirce habla del juego de las facultades, en concreto del libre juego de la imaginación que posibilita la abducción y por tanto el conocimiento: "un juego bastante salvaje de la imaginación, sin duda, es un preludio inevitable y probablemente incluso útil para la ciencia" (CP 1.235, c. 1902).

El juego ha sido caracterizado en diversas ocasiones como algo espontáneo, agradable, realizado con una motivación intrínseca, es decir que no persigue objetivos externos. Se ha hablado del juego como de un auto-movimiento, algo que no tiende a un final sino sólo al movimiento en cuanto movimiento, a la actividad en cuanto actividad. El juego tiene en sí su sentido pleno. Nos permite reinventar la propia existencia, hacer las cosas por nosotros mismos. Por otra parte, el juego es voluntario, es decir, una actividad libre: el juego por mandato no es juego²⁵. Donde no hay libertad el juego termina. A su vez, es una actividad liberadora, en el sentido de que despliega la personalidad humana y la lleva a su plenitud, por eso suscita gozo²⁶. El juego supone escapar de la vida corriente a una nueva esfera. Es una actividad intensa (absorbe completamente al que juega), y de algún modo incierta, pues no puede predecirse por adelantado el curso del juego, sino que más bien supone una creación continua de nuevas posibilidades de acción. En ese carácter activo radica precisamente la diferencia entre el juego y un mero soñar despierto o *daydreaming*.

Peirce señalaba ya muchas de estas características del juego al hablar del *musement*. Afirma que no posee ninguna regla, "excepto la misma ley de la libertad" (CP 6.458, 1908), que se trata de un dejar libre a la mente, que va de una cosa a otra, y señala también la diferencia con la mera ensoñación:

Ya que no envuelve otro propósito que el de dejar a un lado todo propósito serio, a veces me he visto medio inclinado a llamarlo ensueño con alguna matización; pero para un estado de la mente tan opuesto a la vaciedad y a los sueños tal designación sería un desajuste demasiado atroz. En verdad, es Puro Juego. Ahora bien, todos sabemos que el Juego es un vivo ejercicio de los propios poderes. El Puro Juego no tiene reglas, excepto la misma ley de la libertad. Sopla donde quiere. No tiene ningún objetivo, excepto la recreación (CP 6.458, 1908).

Quizás aquellos problemas que parecen insolubles son los más adecuados para el juego, afirma Peirce, como los crímenes de las historias: "esos problemas que a primera vista aparecen como completamente insolubles contienen, en su misma circunstancia, como Edgar Poe señaló en *Los crímenes de la calle Morgue*, las llaves que se ajustan suavemente. Esto los adapta particularmente para el Juego del *Musement*" (CP 6.460, 1908) Se trata de un estado mental de especulación libre, sin límites de ninguna clase, en el cual la mente juega con las ideas y puede dialogar con lo que percibe: un diálogo hecho no sólo con palabras sino también con imágenes, en el que la imaginación juega un papel esencial. Escribe Peirce:

Sube al bote del *Musement*, empújalo en el lago del pensamiento, y deja que la brisa del cielo empuje tu navegación. Con tus ojos abiertos, despierta a lo que está a tu alrededor o dentro de ti, y entabla conversación contigo mismo; para eso es toda

²⁵ J. Huizinga. *Homo Ludens*. Emecé, Buenos Aires, 1957, p. 19.

²⁶ A. López Quintás. *Estética de la creatividad: Juego, arte, literatura*. Rialp, Madrid, 1998, p. 112.

meditación. Sin embargo, no es una conversación sólo con palabras, sino ilustrada con diagramas y experimentos como una conferencia (CP 6.461, 1908).

