

"POLÍTICA METAFÍSICA ¿ES POSIBLE SALIR DE LA DECADENCIA?"¹

Dr. Rafael Breide Obeid

Algunos autores sostienen que la historia de un pueblo, de una cultura o de una civilización suele pasar por distintas fases: nacimiento, juventud, madurez o apogeo, decadencia y muerte.

Es el famoso tema de los ciclos; así Giambattista Vico habla de una Edad de los Dioses o religiosa, una Edad de los Héroes o épica, y una Edad de los Hombres o democrática.

En la Edad de los Dioses hay un predominio del sacerdocio y se habla en lenguaje sagrado, que no entiende el pueblo, y corresponde a la infancia o al origen de una cultura. La Edad de los Héroes o épica, emplea un lenguaje de símbolos o emblemas y corresponde a la juventud del pueblo. Y la tercera, Edad de los Hombres, es democrática, habla un lenguaje llano que entiende el pueblo y pasada esta edad final, los pueblos decaen, se corrompen y desaparecen o son dominados.

Debemos preguntarnos si estos ciclos son de hierro o si, por el contrario, es posible romperlos e iniciar una etapa de regeneración que salve a una civilización de la decadencia la descomposición y la muerte. Siguiendo a Guillermo Gueydan de Roussel podemos afirmar que se puede superar la decadencia de un pueblo y romper el ciclo fatal. Él dice, en un profundo artículo que se llama "*Las Tres Fases de la Política*"² que la política pasa por tres etapas:

1. Una política normal a la que llama "Agonal", que quiere decir "lucha".
2. Una política enferma a la que llama "Juego".
3. Una política remedio a la que llama "Metafísica".

El análisis de las fases de la política requiere que se analice a las tres etapas a través de sus distintas características, que son: la Fe, el personaje principal, el principio fundamental que rige en cada etapa, el concepto de lucha, el valor dado a los distintivos y los símbolos, el rol del ejército y del pueblo, el concepto de la ley y del poder, y la culminación de cada etapa, o sea, el modo como termina cada etapa y da a lugar a la siguiente.

I. La Política Agonal

Comenzamos nuestro análisis por la política agonal:

La Fe en Dios es el punto de partida de la política agonal. La religión es la que da el orden de los valores a la sociedad. Dios es el que funda a las naciones y la fuente de toda razón y justicia. Blanc de Saint Bonnet expresó que "las Naciones han sido educadas por sus religiones como los hijos por sus madres". Y Donoso Cortés advirtió que "toda gran cuestión política supone y desarrolla una gran cuestión religiosa".

En el artículo de Gueydan de Roussel, que seguiremos en este análisis, el citado autor recuerda que cada régimen político refleja las tendencias de la religión dominante en su

¹ Academia del Plata para ANALES 2023, conferencia en la reunión plenaria del 3/5/2023.

² Gueydan de Roussel, Verdad y Mitos, *Ediciones Gladius*, Buenos Aires, pp. 97-111

época. Así, señala la analogía que existe entre “la monarquía hereditaria y el teísmo cristiano, la aristocracia y el luteranismo, la democracia y el calvinismo, el estatismo moderno y el deísmo, el capitalismo y el puritanismo, el socialismo y el pietismo. No se separa la Iglesia y el Estado”.

La Sociedad Cristiana, extensión del hombre cristiano, se funda igualmente a imagen y semejanza de Dios, Uno y Trino. De esta imagen tridimensional de la sociedad, fundada en la Trinidad, hemos hablado en otro lugar.³

El personaje principal en la política agonal es el **Combatiente**, así como en la política juego es el **Jugador** y en la política metafísica es el **Testigo**.

El Combatiente es un hombre desinteresado que obtiene la victoria de Dios bajo la mirada de Dios. Es y no parece, pelea la batalla de Dios bajo la mirada de Dios. Utiliza la razón y el coraje y necesita la inspiración.

El principio fundamental de la etapa agonal es la procuración del Bien Común para todo el pueblo, que coincide con la Misión que Dios le encomendó a cada Nación y con la edificación de la Cristiandad. La Cristiandad no es lo mismo que la Iglesia. La Iglesia es el Cuerpo Místico de Jesucristo que tiene promesas de vida eterna pues “las puertas del infierno no prevalecerán contra ella”. La Cristiandad, en cambio, es un orden social, político y económico conforme a la enseñanza evangélica. La Cristiandad aparece tres siglos después de la Iglesia con la conversión del Imperio Romano al cristianismo. A diferencia de la Iglesia, la Cristiandad puede desaparecer; en ese caso la Iglesia vuelve donde estaba antes de Constantino, o sea, a las catacumbas.

