

Homo ludens

(Fragmentos)

Johan Huizinga

En 1938 un historiador holandés postuló que, junto con las habilidades de aprender y de fabricar, uno de los fundamentos de la cultura es la capacidad de jugar. En este número dedicado al juego era casi obligado incluir, a manera de prelude, unos fragmentos de ese libro insoslayable, para refrescarle la memoria a quienes ya lo conocen, pero también para animar a las nuevas generaciones a acercarse a una obra fundamental para todo aquel que se tome en serio el juego.

INTRODUCCIÓN A MODO DE PRÓLOGO

Cuando se vio claro que la designación de *homo sapiens* no convenía tanto a nuestra especie como se había creído en un principio porque, a fin de cuentas, no somos tan razonables como gustaba de creer el siglo XVIII en su ingenuo optimismo, se le adjuntó la de *homo faber*. Pero este nombre es todavía menos adecuado, porque podría aplicarse también a muchos animales el calificativo de *faber*. Ahora bien, lo que ocurre con el fabricar sucede con el jugar: muchos animales juegan. Sin embargo, me parece que el nombre de *homo ludens*, el hombre que juega, expresa una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por lo tanto, ocupar su lugar junto al de *homo faber*.

Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones, puede ocurrirnos la idea de que todo el hacer del hombre no es más que un jugar. [...] La

vieja ilusión no es, sin embargo, objeción bastante que nos obligue a renunciar a la idea que considera al juego como un factor en todo lo que se da en el mundo. Hace tiempo que ha ido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego —como juego— y en él se desarrolla. [...] Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego.

[...]

1. ESENCIA Y SIGNIFICACIÓN DEL JUEGO COMO FENÓMENO CULTURAL

El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar. Con



Fresco panateneo, siglo IV a.C.

toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego. Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales. Basta con ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos. Parecen invitarse mutuamente con una especie de actitudes y gestos ceremoniosos. Cumplen con la regla de que no hay que morder la oreja al compañero. Aparentan como si estuvieran terriblemente enfadados. Y, lo más importante, parecen gozar muchísimo con todo esto. Pues bien, este juego retozón de los perritos constituye una de las formas más simples del juego entre animales. Existen grados más altos y más desarrollados: auténticas competiciones y bellas demostraciones ante espectadores.

Podemos ya señalar un punto muy importante: el juego, en sus formas más sencillas y dentro de la vida animal, es ya algo más que un fenómeno meramente fisiológico o una reacción psíquica condicionada de modo puramente fisiológico. El juego, en cuanto tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego “entra en juego” algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo. Si designamos al principio activo que compone la esencia del juego “espíritu”, habremos dicho demasiado, pero si le llamamos “instinto”, demasiado poco. Piénsese lo que se quiera, el caso es que por el hecho de albergar el juego un sentido se revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial.

[...]

JUEGO Y POESÍA

La poesía, en su función original como factor de la cultura primitiva, nace en el juego y como juego. Es un juego sagrado, pero, en su carácter sacro, este juego se mantiene constantemente en la frontera de la alegría desatada, de la broma y de la diversión. Ni que hablar, todavía, de una satisfacción consciente de un deseo de belleza. Éste permanece desconocido para la

vivencia del acto sagrado, que se expresa en forma poética y que se siente como prodigio, como embriaguez de la fiesta, como arrobó. Pero no sólo se presenta en esta forma, porque, al mismo tiempo, la actividad poética se trueca en juego de sociedad alegre y arrebatador y en las animadas competiciones de los grupos de la sociedad arcaica. Nada ha fecundado tanto la capacidad de expresión poética como la aproximación de los sexos en formas alegres, cual tuvo lugar en las fiestas de primavera o en otras fiestas de la tribu.