El *musement*, continúa Peirce, puede adoptar distintas formas: "puede tomar la forma de contemplación estética, o bien la de construir castillos en el aire (...), o la de considerar alguna maravilla en uno de los Universos, o alguna conexión entre dos de los tres, con la especulación acerca de su causa" (CP 6.458, 1908). Es esta última forma la que va a dar lugar al Argumento Olvidado. En el curso de esa actividad el *muser* toca inevitablemente algunas cuestiones psicológicas y semi-psicológicas, puesto que todo hombre está interesado en sus propias facultades. Esas especulaciones psicológicas conducen a las metafísicas. Es entonces cuando aparecen ciertas líneas de pensamiento que sugieren inevitablemente la hipótesis de la realidad de Dios; es decir, reflexionando acerca de cada universo y de las relaciones entre ellos, el *muser* encuentra al final la idea de Dios. Y esa idea se le presenta como algo atractivo (CP 6.465, 1908).

Los juegos de la imaginación, el dejar libre la mente, pueden mostrarse especialmente fecundos a la hora de adquirir hábitos o de fijar creencias que ayudarán a nuestro conocimiento y a nuestra orientación en la realidad. Imaginando, jugando en nuestra mente, podemos llegar a cambiar nuestra manera de enfrentarnos a la realidad, de reaccionar ante situaciones que habíamos imaginado en algún momento y que más adelante llegan a volverse reales. En una ocasión, Peirce da el siguiente ejemplo:

Tengo que esperar en una estación de tren, y para pasar el tiempo leo los anuncios en las paredes. Comparo las ventajas de diferentes trenes y diferentes rutas que no planeo tomar nunca, simplemente imaginando que estoy en un estado de duda, pues estoy aburrido al no tener nada que me preocupe. La duda fingida, ya sea fingida por mero entretenimiento o por un propósito elevado, tiene una gran parte en la producción de la investigación científica. De cualquier manera que la duda pueda originarse, estimula la mente a una actividad que puede ser ligera o enérgica, calmada o turbulenta. Las imágenes pasan rápidamente a través de la consciencia, fundiéndose incesantemente una en otra hasta que al fin, cuando todo ha terminado —puede ser en una fracción de segundo, en una hora o después de largos años— nos damos cuenta de que nos hemos decidido respecto a cómo actuaríamos bajos tales circunstancias como aquellas que ocasionaron nuestra duda. En otras palabras, hemos alcanzado creencia (CP 5.394, 1893).

Peirce está señalando algo fundamental: la racionalidad no se reduce a una lógica racional deductiva, sino que hay otros elementos que forman parte de lo que somos y que tienen un papel igual o incluso más importante a la hora de desarrollar nuestro conocimiento y nuestra vida. Tal y como señaló Gadamer, el juego es una función elemental de la vida humana²⁷. Hegel escribió que "el juego es al mismo tiempo la seriedad más sublime y lo únicamente verdadero"²⁸. Schiller dijo que el hombre sólo es totalmente hombre cuando juega²⁹. Quizá todos ellos apuntaban a la importancia de una facultad que ha sido frecuentemente tenida en el olvido y que a través del *musement* y la abducción Peirce sitúa en el centro mismo de nuestro conocimiento de la realidad: la imaginación.

²⁷ H. G. Gadamer. *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Paidós, Barcelona, 1996, p. 66.

²⁸ G. W. Hegel. *In Erste Drockschriften*, 1928, p. 128.

²⁹ F. Schiller. *Cartas sobre la educación estética del hombre*, carta XV.

El juego no es completamente racional —recordemos que Peirce afirma que su fecundidad no es tan limitada como la del análisis lógico— y por eso existen algunas formas de juego en los animales, pero tampoco es completamente irracional. Hay en él una racionalidad, aunque se trata de una racionalidad libre de fines³⁰. Contrariamente a lo que pueda parecer, es a través de esa aparente divagación imaginativa, lúdica, cuyos caminos a veces nos llevan lejos, cuando la mente lógica alcanza su máxima eficiencia (CP 6.461, 1908). Sin las excursiones de la imaginación fuera del ámbito de lo estrictamente lógico y discursivo no sería posible alcanzar la verdad. “Permanece como verdadero que, después de todo, no hay nada que pueda proporcionarle nunca una insinuación de la verdad más que la imaginación. Puede contemplar estúpidamente los fenómenos; pero en ausencia de la imaginación no podrá conectarlos de un modo racional” (CP 1.46, c.1896). Una manzana que cae, dice Peirce haciendo referencia a Newton, no es para millones de hombres sino una manzana que cae, y relacionarla con la luna hubiera sido para ellos algo fantástico (CP 1.46, c.1896). La originalidad de la imaginación está siempre presente, pues ésta no es un atributo de la *materia* de la vida, de los contenidos, de los datos presentes en el todo del mismo modo que están presente en las partes, sino que es un asunto de *forma*, del modo en que unas partes, de las que ninguna posee esa forma original, se unen (CP 4.611, 1908).