El Bien Común, que es la causa final de la sociedad política, requiere además tener claro el concepto de Misión. Cada país tiene su Misión, su destino, puesto por Dios en el momento de su nacimiento. En nuestros países de Hispanoamérica, la Misión es la reconstrucción de la Cristiandad evangelizadora, que en estas tierras se llama Hispanidad.

La lucha es muy importante en toda política, y en la política agonal es fundamental, por cuanto le da el nombre a la misma.

El hecho es que, habiéndose elegido el Bien como fin de la sociedad, hay que admitir que existe una lucha entre el Bien y el Mal y Dios no es neutral en esta lucha. Se pelea, pues, el combate de Dios bajo la mirada de Dios. El combatiente también pelea por su éxito personal dentro de esta lucha, es el campeón de una causa que es la misión común. Procura la victoria para el bien de todos y quiere su éxito personal, aunque se representa y admite la posibilidad de sufrir y morir en el empeño. Pero, de todos modos, subordina su bien particular al Bien Común.

Es una lucha contra los que agreden la Misión o el Bien Común y un combate de hombre contra hombre.

³ 2 Ver “La Cristiandad”, en *Imagen y Palabra*, ed. Gladius, Buenos Aires 1999, pp.101 y ss.; y revista *Gladius* n° 26, Pascua 1993, pp. 3 y ss., del autor. También: “El Orden Político de la Cristiandad y el Orden Social de la Cristiandad”, en el libro del padre Alfredo Sáenz, *La Cristiandad* y su Cosmovisión, ed. Gladius, Buenos Aires 1992.

Distintivo. La nación unida expresa todas estas ideas en un símbolo. Símbolo quiere decir lo que une, los distintivos por excelencia de las naciones cristianas eran el blanco y el oro que representan la integración de la luz.

El pueblo en la política agonal es protagonista, tiene la misma fe, está unificado según sus funciones, de acuerdo a un criterio cualitativo y no necesita de auxiliares.⁴

El ejército es el modo como el pueblo se organiza y se jerarquiza para alcanzar su Misión. Es parte fundamental del proyecto de la sociedad.

La legislación y los poderes se fundan en la Voluntad Divina. Dios es el origen del poder y la fuente de toda razón y justicia. El gobernante es responsable ante Dios. Eso es lo que significa el juramento del gobernante cuando asume al poder: “Que Dios y la Patria me lo demanden”. El Poder Ejecutivo y el Legislativo no están separados y la Inteligencia sin pasión es la ley.

Culminación. La política agonal es la que más dura en la historia de los pueblos; no obstante, termina cuando el gobernante deja de procurar el Bien Común y olvida la Misión de la nación, o empieza a responder a sólo una facción o partido del pueblo, o tiene como referencia un poder o un interés extranacional; o cuando se empeña exclusivamente en su interés particular y el fin único de sus acciones es mantenerse y aumentar su poder.

En todos estos casos termina la época normal y empieza la política juego. La risa caracteriza el inicio de la política juego.

En Hispanoamérica la política agonal concluyó al comienzo del siglo XVIII con el cambio de Dinastía. El agotamiento de la Casa de Austria, que era una Monarquía de Empresa que tenía por misión la Evangelización de América, y su substitución por la Monarquía administrativa y fiscalista de los Borbones, que cambiaron el ideal nacional por el iluminista del “fomento de la Real Hacienda” y el “alumbrado, barrido y limpieza”, señala la política juego con todas sus características: dependencia del extranjero (Francia); materialismo; lucha por el poder como fin de la actividad política; guerra solapada a la Religión, que culminó con la expulsión de los jesuitas.

II. La Política Juego

La Fe en la etapa de la política juego no es más en Dios, sino en sí misma y en los mitos políticos. La sociedad se funda en el interés material. La política, al usurpar el lugar de la religión, se transforma en idolatría del poder humano. Solo importa la lucha por el poder.