El aspecto últimamente mencionado, es decir, la poesía como forma decantada en palabras del juego constantemente repetido de atracción y repulsión de muchachos y muchachas, en competiciones de agudeza y virtuosismo, es, sin duda, tan primitivo como la función sacra de la poesía. De Josselin de Jong nos aportó, de sus exploraciones en las islas Boeroe y Barbar, en el archipiélago Índico oriental, abundante material de una poesía agonal que puede considerarse ya como muy refinada y que funcionaba todavía como juego cultural. Gracias a su amabilidad puedo dar a conocer algunos detalles de su trabajo, todavía inédito.¹ Los habitantes de la Boeroe central, los rana, conocen un canto festival alternado que se denomina *inga fuka*. Hombres y mujeres se sientan frente a frente y se cantan, alternativamente, con acompañamiento de tambor, unas cancioncillas improvisadas o simplemente reproducidas. Se distinguen no menos de cinco géneros de *inga fuka*. Descansa, siempre, en el cambio de estrofa y antistrofa, golpe y contragolpe, pregunta y respuesta, reto y pelea. En ocasiones se aproxima a las formas del enigma. El género principal se llama “*inga fuka* de preceder y seguir”. Todas sus estrofas empiezan con las palabras: “seguir uno a otro”, “ir después de otro”, lo mismo que en un juego infantil. El medio poético formal es la asonancia que, mediante la repetición de la misma palabra y mediante la variación de palabras, une tesis y antítesis. El elemento poético lo constituye la alusión, la ocurrencia, la insinuación, el juego de palabras o, también, el juego

¹ Conferencia del profesor De Josselin de Jong en la *K. Nederlandsche Akad. van Wetenschappen, afd. Letterkunde*, 12 de junio de 1935, sobre “Poesía indonésica oriental”.

con sonidos verbales en el que se pierde todo sentido. Esta poesía se puede describir tan sólo con palabras procedentes de la esfera del juego. Se ordena en un sistema firme de reglas prosódicas. Su contenido lo forman insinuaciones eróticas o lecciones de sabiduría práctica, alusiones y burla.

[...]

El *pantun* malayo, estrofas de cuatro versos con rima cruzada, en la que los dos primeros versos evocan una imagen o constatan un hecho y los dos últimos se les enlazan por una remota referencia, muestra todos los rasgos de un *jeu d'esprit*. La voz *pantun* significa, hasta el siglo XVI, alegría o refrán y, en segundo término, estrofa de cuatro versos. El verso final se llama en javanés *djawab*, “respuesta”, “solución”. El *pantun* ha sido, seguramente, un tema lúdico antes de convertirse en una forma poética fija. El núcleo de la solución se halla en ese enlace remoto por la sugestión sonora de la rima.²

Muy cerca se halla, sin duda, la forma poética japonesa denominada corrientemente *haikai*, que en su forma actual es un pequeño poema de tres versos de cinco, siete y cinco sílabas, respectivamente, casi siempre expresión de una tierna impresión de la vida de las plantas o de los animales, de la naturaleza o de los hombres, a veces cargada de cierta melancolía y otras con rasgos de humor ligero. He aquí unos ejemplos:

¡Cuántas cosas
hay en mi corazón! ¡Déjalas mecerse
con el murmullo de los sauces!

Los kimonos se secan al sol,
¡ah, las pequeñas mangas
del niño muerto!

Primitivamente el *haikai* fue un juego de rimas encadenadas, que uno iniciaba y otro proseguía.³

Una forma característica de la poesía lúdica la encontramos en la recitación tradicional del *Kalevala* finlandés, en la que los actores, sentados frente a frente en un banco, se sujetan por las manos, oscilan hacia adelante y hacia atrás, y van compitiendo estrofa por estrofa. Una costumbre semejante se describe en la vieja saga nórdica.⁴

² Cf. Hoesein Djajadiningrat, *De magische achtergrond van den Maleische pantoen*, Batavia, 1933; J. Przyluski, “Le prologue-cadre des *Milles et une nuits* et le thème du ‘Svayamvara’”, *Journal Asiatique*, CCV, 1924, p. 126.