El papel de la imaginación, del juego, no se limita al arte, a los juicios estéticos, sino que es la base de la ciencia y de cada avance en nuestro conocimiento, y juega un papel decisivo en los aspectos más vitales del ser humano. Toda creación de cualquier tipo, por mínima que sea, se realiza a través de la imaginación, que es capaz de combinar los conocimientos y las experiencias que ya se poseen e ir más allá, haciendo surgir nuevas formas. Escribe Joaquín Lorda:

La creación se realiza (...) dando rienda suelta a la imaginación de modo que los requisitos cristalizan poco a poco en formas, en imágenes, con la ayuda de los esquemas tradicionales que sirvieron para resolver parcialmente problemas parecidos, y que son ya ideas materializadas. Y en el proceso, el artista vigila la aparición de esas formas, ensayando una y otra vez, desechando y volviendo a probar; un proceso de ensayo y error³¹.

Frente al panorama del racionalismo, la novedad de la noción peirceana de imaginación, expresada en su noción de *musement*, radica precisamente en considerar que, en lugar de contraponerse a lo racional, ésta puede funcionar en armonía con la razón, y que puede hacerlo sin estar sometida ciegamente a sus reglas. De este modo, frente a la represión de las posturas racionalistas, puede afirmarse que la imaginación nos permite ordenar la complejidad de la experiencia y del mundo en que vivimos, nos permite afrontar nuestras relaciones comunicativas con los demás, y realizar esa apertura propia de la personalidad humana. De todo pasa por nuestra imaginación, y todo pasa por ella, todo lo que pasa por nuestros sentidos puede estar en la imaginación, olores, sabores, figuras, pero también cosas más complejas, diálogos, actividades futuras: todo lo anticipamos en ella, y por tanto es central su papel a la hora de comprender la racionalidad humana.

³⁰ H. G. Gadamer. *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*, p. 68.

³¹ J. Lorda. *Gombrich: una teoría del arte*. Ediciones Internacionales Universitarias, Barcelona, 1991, p. 352.

El *musement*, el juego, está por tanto intrínsecamente vinculado a una facultad del ser humano frecuentemente olvidada, la imaginación, pero sin la cual no podríamos avanzar hacia el conocimiento ni llevar una vida plenamente humana. Podemos preguntarnos entonces por qué resultan tan importantes y necesarios el juego y la imaginación. El juego en el ser humano no es una mera función biológica o física, como puede serlo en los animales, sino que es una actividad llena de sentido. En el juego se abren nuevos mundos posibles, y la imaginación se pone al servicio de la capacidad simbólica, otro punto de las teorías peirceanas que aunque no aparece directamente en el texto del Argumento Olvidado es central para comprender esta noción más amplia de racionalidad³².

El juego es una representación. Por ejemplo, el niño que juega y hace “como si” comiera y bebiera sin tener nada en la mano desarrolla símbolos lúdicos³³. Hay en su juego una representación de una actividad o de un objeto ausente, por la que se compara entre un elemento dado y un elemento imaginado. A través del *musement*, del juego, somos capaces de ir más allá de la limitada capacidad lógica, somos capaces de representar lo ausente y de sopesar las distintas posibilidades que nos ofrece.