Personajes principales hay dos: el jugador y el espectador. Del espectador hablaremos cuando consideremos al pueblo. En tanto que del jugador diremos que es un actor, el comediante de una farsa. Un sujeto interesado que antepone su bien particular al Bien Común. Hemos dedicado un trabajo especial al jugador en su condición histrión, de escamoteador, de creador de un mundo ilusorio, relacionándolo con las figuras del bufón, del enano y del

⁴ Ver “Los Cuerpos Intermedios”. En mi libro Política y Sentido de la Historia

payaso, imagen simbólica del rey asesinado.⁵ El jugador ha perdido la inspiración; en su lugar acude al palpito y al golpe de suerte.

Es muy importante para este comediante saber si engaña o no a los espectadores; por eso, no actúa bajo la mirada de Dios como el combatiente, sino bajo la mirada de la opinión pública y los medios de comunicación, que usurpan la mirada de Dios.

Esta mirada de la opinión pública le ha amputado totalmente la conciencia. El crimen más grande no le importa si no trasciende, pero la causa más noble será traicionada por él si no cuenta con prensa favorable.

Este hombre parece y no es. Su ser real está vampirizado por la imagen que de él han creado los medios. El vive pendiente de esa imagen y de las encuestas.

El principio fundamental es el juego. El juego posee dos significados diferentes según la edad de los sujetos. En los niños es la inspiración creadora de su desarrollo futuro, un instinto, una fuerza con las cuales la naturaleza los invita a prepararse en la labor que les incumbirá cuando sean adultos formados. Así los niños juegan a los soldaditos, al médico, etc. Y las niñas son la maternidad arrastrando una muñeca de la mano. A los niños no les gustan ni los medios técnicos, ni las reglas que los coartan, ni los espectadores que los perturban. Pero el adulto requiere de estos tres elementos: medios técnicos, reglas preestablecidas y público. En los viejos el juego es el residuo inconsciente del acto cumplido. No sirve al instinto; sirve a la memoria.

Cada edad, cada clase social, cada estado, cada pueblo tienen sus juegos. Así, por ejemplo: el ajedrez es el juego del militar y el diplomático; el bridge el del banquero. Los ingleses han establecido el fútbol para la clase popular con el objeto de enseñar la disciplina y el trabajo en equipo. Con las faltas del fútbol inventaron el rugby para la clase ejecutiva, a efectos de inculcarles que sus normas están por encima de las populares. El box es una esgrima con puños para desarrollar intuición, etc.

Todo juego constituido por la rivalidad y la oposición de dos campos adversos gusta siempre a un pueblo educado en la lucha de clases y partidos.

Otra característica del juego es que da la más completa ilusión de la libertad, según se lee en la Gran Enciclopedia: "las condiciones esenciales del juego son la libertad y la igualdad". Cada individuo tiene parte en el juego con chances en principio iguales y se puede retirar en cualquier momento. De aquí nace la concepción del "Contrato Social".

El secreto es también otra nota de la política juego.

Los participantes tienen el derecho de esconder su juego. Cuando el secreto, el cálculo y la simulación intervienen en materia política, ésta se transforma en juego y ofrece un amplio campo de acción a las sociedades secretas y a los servicios espionaje.

La lucha. El efecto principal de la política juego es vaciar la noción antigua de lucha y desviarla de su fin natural que es la victoria del combatiente.

Es característica del juego no estar ordenado a ningún fin.

⁵ Rafael Luis Breide Obeid, "H Espectador, El Jugador y el Testigo", en *Gladius* N° 36, Buenos Aires 1996, y en *Imagen y Palabra*, ob. cit., pp. 138-142. Ha tenido un gran desarrollo en mi libro *Política y Sentido de la historia*. Ediciones 5ª y 6ª

Una de las formas de vaciar el sentido de fin es quitar la misión y las hipótesis reales de conflicto de la sociedad, que son situaciones concretas, por nociones abstractas que no tienen ninguna relación en la lucha empeñada, como, por ejemplo: la paz, el progreso, la civilización, la dignidad humana, etc., en abstracto, sin decir en concreto quiénes atentan contra esos valores.

La lucha de la política juego es una lucha “por” y no una lucha “contra”.

La ausencia de victoria, la introducción del secreto y la importancia atribuida al azar quitan a la lucha todo valor moral.

La lucha convencional deriva en su propio fin y termina sólo cuando termina el juego.

Nuestro país, la Argentina, como toda Hispanoamérica, fueron agredidos por la subversión internacional (marxista en su ideología y norteamericana en sus finanzas y apoyos). La guerra subversiva tenía por objeto separarnos de nuestra Misión de construir o reconstruir una Nación cristiana y de proyectarnos en la Hispanidad. Separar la Misión de una sociedad de la sociedad misma es como separar el alma del cuerpo, y se produce la muerte de esa comunidad por disociación.