³ *Haikai de Bashô et des ses disciples*, trad. de K. Matsuo y Steini-Iber-Oberlin, París, 1936.

⁴ Cf. W. H. Vogt, *Der Kultredner*, p. 166.

La poesía como juego social, con un propósito del cual no se puede decir, o apenas, que trate de producir conscientemente algo bello, se encuentra por todas partes y en las más diferentes formas. Rara vez falta el elemento agonal. Domina, por una parte, el canto alternado, la poesía pugnaz y la lucha entre los cantores y, por otra, la improvisación para salir de alguna dificultad. Es claro que este último motivo está muy cerca de los enigmas de la esfinge, de que hablamos antes.

[...]

La improvisación de versos con frases paralelas era, en todo el Lejano Oriente, casi un talento necesario. El éxito de un embajador anamita en la corte de Pekín dependía, a veces, de su talento de improvisación. En todo momento había que estar preparado para ser preguntado y resolver los mil pequeños enigmas que el emperador o sus mandarines podían presentar.⁵ He aquí, también, una diplomacia en forma de juego.

[...]

Todo lo que es poesía surge en el juego: en el juego sagrado de la adoración, en el juego festivo del cortejar, en el juego agonal de la fanfarronería, el insulto y la burla, en el juego de agudeza y destreza. ¿En qué medida se conserva la cualidad lúdica de la poesía al paso que la cultura se va desarrollando y complicando?

En cualquier forma que el mito haya llegado hasta nosotros es, siempre, poesía. En forma poética y con los recursos de la fabulación ofrece un relato de cosas que se representan como ocurridas. Puede ser, que el mito se eleve, jugando, a unas alturas donde no le puede seguir la razón.

[...]

Existen diversas formas de poesía: formas métricas, estróficas, recursos poéticos como la rima y la asonancia, cambios de estrofa y estribillo, formas de expresión como la dramática, la épica y la lírica. Por muy variadas que sean como formas, las encontramos repartidas por todo el mundo. Lo mismo puede decirse de los motivos poéticos y de la comunicación por relato en general. Existe un gran número de ellos, pero se presentan en todo lugar y en todos los tiempos. Tales formas y motivos nos son tan comunes que su existencia nos parece natural y pocas veces inquiri-

⁵ Van Huyen Nguyen, *Les chants alternés des garçons et des filles en Annam* (tesis), París, 1933, p. 134.

mos la razón de que sean así y no de otra manera. La razón de esta amplia uniformidad de la expresión poética en todos los períodos conocidos de la convivencia humana parece que debe buscarse, en una parte esencial, en el hecho de que esta manifestación de la palabra creadora de formas arraiga en una función más vieja y más originaria que toda la vida cultural. Esta función es el juego.

[...]

FORMAS LÚDICAS DEL ARTE

Vimos tan sólidamente anclado el elemento lúdico en la esencia de la poesía, y cada forma poética se mostró tan vinculada a la estructura del juego, que esta íntima conexión hubo de considerarse como inextricable hasta el punto que las palabras “juego” y “poesía” amenazaban con perder su significado independiente. Lo mismo, pero en grado mayor, habremos de decir de la conexión entre juego y música. Ya señalamos, anteriormente, que en muchos idiomas la ejecución de instrumentos musicales se denomina “jugar”, así en los idiomas árabes, en los germánicos y en algunos idiomas eslavos, y también en el francés. Esto hay que interpretarlo como un signo exterior de la relación esencial, profundamente arraigada en lo psicológico, que determina la conexión entre juego y música, puesto que esta coincidencia semántica entre el idioma árabe y los europeos citados no puede explicarse por un préstamo.