El trabajo de la imaginación nos permite tomar la complejidad de la experiencia y reducirla a formas que podamos manipular a través de imaginería y de monólogos interiores. Así, por ejemplo, Piaget y Vygotsky pusieron de manifiesto que la imaginación de los juegos infantiles está inextricablemente unida a la comprensión que tendrán los niños de los eventos ordinarios³⁴. La imaginación no nos aleja de la realidad sino que nos ayuda a interpretarla y comprenderla. El juego, estrechamente unido a la imaginación, está dotado de la capacidad de representación simbólica. Es quizá el medio por el que aprendemos a realizar nuestra función simbólica, a otorgar sentido a la realidad que nos rodea, y por tanto a realizar lo más propiamente humano, como se verá a continuación.

4. La capacidad simbólica del ser humano

Será necesario aclarar, en primer lugar, qué es el símbolo. Peirce define el signo como algo que está por algo para alguien en algún aspecto o capacidad. Se dirige a alguien y crea en la mente de esa persona un signo equivalente o quizá más desarrollado que denomina interpretante (*CP* 2.228, c.1897). Peirce afirma que la división más fundamental de los signos, la más útil y frecuente (*CP* 2.247, 1903) es aquella clasificación que divide a los signos según la manera que tienen de designar a su objeto. Los signos se dividen así en iconos, índices y símbolos (*CP* 2.275, 1903). El icono es ese signo cuyas cualidades se parecen al objeto que representa, esto es, que representa al objeto en tanto que se parece a él. El icono mantiene con el objeto una relación de semejanza o similitud, como es el caso de un retrato o una fotografía. El índice, por su parte, es aquel signo que tiene una conexión dinámica con el objeto que representa, esto

³² Para un estudio más detenido de la nueva noción de racionalidad en Peirce, o razonabilidad, véase S. Barrena. *La razón creativa. Crecimiento y finalidad del ser humano según C. S. Peirce*. Rialp, Madrid, 2007.

³³ J. Piaget. *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño*. Fondo de Cultura Económica, México, 1979, p. 135.

³⁴ Cf. J. Dansky. “Play”, *Encyclopedia of Creativity*. M. A. Runko y S. R. Pritzker (eds). Academic Press, San Diego, p. 395.

es, está físicamente conectado con su objeto y los dos constituyen un par orgánico (CP 2.299, c.1895). El índice es afectado por el objeto y se refiere a él por una compulsión ciega, por ejemplo, un agujero de bala en la pared, una veleta o unas huellas en la arena que indican la presencia de alguien caminando

El símbolo es para Peirce un signo relacionado con su objeto en virtud de un hábito o convención, de una conexión de ideas, es decir, en virtud de la idea de una mente que usa signos, sin la cual no existiría (CP 2.299, c.1895). Un símbolo es un signo que se constituye como signo mera o principalmente por el hecho de que es usado y comprendido como tal, y sin considerar los motivos que originalmente gobernaron su selección (CP 2.307, 1902). El símbolo llega a ser un signo porque un hábito o ley adquirida hará que cada aparición suya signifique eso que se pretende que signifique. Peirce lo define como “un representamen cuyo carácter representativo consiste primariamente en su ser una regla que determinará a su interpretante” (CP 2.292, 1903). En este sentido el símbolo es una ley o regularidad en el futuro indefinido, y como ley gobierna y se encarna en individuos (CP 2.293, 1903) El símbolo es un signo general cuyo objeto es también general, no denota a un objeto sino a una clase, aunque se encarna en todos los objetos de esa clase. Por ejemplo, la palabra “mesa” designa en virtud de una convención a todas las mesas y no a ninguna en particular, aunque se encarna en todas las mesas particulares.

Los símbolos por tanto se distinguen de otros signos por su carácter convencional y general, aunque comparten con ellos ciertos componentes indiciales e icónicos. Peirce afirma que “los más perfectos de los signos son aquellos en los que las características icónicas, indiciales y simbólicas están mezcladas tan igualmente como sea posible” (CP 4.448, c.1903). Peirce pone el ejemplo de un niño que señala con su brazo al aire y dice “hay un globo”. El brazo que señala sería un índice, sin el que no se transmitiría el significado. O, si el niño preguntara “qué es un globo” y el padre le respondiera “es algo similar a una gran pompa de jabón”, ese parecido sería un icono, sin el que el símbolo no transmitiría su significado. Por tanto, aunque el objeto completo de un símbolo, es decir, su significado, es de la naturaleza de la ley, debe denotar a un individual y debe significar un carácter (CP 2.293, 1903). Siguiendo otro ejemplo de Peirce, puede decirse que las huellas que Robinson Crusoe encontró en la arena eran un índice de que había alguien más en la isla, mientras que esas mismas huellas, en cuanto símbolo, eran capaces de evocar la idea de hombre (CP 4.531, 1906).