Los elementos disociados de la antigua comunidad: población, territorio, recursos naturales, finanzas, riquezas, personas capacitadas (cerebros, como ahora) pueden ser saqueados e integrados en otro proyecto global.

El error de los jugadores, que gobernaban el país en ese momento, fue negar la existencia de esa misión, negar la existencia de la guerra y, por lo tanto, mandar al soldado a la guerra oculta sin el marco cultural adecuado, sin el marco político adecuado, sin el orden jurídico y sin las leyes de guerra correspondientes a esa situación.

En ese mismo momento se produce la ausencia de victoria porque el éxito relativo no fue acompañado por una lucha en las otras áreas.

La aparición del secreto quitó todo valor moral a la lucha. Todas las ejecuciones fueron vistas como asesinatos y todas las detenciones fueron vistas como secuestros. Posteriormente se entregó irresponsablemente el poder, la apariencia del poder, al azar de una carambola política.

Si los que conducían la guerra la ocultaban al mismo tiempo por incapacidad moral de defender los valores agredidos: Patria, Nación, Civilización Cristiana, Derechos Naturales de la población concreta, y no solamente derechos humanos de los agentes del enemigo, si sólo había delincuencia subversiva y no guerra, la respuesta del gobierno era solamente represión y no guerra defensiva legítima.

Otro tanto ocurrió con la guerra de Malvinas.

La recuperación pacífica de las Malvinas, y con el solo sacrificio del Capitán Giachino, fue un acto justo y debido. Cuando Inglaterra decidió responder sangrientamente a la recuperación de las Islas, que ella misma había provocado con su negativa a negociar, con su atropello de las Islas Georgias y con su desplazamiento de la flota el 26 de marzo de 1982, o sea, 6 días antes del 2 de abril, la dirigencia argentina decidió que a sus intereses convenía una rápida derrota del país y se entregó a conspirar contra la Nación en guerra y a tapar e ignorar la lucha y los derechos argentinos y a vaciarlos de todo contenido moral. No obstante, la voz de los testigos resuena y no se puede ocultar. Como, por ejemplo, la Carta del teniente

Estévez, que circula ampliamente en la población⁶, mientras los jugadores quieren quitarle hasta el nombre a las Malvinas.

Con respecto a *los distintivos*, la política juego odia a los símbolos: la bandera, el himno, los próceres. Odia a las instituciones, que son también un símbolo, como la Iglesia y el Ejército. Lo “*simbólico*” en griego es lo que une. Se opone a lo “*diabólico*”, que es lo que divide.

La política juego quiere dividir en equipos para que comience el juego, quiere partir en partidos para empezar el espectáculo; para ello descompone el blanco de la política agonal, que es la integración de la luz, en el multicolor, que es la desintegración de la luz.

Aparecen todos los colores de Arlequín. Los colores sirven de señales a las sectas y partidos y reemplazan a los símbolos.

Si el antiguo despotismo quería tener un ejército partidario, un movimiento partidario, una universidad partidaria, una educación partidaria, una prensa partidaria, una policía partidaria, el nuevo despotismo quiere tener un movimiento sindical partido, un ejército partido, un parlamento partido, una oposición partida, un oficialismo partido, una religiosidad partida, no en dos o en tres sino en infinitas sectas, para que el comediante haga su papel de árbitro y el verdadero poder lucre con los despojos de las obras sociales, de las empresas estatales, de los arsenales, de los derechos laborales, de los bienes públicos y de los privados.

Todo esto requiere del multicolor, para hacer la parodia del pluralismo enriquecedor, cuando en realidad se trata de la vieja receta del “*divide et impera, diaboliza, et impera*”.

El pueblo en la política juego no está más integrado en sus funciones porque no hay más fines, ni Misión, ni Bien Común; corre por cada uno el afán de salvarse individualmente y procurar su interés personal. Este pueblo disociado, desligado de todas las religiones de una sociedad orgánica (familia, municipio, profesión) no es realmente un pueblo sino una masa de espectadores. Aparece el segundo personaje indispensable de la política juego: el espectador.

Por más que se hable de democracia y participación lo cierto es que el pueblo no tiene nada que ver porque estrictamente ya no es pueblo, sino masa de habitantes que trabaja, paga el circo y calla para no quedar excluido del espectáculo. Es manejado con criterios cuantitativos.