Por muy natural que nos parezca esta conexión de música y juego, no parece fácil hacerse una idea clara de la razón de tal conexión. Baste un intento de enumerar los elementos comunes a la música y al juego. Dijimos que el juego se halla fuera de la racionalidad de la vida práctica, fuera del recinto de la necesidad y de la utilidad. Lo mismo les pasa a la expresión y a las formas musicales. El juego tiene su validez fuera de las normas de la razón, del deber y de la verdad. Lo mismo le ocurre a la música. La validez de sus formas y de su función se halla determinada por normas que están más allá del concepto lógico y de las formas visible o palpable. Estas normas sólo se pueden designar con un nombre propio y específico, y estos nombres corresponden tanto al juego como a la música; así, el ritmo y la armonía que, en el mismo sentido pleno, son factores tanto del juego como de la música. Mientras que la palabra puede llevar a la poesía parcialmente de la esfera de lo puramente lúdico a la del concepto y el juicio, lo puramente musical se mueve en la primera esfera. La fuerte función litúrgica y social de la palabra poética en la cultura arcaica guarda la más estrecha relación con el hecho de que, en

aquella fase, esta palabra poética llega al oído musicalmente instrumentada. En todo culto auténtico se canta, baila y juega. A nosotros, portadores de una cultura tardía, nada como la sensibilidad musical nos puede impregnar del sentimiento de un juego sagrado. Sin relación alguna con ideas religiosas formuladas, en el goce de la música el sentimiento de lo bello y el de lo sagrado confluyen uno en otro, y en esta confluencia desaparece la oposición entre el juego y lo serio.

En el aspecto aquí considerado es importante poner de manifiesto que en el pensamiento griego los conceptos que nosotros enlazamos a las palabras “juego”, “trabajo” y “goce artístico” tenían una relación muy distinta de la que es habitual para nosotros. Sabido es que la palabra “música”, μουσική, abarcaba mucho más para los griegos que para nosotros. No sólo incluía, junto al canto y al acompañamiento musical, la danza, sino que designaba, en general, todas las artes patrocinadas por Apolo y las Musas. Se llamaban artes “músicas” por oposición a las plásticas y mecánicas, que estaban fuera del reino de las Musas. Todo lo “músico”, en este sentido, se halla en íntima conexión con el culto, sobre todo con las fiestas, donde se explaya su función propia. En ningún caso se ha descrito, quizá, con tanta claridad la relación entre culto y danza, música y juego, como en *Las leyes* de Platón. Los dioses, se nos dice,⁶ han instituido las fiestas de acción de gracias por compasión a la humanidad nacida para sufrir, como descanso a sus preocupaciones, y han dado a los hombres como compañeros de fiesta a las Musas, a Apolo, conductor de las Musas, y a Dionisos para que, mediante esta divina comunidad festiva, se restaure constantemente el orden de las cosas entre los hombres. A continuación viene aquel pasaje de Platón que se ha citado tantas veces como exponente de su opinión sobre el juego, en el cual se dice de qué modo las criaturas jóvenes no pueden mantener en reposo sus cuerpos ni sus voces, cómo se mueven por gusto y tienen que hacer ruido, saltar, danzar y emitir toda clase de sonidos. Pero los animales no conocen, en este retozo, la diferencia entre orden y desorden que llamamos ritmo y armonía. A nosotros, hombres, se nos ha dado, por estos dioses compañeros nuestros en el corro, la diferencia gozosa de ritmo y armonía. Con toda la claridad deseable se establece una relación directa entre la música y el juego. Pero esta idea es contrariada, en el espíritu heleno, por el hecho semántico al que ya hicimos referencia: en griego la palabra para designar el juego, παιδίά, lleva, debido a su origen etimológico, un halo significativo muy grande de juego infantil y retozo. Παιδίά apenas podía servir para designar formas de juego superior-

⁶ Platón, *Leges*, II, 653.

res, pues la idea del niño le estaba demasiado estrechamente vinculada. Por esta razón las formas superiores de juego encontraron expresión en términos unilaterales como ἀγών, “competición”; σχολάζειν, “pasar el tiempo”; διαγωγή, literalmente “llevar al otro lado”. De este modo escapó al espíritu griego el conocimiento de que todos estos conceptos, como ocurre con el *ludus* latino, tan claramente concebido, y con las palabras que designan el juego en los modernos idiomas europeos, se podían reunir naturalmente en un concepto general. A esto se debe también que Platón y Aristóteles tuvieran que esforzarse tanto para llegar a saber si la música era más que un juego. En Platón el pasaje recién citado prosigue de este modo:⁷

Algo que no posee provecho ni verdad ni valor simbólico, ni tampoco contiene algo dañoso, puede ser juzgado de la mejor manera según el criterio de la gracia, χάρις, que alberga y según el goce que ofrece. Semejante goce, que no lleva consigo ningún daño o provecho que valga la pena, es juego, παιδιά.