Peirce afirma que todas las palabras, frases, libros y demás signos convencionales son símbolos. Una palabra, afirma Peirce, no nos muestra un pájaro ni realiza ante nuestros ojos una donación o un matrimonio, pero supone que somos capaces de imaginar esas cosas, y de asociar la palabra con ellas (CP 2.298, c. 1895). El símbolo por tanto es un signo relacionado de alguna manera con la imaginación. No es algo automático o compulsivo sino que hay una cierta libertad en cómo el símbolo representa al objeto, y ahí interviene la imaginación. Y somos además capaces de evocar lo que significa. La imaginación creadora o simbólica combina imágenes de distinto origen formando objetos o situaciones nuevas, dotadas de nueva inteligibilidad. Y esa libertad creadora del símbolo afecta no sólo a la creación sino también a su interpretación. El símbolo demanda una interpretación abierta, constituye siempre una invitación a interpretar. Es un signo infinitamente rico en significado³⁵. Lo que tiene

³⁵ V. Colapietro. *Glossary of Semiotics*, Paragon House, Nueva York, 1993, p. 191.

carácter simbólico está siempre abierto, sujeto a interpretación. En este sentido, por ejemplo, el juego de un niño es infinito, podría prolongarse y prolongarse, adquirir nuevos detalles y manifestaciones.

El caso del arte es especialmente significativo. Una obra de arte, en cuanto símbolo, está siempre abierta, es un proceso de construcción y reconstrucción continua. Como señalaba Gadamer en su ensayo *La actualidad de lo bello*, ese carácter queda especialmente de manifiesto en el arte moderno, donde no se puede contemplar una obra de arte de forma pasiva. “Toda obra deja al que la recibe un espacio de juego que tiene que rellenar”³⁶. En este sentido no hay distancia entre el juego simbólico y el que mira el juego. El espectador participa. La obra de arte requiere de su parte una interpretación que reviste a su vez carácter creador.

Lo mismo sucede en el lenguaje cuando hacemos que “flor” signifique a una flor. Los símbolos constituyen nuestro medio principal de comunicación. Toda palabra es un símbolo y podemos comunicarnos sólo porque somos capaces de transmitir con ella un significado. El médico y escritor norteamericano Walker Percy afirmaba:

¿Qué pasa cuando de pronto un niño comprende que el breve y extraño sonido "gato", un golpe de aire entre la lengua y el paladar al que sigue un quejido de la laringe y la lengua deteniéndose contra los dientes, *significa* este gato, e incluso no sólo este gato sino todos los gatos? Y lo significa de una manera muy especial; no significa: mira a ver si ves gato, presta atención a gato, quiero gato, ve a coger gato, sino: eso es un gato. Nombrar es un suceso nuevo. Y, por supuesto, tras la "oración" de nombrar aparecen pronto otras oraciones primitivas: *Allí gato, Gato ido, ¿Dónde gato?* Para Peirce este fenómeno no puede explicarse mediante un modelo diádico, por muy complejo que sea. A palabras como "gato" las llamó símbolos, del griego *symbollein*, lanzar juntos, porque el niño pone juntas las dos, la palabra y la cosa. Se requiere un modelo triádico³⁷.