Si en la política agonal era pueblo, porque estaba unido bajo un fin común y tenía su lugar y su misión concreta en la empresa común, ahora necesita dividirse en clases y partidos para asistir a un espectáculo que le dé la ilusión de la participación y la libertad.

Por tanto, necesita de auxiliares. Los auxiliares son los periodistas, los politicólogos, los formadores de opinión, que lo han sentado en un trono ilusorio donde lo atosigan de desinformación para que no sea protagonista.

El espectador es un hombre que ha perdido la fe. La política juego la ha reemplazado. Según Donoso Cortés, cuando baja el termómetro religioso sube el político. Con la disminución de la fe aparecen los mitos políticos. El espectador se separa de la comunidad y rompe la solidaridad para salvaguardar sus intereses privados.

⁶ ver la carta póstuma del teniente Roberto Estévez a su padre. Apareció en *Gladius* N° 5, como “Carta de un Héroe Cristiano” comentada por el filósofo argentino Alberto Caturelli, Buenos Aires 1986, pp.3-6.

José Manuel Estrada pinta con mano maestra la situación del pueblo y comediantes en la política juego justo en la proximidad de la revolución de 1890. Decía José Manuel Estrada el 3 de abril de 1890⁷ :

Veo bandas rapaces, movidas de codicia, la más vil de todas las pasiones, enseñorearse del país, dilapidar sus finanzas, pervertir su administración, chupar su sustancia, pavonearse insolentemente en las más cínicas ostentaciones del fausto, comprarlo y venderlo todo, hasta comprarse y venderse unos a los otros a la luz del día. Veo más. Veo un pueblo indolente y dormido que abdica de sus derechos, olvida sus tradiciones, sus deberes y su provenir, lo que debe a la honra de sus progenitores y al bien de la posteridad, a su estirpe, a su familia, a sí mismo y a Dios. Y se atropella en las Bolsas, pulula en los teatros, bulle en los paseos, en los regocijos y en los juegos, pero ha olvidado la senda del bien, y va a todas partes, menos donde van los pueblos animosos, cuyas instituciones amenazan derrumbarse carcomidas por la corrupción y los vicios. La concupiscencia arriba y la concupiscencia abajo. Eso es la decadencia. Eso es la muerte.

El ejército clásico en la política juego es un elemento que produce desconfianza en los jugadores porque con su sola presencia habla de un enemigo exterior y de una lucha pendiente que se quiere ignorar. Los pueblos de que han perdido su misión han perdido su destino y no quieren que nadie se los recuerde.

El espectador ha fijado nuevos objetos de lucha y se los impone al combatiente. Éste, al perder su causa y su fin, se transforma en un técnico. “Profesional” que antes significaba profesar una fe, ahora quiere decir lo contrario: “técnico”, que no profesa ninguna, que solo manipula medios sin considerar los fines y el mismo en un instrumento.

La forma de pervertir al Ejército es quitarle la Misión que ya han perdido los jugadores. La “subordinación y valor” que se le pide al soldado no es la sumisión del esclavo, siempre que sea para “defender a la Patria”.

El objetivo del combatiente es la victoria de la causa nacional. Pero si no hay una hipótesis de conflicto externo, que se produce cuando alguien se opone a un objetivo nacional, el soldado no necesita apoyarse en el compañero para obtener la victoria común.

¿Cuál es el fin de la existencia del soldado? Sólo un interés particular: Tregar en una estructura de jugadores.

Se disuelve así el ejército que es una estructura de lealtades. Se crea una especie de hombre que es obsecuente hacia arriba, indiferente hacia el costado y duro hacia abajo. Las relaciones son complicidades y sumisiones pasajeras que culminan siempre en las deslealtades duraderas.

A falta de causa nacional, los móviles son todos privados y egoístas: un ascenso, un pase, un traje, un auto, un viático, un destino acomodado, una casa. El enemigo para alcanzar todas estas prebendas es el compañero.

⁷ 6 Apud. Julio Meinvielle, *El Comunismo en la Argentina, La situación política argentina dentro de la Revolución Mundial*, Dictio, Buenos Aires 1974, p. 474.

Antes de la caída del Muro de Berlín le preguntaron a Alexander Solzhenitsin si la gente creía o no en el comunismo en Rusia. El gran escritor respondió que no, que nadie creía.