Obsérvese bien: se trata del recital musical. Pero en la música hay que buscar algo más alto que este goce

y, con esto, Platón da un paso adelante, del que ya nos ocuparemos. Dice Aristóteles⁸ que no es fácil determinar el género de la música ni tampoco la utilidad que reside en su conocimiento. Pero la música ¿se desea por razón de juego —podríamos traducir por “diversión”— y recreo, lo mismo que el sueño y el deber, que no tienen importancia en sí o no son σπουδαία sería sino, más bien, agradable y disipadores de cuidados? De todos modos algunos usan de la música en esta traza y añaden a la tríada sueño, bebida y música la danza. ¿O habría que decir, mejor, que la música lleva a la virtud, puesto que, así como la gimnasia capacita el cuerpo, ella inculca cierto *ethos* y nos acostumbra a poder disfrutar de modo conveniente? ¿O produce —y ésta es una tercera tesis, según Aristóteles— un recreo espiritual, διαγωγή, y nos proporciona conocimientos, φρόνησις?

Διαγωγή, en la conexión en que se presenta aquí es un término importante. Designa, literalmente, “pasar” el tiempo, pero su traducción por “pasatiempo” es admisible tan sólo colocándose en la concepción aristotélica de oposición entre trabajo y tiempo ocioso. Hoy día, dice Aristóteles,⁹ la mayoría practica la

⁷ *Leges*, II, 667 E.

⁸ Aristóteles, *Política*, VIII, 1399 a.

⁹ *Op. cit.*, 1337 b.



Mujeres tocando instrumentos musicales, antigua pintura hindú



Fresco panateneo, siglo IV a.C.

música a causa del placer, pero los antiguos la contaban dentro de la educación, παιδεία, porque la misma naturaleza exige no sólo que trabajemos bien, sino también que pasemos bien los ocios.¹⁰ Este ocio es el fundamento de todo. Es preferible al trabajo y constituye su fin, τέλος. Esta inversión de la relación habitual en nosotros hay que tratar de comprenderla a la luz de la liberación de trabajo asalariado, propia del heleno libre que le ponía en situación de perseguir su ideal de vida, τέλος —mediante una ocupación noble y educadora—. La cuestión, por lo tanto, es la de cómo emplear el tiempo libre, σχολή. No jugando, porque, en ese caso, el juego sería para nosotros el objeto de la vida. Esto es imposible porque παιδιὰ para Aristóteles significa, simplemente, “juego de niños”, “diversión”. Los juegos sirven para recreo del trabajo, como una especie de medicina, porque relajan el alma y le dan reposo. Pero la ociosidad parece que alberga placer, dicha y alegría de la vida. Esta dicha, es decir, este ya no tender hacia algo que no se tiene, es τέλος, fin de la vida. Pero este goce no todos los hombres lo buscan en las mismas cosas. Y aquel goce es el mejor cuando el hombre que lo disfruta es el mejor y su empeño el más noble. Es claro, por lo tanto, que, para llenar el tiempo libre,¹¹ hay que aprender algo y formarse, pero no con cosas que se aprenden por necesidad del trabajo, sino por ellas mismas. Por esta razón los antepasados han contado a la música en la παιδεία —educación, formación, cultura— como algo que no es necesario ni siquiera útil, como lo son, por ejemplo, el leer y el escribir, sino que sirve tan sólo para llenar dignamente los ocios.