El símbolo supone la capacidad de representar, de hacer presente un mundo que no está siempre ante nuestros ojos. Y esto es así porque de alguna manera el símbolo participa de la misma cosa o persona que simboliza. Como decía Gadamer, en la obra de arte no sólo se remite a algo sino que en ella está propiamente aquello a lo que se remite³⁸, no remite a un fin con un significado sino que detenta en sí su significado³⁹. La obra de arte, en tanto símbolo, no es una alegoría sino que en ella y sólo en ella puede encontrarse lo que tenga que decir. Así, la obra de arte, la palabra, el símbolo, adquieren un carácter único, irremplazable, plenamente humano. Decía Peirce que cada aparición del símbolo es única, por ejemplo, cuando escribimos o pronunciamos una palabra llevamos a cabo una encarnación de ella (*CP* 2.292, 1903). Peirce aclara que la palabra en sí misma no tiene existencia pero sí una realidad viva que se hace presente cada vez que la empleamos y que se hace patente en que los existentes concretos se conforman a ella. La palabra vive en las mentes de los que la usan (*CP* 2.301, 1893), y a través de ese uso va creciendo. Los símbolos crecen, afirma Peirce: “es sólo a partir de símbolos que un nuevo símbolo puede crecer. *Omne symbolum de symbolo*. Un símbolo, una vez que es, se extiende entre las gentes. En uso y en experiencia, su significado crece” (*CP* 2.302, 1893).

³⁶ H. G. Gadamer. *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*, p. 73-4.

³⁷ W. Percy. “La criatura dividida”, *Anuario Filosófico* XXIX (1996), p. 1145-6.

³⁸ H. G. Gadamer. *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*, p. 91.

³⁹ H. G. Gadamer. *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*, p. 95.

Esa capacidad de significar, de representar, se transmite del autor al espectador. Por eso podemos reconocernos en la obra de arte, que es el logro colectivo de una comunidad potencial⁴⁰. Utilizar símbolos supone incorporarse a un nuevo orden social. Recordemos que para Peirce el signo es para algún pensamiento que lo interpreta: es un signo de algún objeto al que es equivalente en ese pensamiento (CP 5.283, 1893). Eso no quiere decir que el significado sea subjetivo. Se trata más bien, al igual que en la ciencia, de perseguirlo en comunidad, a través de sucesivas interpretaciones. Lejos de caer en un subjetivismo la diferencia de contextos en que están situados por ejemplo escritor y lector, y la necesidad de interpretación, aportan pluralidad y riqueza.

Peirce, en un texto referido a sus propios escritos filosóficos pero que podría perfectamente hacerse extensivo a todo texto de cualquier clase, señala la necesidad de la interpretación propia, de que el lector complete de alguna manera el trabajo del autor: “El escritor de un libro no puede hacer nada sino consignar los puntos de su pensamiento. Para el pensamiento vivo, en sí mismo, en su totalidad, el lector tiene que cavar en su propia alma” (CP 1.221, 1903). Toda interpretación es siempre de hecho creativa, no se trata de un mero descodificar, no basta con el conocimiento de un código, no es algo automático, sino que “se le exigen acciones tan creativas como la de presuponer, implicar, llenar espacios vacíos, recurrir a otros textos, etc.”⁴¹. La capacidad de hacer representaciones simbólicas y de interpretarlas, de producir símbolos nuevos, no es exacta, es un proceso abductivo que como tal ha de ser probado.

A través del símbolo nos enfrentamos precisamente a lo más propiamente humano. El juego simbólico no existe en el animal, sólo otras formas de juego mecánicas e inferiores, pues el animal no tiene la capacidad de representación de lo ausente. Sólo el ser humano tiene la capacidad de atribuir contenidos simbólicos, de conferir sentido, una significación, no sólo de remitir a otra cosa sino de hacerla presente de manera inmaterial, de convertir las cosas en símbolos, poniendo en juego toda su imaginación creadora para llevar a cabo una actividad constructiva. Norbert Elias en su “Doctrina del símbolo” habla de la innovación evolutiva de los humanos, del avance trascendental que representan hacia un nuevo reino, el de los símbolos, como medio para orientar y encauzar la conducta. Escribe:

Lo que pueden hacer los humanos y no pueden hacer los animales, que sepamos, es el análisis simbólico y la síntesis simbólica de los cambios en una situación familiar y un cambio correspondiente de conducta. La madre ave equipada genéticamente con el impulso de alimentar a sus crías en el nido no puede efectuar el análisis simbólico y la síntesis simbólica necesarias para darse cuenta de que sus crías expulsadas del nido por la cría de cuclillo abren los picos y chillan ahora en el suelo. Ni es la condición de su conducta tampoco lo suficientemente versátil y elástica como para que cambie de conducta de acuerdo con la síntesis y el análisis nuevos de la situación por medio de símbolos⁴².