Entonces le preguntaron por qué sobrevivía la estructura política. Él contestó:

“La víbora está muerta pero su veneno circula por todo el organismo. - ¿Cuál es el veneno? —El veneno es la Mentira”.

Todos por una razón de conveniencia personal dejaban pasar la mentira sabiendo que era mentira. Pero algún día iban a surgir testigos, que animándose a decir la verdad derrumbarían todo junto y en un día. Y así fue.

De los trescientos millones de esclavos de los soviéticos sólo dos millones estaban presos en campos de concentración. El resto estaba preso de sus miserables ventajas.

La legislación y los poderes en la política juego no se fundan en la voluntad divina sino en los caprichos y las opiniones cambiantes de los espectadores y de las facciones del poder.

Hay división de poderes. El Poder Legislativo representa a los espectadores, está creado para ilusionar al público, satisfacer las ambiciones de los espectadores y justificar el mito de la soberanía popular. Pero es solamente una cámara de convalidación del espectáculo para distraer al público.

Está dividido el Ejecutivo, que es sólo un comediante que debe hacer durar las leyes del juego lo más posible. Es el árbitro irresponsable.

La libertad de prensa es sagrada en la política juego, porque es la válvula de seguridad de las pasiones populares y mantiene a la lucha en su carácter artificial.

La Declaración de los Derechos del Hombre abrió la era de la política juego. La constitución fija las reglas y el Estado es la máscara del verdadero poder que se esconde atrás para no asustar a los jugadores y a los espectadores.

La ley comienza dando la ilusión de la libertad, “*sub lege libertas*”, pero sin el respaldo de la verdadera autoridad tiende a multiplicarse en un fenómeno hiperinflacionario. Cuando más cae la moral y la justicia verdaderas, más se multiplican las leyes.

Culminación de la política juego

Cuando el jugador no puede mantener más las reglas del juego, sobreviene el fin. El circo ha hecho que el jugador ande en círculos. La ausencia de objeto moral y religioso tiene algo de diabólico. La Biblia dice: “*In circuitu impii ambulat*”. Los impíos andan en círculo, cuando el hombre toma el lugar de Dios empieza a andar en círculos. La palabra charlatán viene del latín circulator. La rueda es el símbolo del charlatán. El payaso empieza a repetirse sin gracia. La Constitución es sometida al capricho del Poder. El espectador invade la cancha. Termina la comedia y empieza la tragedia. En el circo luego del momento de los payasos viene el momento de las fieras. La última etapa de la política juego es siempre sangrienta, por más que haya sido entretenida la comedia. Aquí se produce muchas veces un falso remedio, que es invocar el retorno a la política normal, mientras que lo que se quiere realmente es reinstalar el juego.

El payaso ya no entretiene ni puede mantener las reglas del juego. No se ha encontrado otro payaso. Las fieras se han escapado. Los espectadores invaden la cancha y el escenario es el turno de los golpes militares que quieren en forma voluntarista recuperar la

política agonal y, en realidad, recrean el juego. El dueño del circo ha buscado quien ponga orden en el circo para continuar el juego, que es su negocio; ha encontrado este hombre pasajero en el domador de las fieras. Si tiene éxito sólo conseguirá recrear el juego. La solución no es recrear el juego rotando los payasos. La solución es terminar con el circo, poner a la gente en marcha detrás de los objetivos y misiones para que vuelvan a ser un pueblo de protagonistas de su historia y no espectadores de un circo.

Puede ser, no obstante, que el juego se instale definitivamente, que se establezca como sistema definitivo. En ese caso, muere la sociedad, aunque sea algo tan formidablemente construido como el Imperio Romano.

Muere la sociedad; pero el juego puede continuar con una población inmigrante que vaya sustituyendo a la anterior. Así está ocurriendo con Europa. El sistema francés sigue funcionando con inmigrantes bereberes, el alemán con inmigrantes turcos. También ocurrió así con las civilizaciones precolombinas en Méjico. Las culturas más antiguas eran más civilizadas; no se sabe bien por qué caían. Tal vez porque se apoderaba de ellas la cultura de la muerte en versión antropófaga; por ejemplo, los mayas eran superiores a los aztecas, que provenían del norte de América y habían llegado al actual valle de Anahuac a mediados del siglo XIV.