En estas palabras, las líneas de demarcación entre el juego y lo serio y los criterios para su valoración se encuentran, si las medimos con nuestros patrones, muy desplazadas. Imperceptiblemente la palabra διαγωγή cobra aquí la significación de ocupación y gozo intelectual y estético, como corresponde al hombre libre. Los niños, se dice,¹² no son todavía capaces de διαγωγή, porque ello es un fin último, una perfección, y para los que están todavía en desarrollo lo perfecto es inaccesible. El goce de la música se aproxima a esta meta

final del obrar, τέλος,¹³ porque no es buscada en razón de un bien futuro, sino por ella misma.

Este pensamiento coloca a la música en una esfera situada entre el juego noble y el goce artístico independiente.

[...]

Esta incursión acerca del valor que los griegos atribuían a la música puede hacernos ver claro cómo el pensamiento, al tratar de determinar la naturaleza y la función de la música, roza continuamente el campo del puro concepto de juego. El género esencial de toda actividad musical es el juego. Aun en los casos en que no se dice expresamente, se reconoce este hecho primario. Ya sea que la música alegre y divierta a los oyentes, ya sea que exprese una alta belleza o tenga una sagrada finalidad litúrgica, siempre sigue siendo juego. Precisamente en el culto se halla a menudo íntimamente enlazada con esa otra función altamente lúdica que es la danza. La distinción y descripción de la peculiaridad de la música son, en períodos culturales más antiguos, ingenuas y deficientes. El encanto que produce la música sagrada se expresa con una comparación con los coros angélicos, con el tema de las esferas celestes, etc. Fuera de su función religiosa, la música se estima, principalmente, como un pasatiempo noble y como una habilidad artística admirable o simplemente como alegre diversión. Sólo muy tarde se llega a su apreciación como vivencia artística personal y emotiva, por lo menos, sólo muy tarde se encuentran las palabras adecuadas.

[...]

Si con la música nos encontramos, constantemente, dentro de las fronteras del juego, esto mismo ocurre, sólo que en mayor grado, con su hermana melliza la danza. Ya pensemos en las danzas sagradas o mágicas de los pueblos primitivos, en el culto griego, en la danza del rey David ante el Arca o en los bailes de los días de fiesta de cualquier pueblo o de cualquier época, podemos decir, con pleno sentido, que la danza es juego, que es una de las formas más puras y completas

¹⁰ σχολάζειν δύνασθαι χαλῶς.

¹¹ πὸς τὴν ἐν τῇ σχολῇ διαγωγὴν.

¹² *Política*, VIII, 1339 a, 29.

¹³ *Ibidem*, 1339 b, 35.

de juego. Es cierto que esta cualidad lúdica no se da en el mismo grado en todas las formas de danza. Se percibe, sobre todo, en los bailes en rueda y en los bailes de figuras; pero también se da en el baile individual, es decir, allí donde la danza es representación y espectáculo o exhibición rítmica y movimiento como en el minuetto y la cuadrilla. La postergación de los coros, de las ruedas y de las figuras por el baile de parejas, ya sea en las vueltas del vals y de la polca o los pasos modernos, ¿habrá que considerarla como un empobrecimiento de la cultura? Habría motivos bastantes para afirmar esto si se contemplara la historia de la danza en todos sus grados de espléndida belleza y estilo hasta la notable resurrección del baile artístico en nuestros días. Lo cierto es que, en sus formas actuales, el baile va perdiendo casi por completo el carácter lúdico que le era inherente.

No es problema la cuestión de si la danza y el juego se hallan en conexión. Es algo tan patente y seguro que podemos excusarnos el trabajo de incorporar minuciosamente el concepto de danza en el de juego. La relación entre danza y juego no consiste en que aquella tenga algo de éste, sino que forma una parte de él: es una relación de identidad de naturaleza. La danza es, como tal, una forma particular y particularmente completa del juego.