Precisamente, como señala Peirce, los seres humanos estamos dotados del instinto de hacer representaciones simbólicas, de un instinto que nos ayuda en nuestra función más propia:

⁴⁰ H. G. Gadamer. *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*, p. 99.

⁴¹ Cf. W. Castañares, *De la interpretación a la lectura*. Iberediciones, Madrid, 1994, pp. 162-3.

⁴² N. Elias. *Teoría del símbolo: un ensayo de antropología cultural*. Península, Barcelona, 1994, 101-2.

Los animales de todas las razas se alzan muy por encima del nivel general de su inteligencia en aquellas acciones que son su función propia, tal y como volar y construir nidos para los pájaros ordinarios; ¿y cuál es la función más propia del hombre si no la de encarnar ideas generales en creaciones artísticas, en utilidades y sobre todo en conocimiento teórico? (CP 6.476, 1908).

Eso es lo que nos diferencia de los demás animales, nuestro instinto más propio. Poseemos la capacidad de imaginar cosas que no existen, acontecimientos que no suceden y comunicarlas a través de símbolos. De esa capacidad, afirma Norbert Elias, sólo existen como máximo huellas de un equivalente en el mundo animal, y dicha capacidad “no sólo es el padre y la madre del arte. Fue también y es aún indispensable para la supervivencia de la humanidad (...). Sus miembros habrían estado perdidos en un mundo que en su mayor parte no conocían y no podían conocer sin la capacidad para establecer conocimiento imaginario y comunicación respecto a él”⁴³. La capacidad de imaginar y de encarnar ese conocimiento en símbolos tiene valor de supervivencia y un valor extraordinario para nuestro desarrollo como personas, un valor que no es en absoluto menor a nuestra capacidad de discurrir “racionalmente” hacia la verdad.

La racionalidad científica que considera la realidad como algo objetivo que se puede medir no es la única. La ciencia moderna, el cientismo excluyente, es radicalmente incapaz de conocer al hombre, como bien señalaba Walker Percy, que hablaba del descubrimiento de Peirce “no sólo para mostrar la luz que derrama sobre la incoherencia de la ciencia y de nuestra propia visión del mundo, sino por su promesa de contribuir a una nueva y más coherente antropología; es decir, a una teoría del hombre”. El mérito de Peirce, señala Percy, reside en que se percató de que el camino que nos lleva hasta la superación de la gran fisura moderna entre mente y materia pasa por el único lugar donde ambas se cruzan, el lenguaje⁴⁴. El lenguaje, el símbolo por excelencia, el significado, la capacidad de representar simbólicamente lo ausente, lo que Peirce llamaba “terceridad”, es quizá, como señaló Percy certeramente, lo único que nos permite superar las dicotomías insalvables de la modernidad, reconciliar la ruptura entre mente y materia, entre naturaleza y espíritu, entre conocimiento y vida, entre las ciencias naturales y las humanidades.

El signo triádico de Peirce permite explicar lo que de otro modo no podríamos:

No, lo que es importante hacer notar del suceso triádico es que todos pueden verlo, que de hecho ocurre un centenar de veces al día —siempre que hablamos o escuchamos hablar a otros— que sus elementos están abiertos para cualquiera que quiera investigarlos, incluidos los científicos naturales, y que no puede ser reducido a una combinación de sucesos diádicos. El parloteo de una población entera de macacos de la India sí es reductible. Pero la sola alocución de un niño de dos años que señala y dice "eso flor" no puede ser comprendida de la misma manera a pesar de que también tengan lugar millones de sucesos diádicos: ondas de luz, excitación de las terminaciones nerviosas, impulsos eléctricos en las neuronas, contracciones musculares y demás⁴⁵.