La muerte de los valores espirituales genera el materialismo y el materialismo por definición cree que todo termina con la muerte. Si la muerte es el término de todo, se puede concluir que también es su fin. Por ello una cultura materialista tiene signos de muerte: la droga, el suicidio, el aborto, la eutanasia, la guerra, el terrorismo, etc.

Para Carlos Marx, cuyo verdadero nombre era Kisel Mordecai, *“La última fase de una formación histórica universal es la comedia”*. Marx sostiene que la política juego es terminal. Como no es cristiano, no cree en la regeneración. No obstante, hay un remedio: la Política Metafísica.

III. La política Metafísica

Decíamos que la transición de la política juego a la política metafísica se produce cuando el jugador no pudo mantener las reglas del juego y el espectador invade la cancha. Sin espectador no hay juego. Este pasaje está siempre acompañado de actos de violencia. Así como el pasaje de la política agonal al juego está marcado por la risa.

La Fe en la política metafísica es en el triunfo de la idea a través del sacrificio personal. Se triunfa con el testimonio. Se trata del devolver el alma y la fe, al pueblo.

El Testigo, personaje principal de la política metafísica, es la medida humana de la Idea. Así como el combatiente procuraba primero el Bien Común y luego su bien particular, y el jugador sólo se preocupa por su interés particular, el Testigo busca el triunfo de la idea, de la que es portador, a través de su sacrificio personal. Testigo en griego se dice mártir. El Testigo no recurre a medios técnicos, ni a la astucia, no se somete a reglas preestablecidas, ni lleva colores, sino solamente un símbolo. El Testigo está desligado de la materia contribuyendo eficazmente al triunfo de la idea de la que es portador.

El principio fundamental es la Idea que esta encarnada en el Testigo. Y la presencia del espíritu, que está señalada por la disposición a morir por esa idea.

La lucha. Así como en la política agonal la lucha es hombre contra hombre y en la política juego es una lucha artificial, en la política metafísica la lucha es entre ideas encarnadas.

La muerte del mártir es el desligarse de la materia empujado a su último extremo. Por ello la política juego, que es materialista, no puede sufrir la efusión de la sangre del mártir, que denuncia una presencia espiritual. La política juego es siempre pacifista en lo exterior y solapadamente represiva en lo interior.

La política metafísica, por el contrario, está fundada sobre el sacrificio personal.

La victoria del testigo es, en realidad, el triunfo de la idea de la cual el testigo es el cuerpo, la medida y el instrumento. El Testigo triunfa indefectiblemente, pero a costa de su sacrificio personal.

No importan las apariencias en contrario: cuando una comunidad, en una guerra civil, entrega víctimas preciosas, de ella será el triunfo final.

Dice Gueydan en el citado artículo, sentando otro principio fundamental: “La idea triunfa siempre por vía de **reversibilidad** pasando de los muertos a los vivos”.

El Supremo Testigo, que es Jesucristo, vencido, vence. “El verdadero vencido en la política metafísica no es el que muere, sino el que hereda los instintos del que él ha matado”.

El apóstol San Juan nos recuerda: “Mirarán al que traspasaron.”⁸

En una tiranía hay sólo dos personas que hacen lo que quieren: el tirano y el mártir.

Y el reinado de ambos se delimita con la muerte. Con la muerte terminó el reinado de Nerón, el prototipo del jugador y del payaso. Con la muerte empezó el reinado de San Pedro. Luego de las diez persecuciones sangrientas que el paganismo desató contra el cristianismo, el que caía era el paganismo.

La Iglesia es como un yunque que no devuelve los golpes, pero contra el cual se han destruido todos los martillos y, últimamente, la hoz y el martillo.

El distintivo en la política metafísica es un símbolo, llevado por el Testigo. El símbolo es el uniforme de guerra de la idea, cuando ella desciende a la liza a combatir otras ideas.

El color del testigo es el rojo color de la sangre y del fuego. “No hay redención sin efusión de sangre” (San Pedro I).

La política metafísica es a la vez crepúsculo y aurora. El lábaro de Constantino era una cruz sobre fondo rojo que señalaba el crepúsculo de los dioses paganos y el triunfo de los mártires cristianos.