Si de la poesía, la música y la danza pasamos ahora a las artes plásticas, la relación con el juego parece mucho menos clara. El espíritu griego comprendió muy bien la diferencia fundamental que separa a los dominios de la producción y de la percepción estéticas, pues colocó una serie de conocimientos y habilidades bajo la advocación de las Musas, mientras que desconoció esta dignidad al resto, es decir, a lo que nosotros comprendemos bajo el concepto de artes plásticas. Las artes plásticas, que se consideran como artesanías, no cuentan con ninguna Musa. El único patronato divino que conocieron fue el de Hefáistos o el de Atenea Ergane. Los artistas plásticos no gozaron, ni con mucho, de la atención y consideración que los poetas.

[...]

La diferencia profunda entre las artes “músicas” y las plásticas se debe, *grosso modo*, a la aparente ausencia de lo lúdico en las artes plásticas por oposición a la destacada cualidad lúdica de las “músicas”. No es menester indagar la causa particular de esta oposición. En las artes “músicas” la realización estética consiste en la “ejecución”. La obra de arte ha sido concebida antes, ensayada o escrita; pero cobra vida con la ejecución, con la audición, con la *productio* en el sentido literal que la palabra conserva todavía en el idioma inglés. El arte “músico” es acción y se disfruta reno-

vadamente como acción en cada ejecución. El hecho de que entre las nueve Musas encontremos a la astronomía, la épica y la historia parece banalizar esta afirmación. Pero piénsese que el reparto de papeles entre las Musas procede de tiempo posterior y que, por lo menos, los cantos heroicos y la historia, al amparo de las Musas Clío y Calíope, pertenecieron de seguro, en los orígenes, al oficio del *vates*, que se lucía con sus recitaciones estróficas y melódicas. Además, el hecho de que el goce de la poesía se vaya desplazando de la recitación a la lectura privada, no le despoja, en el fondo, de este carácter de acción. Ahora bien, esta acción, en la que se vive el arte “músico”, se puede denominar, con razón, juego.

Muy distinto es lo que pasa con el arte plástico. Por su vinculación a la materia y a los límites de las posibilidades formales que ella ofrece, no puede “jugarse” tan libremente como la poesía y la música, que se desenvuelven en espacios etéreos. La danza ocupa un lugar fronterizo. Es, a la vez, “música” y “plástica”, “música” porque el ritmo y el movimiento constituyen sus elementos principales. Sin embargo, está siempre vinculada a la materia. La danza es ejecutada por el cuerpo humano con su limitada posibilidad de posturas y movimientos, y su belleza es la del cuerpo en movimiento. La danza es plástica como la escultura, pero sólo por un momento. Vive principalmente de repetición, como la música que la acompaña y domina.

También el efecto de las artes plásticas es muy diferente al de las artes “músicas”. El arquitecto, el escultor, el pintor o dibujante, el alfarero y, en general, el artista decorador, decanta su impulso estético en la materia con un trabajo aplicado y lento. Su creación dura y es permanentemente visible. El efecto de su arte no depende, como el de la música, de una ejecución especial por otros o por el artista mismo. Una vez acabada la obra de arte, inmóvil y muda, ejerce su acción mientras haya hombres que dirijan su mirada sobre ella. A consecuencia de esta ausencia de una ejecución en espectáculo, en que la obra de arte se hace viva y es disfrutada, parece que no hay lugar alguno para el factor lúdico en el dominio de las artes plásticas. Por mucho que el artista se halle poseído de su afán creador, trabaja como un artesano, con seriedad y tensión, en continua prueba y corrección. Su entusiasmo, libre y desembarazado en la concepción, tiene que someterse, en la ejecución, a la habilidad de la mano formadora. Y si, por un lado, no encontramos el elemento lúdico en la realización de la obra de arte, tampoco aparece en su contemplación y goce. No existe ninguna acción visible. **U**

Reproducido con autorización. Johan Huizinga, *Homo ludens. El juego y la cultura*, traducción de Eugenio Ímaz, 2ª ed., FCE, México, 2005.