⁴³ N. Elias. *Teoría del símbolo: un ensayo de antropología cultural*, p. 123.

⁴⁴ W. Percy. “La criatura dividida”, p. 1144.

⁴⁵ W. Percy. “La criatura dividida”, p. 1152.

Ninguna estructura material de neuronas, por muy compleja que sea, y por muy íntimamente que pueda estar relacionada con el suceso triádico, puede por sí misma afirmar nada. A través del signo, y en concreto del símbolo, aparece lo más propio humano, lo único capaz de suturar la ruptura entre mente y materia: la capacidad de significar, un tercer elemento que une a la palabra con el objeto y que no es material pero sí real, “tan real como una berza, un rey o una neurona”⁴⁶.

Como ha escrito López Quintás, “la realidad es abierta y ofrece al hombre múltiples posibilidades de fundar en ella mundos diversos llenos de sentido”⁴⁷. Surgen posibilidades, múltiples espacios donde las facultades humanas en libre juego pueden crear. El ser humano posee la capacidad de jugar con la realidad, de conferirle sentido y transmitírselo a otros.

5. Conclusión

El hombre es un criatura que hace símbolos, que pone juntas palabras y nombres para hacer oraciones, que crea arte y complejas formulaciones científicas, que otorga sentido a las realidades cotidianas. A diferencia de los animales podemos incluso mentir, jugando con los significados con la intención de engañar. En la capacidad de hacer y producir símbolos comparece lo más propio de los seres humanos, lo que nos distingue de los animales y de las máquinas, y que no puede ser explicado simplemente acudiendo a estructuras neuronales o fisiológicas como en ocasiones ha intentado el cientismo.

Ahora sabemos, al menos un número cada vez mayor de personas está empezando a saber, que en el corazón de todas las actividades peculiarmente humanas —hablar, escuchar, entender, pensar, contemplar una obra de arte— subyace un tipo de realidad diferente, a saber, la triadicidad de Charles Peirce. Esta no puede dejarse de lado y tarde o temprano deberá ser afrontada por la ciencia de la naturaleza, dado que es un fenómeno natural. Así, bien podría resultar que la misma conciencia no fuera una “cosa”, una entidad, sino un acto, el acto triádico por el que reconocemos la realidad a través de su vehículo simbólico⁴⁸.

En conclusión, puede decirse que la capacidad simbólica entraña toda la capacidad de imaginar, de otorgar sentido, de representar, de comunicar lo imaginado. A través de esa capacidad, que tan bien se manifiesta en la actividad que llamamos juego, donde nuestras facultades vagan libremente encontrando y recreando significados, terceridades, es capaz el hombre de sobrevivir, y de toparse con lo más propiamente humano e incluso con lo más superior, Dios. Quizá por eso Peirce habla del *musement* en su Argumento Olvidado, de ese juego intrínsecamente vinculado a la imaginación, sin la cual nunca podríamos dar sentido a nuestra experiencia ni avanzar, mediante símbolos, mediante nuestro lenguaje, hacia el conocimiento de la realidad⁴⁹. Quizá, sólo a través de lo más propiamente humano somos capaces de trascender nuestra propia realidad: “sea de ello lo que fuere, en el Puro Juego del *Musement* es

⁴⁶ W. Percy. “La criatura dividida”, p. 1153.

⁴⁷ A. López Quintás. *Estética de la creatividad: Juego, arte, literatura*, p. 479.

⁴⁸ W. Percy. “La criatura dividida”, p. 1154.

⁴⁹ Cfr. M. Johnson. *The Body in the Mind. The Bodily Basis of Meaning, Imagination and Reason*. University of Chicago Press, Chicago, 1997, p. ix.

seguro que se encontrará antes o después la idea de la Realidad de Dios como una imagen atractiva, que el *Muser* desarrollará de diversas maneras. Cuanto más la pondera, más respuesta encontrará en cada parte de su mente, por su belleza, porque proporciona un ideal de vida y por su explicación completamente satisfactoria de todo su entorno” (CP 6.465, 1908).