Pero el rojo es sólo un color de transición: es la prueba del fuego que señala los grandes cambios en el orden político y social. El verdadero signo sale de las cenizas de ese fuego como el ave fénix. Ese símbolo (los lirios o la cruz) es blanco como todo lo que es

⁸ 7 San Juan XIX, 37.

purificado por la llama. El blanco caracteriza el retorno de la política agonal. En teología es el color de los que “blanquean sus vestiduras en la sangre del cordero”⁹

El pueblo es el que marca el comienzo del fin de la política juego cuando deja de ser espectador y es actor. Pero sólo será cabalmente pueblo cuando se organice y se jerarquice para la prosecución de su fin, en torno al símbolo levantado por el testigo.

El ejército. Para evitar que los golpes reboten los griegos y los romanos y también, los príncipes de la Europa Cristiana aprendieron a no desconsiderar la dimensión metafísica del pueblo que derrotaban, no sea que el golpe rebote y el vencedor herede las pasiones del vencido. La política juego, por el contrario, así como falsifica la guerra falsifica también la paz. Al no haber vencedor no hay verdadera paz.

Cuando la sociedad no se funda en los mandamientos de Dios, hay una falsa paz donde el enemigo pretende ser juez sin dejar de ser enemigo y continuar la guerra por otros medios.

Por tanto, la guerra es perpetua. Empieza como guerra de nervios, sigue como guerra de todos contra todos y luego se establece en forma permanente.

El juego, según dejamos claro, quita a toda la dimensión moral, quiere una política sin moral, una economía pura, es decir, sin moral, un derecho vacío sin marco axiológico. Va desarmando los códigos, la justicia, la policía, dejando a la población indefensa. Esto produce el caos. La pretensión de una economía sin moral, por ejemplo, lleva a que el crimen, que era un dato económicamente marginal en la etapa agonal, se transforme en un dato macroeconómico. Basta pensar en lo que significan el contrabando, el narcotráfico, el tráfico de armas, y de personas el lavado de narco dólares, las voladuras de arsenales, etc.

El caos va creando la idea de que un policía que hace justicia se convierte en el principal miembro de cualquier equipo económico. El desorden del juego, hecho sistema, genera la idea del retomo al orden de la política agonal.

Es preciso que la paz convencional y ficticia de la política juego pase por este estado de guerra permanente para que la política metafísica triunfe.

Legislación y Poderes. La etapa metafísica puede ser un período de anarquía y guerra civil; que un pueblo pueda acortarlo depende de muchas cosas: de la capacidad de unirse en torno al símbolo, de la lealtad a los mártires, de la cantidad y calidad de los cuerpos intermedios sobrevivientes, y de la inspiración que reaparece cuando vuelven a ponerse bajo la mirada de Dios.

Culminación. Cuando un pueblo ha caído de la política agonal a la política juego no vuelve jamás a la primera sin pasar por la prueba de la política metafísica. La sangre es la reparación necesaria del juego. El purgatorio de los pueblos está en la Tierra.

IV. Conclusión

Deseo concluir con un texto expreso de Gueydan de Roussel:

Sin Cristo y sin el bautismo, todo se reduce, en efecto, a comedia: Viena, como Roma, desaparecen irremediabilmente en los placeres y los juegos. La risa es un destructor implacable. Fantasías al reír de Voltaire. Pero para el cristiano la comedia no es el fin: ella es el prelude

⁹ Apocalipsis 7, 14.

de la gran tragedia, “Desgraciado de ti que te ríes, pues llorarás”, dijo Nuestro Señor¹⁰⁹. Recordemos el drama del Calvario: fue precedido de todas las señales posibles de la comedia y del juego: venta de Jesús, golpe de espada falso, huida burlesca de los discípulos durante la noche, negaciones de San Pedro delante de una simple sirvienta mientras cantaba el gallo, arbitraje de Pilatos, tentativas múltiples de convertir a Jesús en algo irrisorio, corona de espinas, genuflexiones, juegos de la soldadesca, inscripción de la cruz que los judíos no hallaron suficientemente irónica, risa de los espectadores. Sin embargo, Jesucristo, el testigo divino, triunfó sobre la risa, como triunfó sobre la muerte. El rey vendido, mofado y crucificado entre dos ladrones se transformó en Rey de reyes, en Juez de Jueces; el instrumento del suplicio en instrumento de salvación, y, después de veinte siglos, contemplamos con veneración cada detalle de esta divina comedia.

Entonces, en pleno desorden y desorientación, si la sociedad ha tenido la gracia de recibir testigos y mártires, resuena de golpe la voz de Dios y la voz de los muertos ante la estupefacción de los vivos, reaparece la inspiración y se levanta el signo.

¹⁰ Lucas