

EL HOMO LUDENS DE JOHAN HUIZINGA

Autores

JESÚS GÓMEZ CIMIANO

Catedrático de IES

Profesor agregado en la Universidad de Cantabria

Introducción

Catedrático en Grominga y Leyden, presidente de la Sección de Humanidades de la Real Academia de Holanda, JOHAN HUIZINGA (1872-1945) llevó a la perfección la tarea de reconstruir las formas de vida y las pautas culturales del pasado. Con HOMO LUDENS, una de sus últimas obras, el gran historiador holandés, incitado por las fecundas ideas orteguianas acerca del sentido deportivo de la vida, se propuso mostrar la insuficiencia de las imágenes convencionales del «homo sapiens» y el «homo faber».

No sólo constituye el juego una función humana tan esencial como la reflexión y el trabajo, sino que, además, la génesis y el desarrollo de la cultura poseen un carácter lúdico. El estudio del juego como fenómeno cultural (y no como una función biológica) es precisamente el tema de este «egregio libro» (las palabras son de Ortega), concebido más desde los supuestos del pensar científico-cultural que a partir de las interpretaciones psicológicas y los conceptos y explicaciones etnológicas.

El tratamiento que da Huizinga al ocio, al tiempo libre, y a la recreación, es aquel que tuvieron todas las civilizaciones, tribus, grupos étnicos etc., al margen del tiempo empleado para el trabajo, para el negocio, (NEG-ocio). Al igual que más tarde tratará Ortega¹, es sólo en el empleo del ocio, en la utilización del tiempo libre y la recreación, donde se van a dar las condiciones de «culturizarse».

Los capítulos del Homo ludens son los siguientes:

1. Esencia y significación del juego como fenómeno cultural.
2. El concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje.
3. Juego y competición, función creadora de cultura.
4. El juego y el derecho.
5. El juego y la palabra.

¹ORTEGA Y GASSET. El origen deportivo del estado.

6. El juego y el saber.
7. Juego y poesía
8. Papel de la figuración poética.
9. Formas lúdicas de la Filosofía.
10. Formas lúdicas del arte.
11. Las culturas y las épocas sub specie ludi.
12. El elemento lúdico en la cultura actual.

Para Huizinga 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 enseñe a jugar.

No es posible ignorar el juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: el derecho, la belleza, la verdad, la bondad, el espíritu, los dioses. Lo serio se puede negar; el juego, no. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica por encargo, de un juego.

Con eso tenemos ya una primera característica principal del juego: es libre, es libertad. Con ella se relaciona directamente una segunda, todos los investigadores subrayan el carácter desinteresado del juego. Este «algo» que no pertenece a la vida «corriente».

Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera, o transcurrido un tiempo.

Las palabras con que solemos designar los elementos del juego corresponden, en su mayor parte, al dominio estético. Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace. El juego oprime y libera, el juego arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

El jugador que infringe las reglas de juego o se sustrae a ellas es un «aguafiestas» (spielverber: «estropea juegos»). *El aguafiestas es cosa muy distinta que el jugador tramposo.* Este hace como que juega y reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego. Los compañeros de juego le perdonan antes su pecado que al aguafiestas, porque éste les deshace su mundo.

El aguafiestas deshace el mundo mágico y por eso es un cobarde y es expulsado. También en el mundo de lo serio los tramposos, los hipócritas y los falsarios salen mejor librados que los aguafiestas: Los apóstatas, los herejes e innovadores. Pero puede ocurrir que éstos aguafiestas compongan, por su parte, un nuevo equipo con nuevas reglas de juego. Precisamente el proscrito, el revolucionario, el miembro de sociedad secreta, el hereje, suelen ser extraordinariamente activos para la formación de grupos y lo hacen, casi siempre, con un alto grado de elemento lúdico.

Huizinga plantea la gradación siguiente: El niño juega con una seriedad perfecta y podemos decirlo con pleno derecho, santa. Pero juega y sabe que juega. El deportista juega también con apasionada seriedad, entregado totalmente y con el coraje del entusiasmo. Pero juega y sabe que juega. El actor se entrega a su representación, al papel que desempeña o juega. Sin embargo, «juega» y sabe que juega. El violinista siente una emoción sagrada, vive un mundo más allá por encima del habitual y, sin embargo, sabe que está ejecutando o, como se dice en muchos idiomas, «jugando».

El carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime. ¿No podríamos seguir hasta la acción cultural y afirmar que también el sacerdote sacrificador, al practicar su rito, sigue siendo un jugador?. Si se admite para una sola religión, se admite para todas. Los conceptos de rito, magia, liturgia, sacramento y misterio entrarían, entonces, en el campo del concepto «juego». Hay que evitar el forzar demasiado la conexión interna del concepto, porque tendríamos, al extender demasiado ese concepto de juego, un mero juego de palabras. Para Platón se daba, sin reserva alguna.

... *«Consideran la guerra como una cosa seria..., pero en la guerra apenas si se da el juego ni la educación, que nosotros consideramos como lo más serio».* También la vida de paz debe llevarla cada uno lo mejor que pueda. *¿Cual es la manera justa? Hay que vivirla jugando, «jugando ciertos juegos, hay que sacrificar, cantar y danzar para poder congraciarse a los dioses, defenderse de los enemigos y conseguir la victoria».*

Casi todos los ritos de consagración e iniciación suponen, para los ejecutantes y para los iniciados, situaciones artificialmente aisladoras. Siempre que se trata de profesión de votos, de recepción en una orden o en una hermandad, de conjura o sociedad secreta, nos encontramos, de una forma u otra, con una demarcación del terreno. El hechicero, el vidente, el sacrificador comienzan demarcando el lugar sagrado. El sacramento y el misterio suponen un lugar consagrado.

Por la forma, es lo mismo que este encerrado se haga para un fin santo o por puro juego. La pista, el campo de tenis, el lugar marcado en el pavimento para el juego infantil de cielo e infierno, y el tablero de ajedrez, no se diferencian, formalmente, del templo ni del círculo mágico.

El Juego y la Competición como función creadora de cultura

La cultura, en sus fases primarias, tiene algo de lúdica, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego. La inseguridad de la línea de separación entre el juego y lo serio se manifiesta en el siguiente caso: se juega a la ruleta y se juega a la bolsa. El jugador admitirá en el primer caso que juega de verdad, pero no en el segundo. El comprar y vender, con las esperanzas puestas en una subida o en un descenso de precios, se considera como una parte de la vida de negocios.

En ambos casos lo decisivo es el empeño por obtener una ganancia. Lo mismo en Génova que en Amberes, a finales de la Edad Media, se celebraban apuestas sobre la vida y la muerte de personas, sobre viajes o peregrinaciones, sobre el nacimiento de niños o niñas o sobre la conquista de países, plazas o ciudades. Tales convenios, aun allí donde han adoptado un carácter completamente mercantil, han sido prohibidos repetidas veces, como ilícitos juegos de azar (Carlos V, entre otros).

Se solía apostar por la elección de nuevo Papa lo mismo que hoy se apuesta en las carreras de caballos. Todavía en el siglo XVII las operaciones a término se denominaban apuestas.

El Juego y el Derecho

El proceso jurídico, cualesquiera que sean las bases ideales del derecho, posee en alto grado el carácter de una porfía. Quien dice porfía dice también juego. La administración de justicia tiene lugar en una corte, esta corte es todavía, en el pleno sentido de la palabra, el círculo sagrado donde podemos ver todavía sentados a los jueces en el escudo de Aquiles.

Todo lugar en que se pronuncia justicia es un auténtico lugar sagrado que ha sido recortado y destacado del mundo habitual. El lugar es cuidado y exorcizado.

Los jueces se salen de la vida habitual antes de pronunciar sentencia. Se revisten con la toga o se colocan una peluca. ¿Es que se ha estudiado la significación etnológica de todo?. La contienda jurídica puede ser considerada como un juego de azar, pero también como una carrera o una pugna de palabras.

El proceso es una pugna por quien tendrá el derecho, por ganar y perder. Si apartamos la vista de la administración de justicia de las culturas muy desarrolladas, y consideramos etapas menos avanzadas, veremos como la idea de ganar o perder, es decir, una idea puramente agonal, oscurece la idea de justicia e injusticia, es decir el pensamiento ético-jurídico. Este elemento de ganancia en perspectiva destaca más el elemento lúdico a medida que nos colocamos en una conciencia jurídica más primitiva.

Parece presentárenos una esfera de pensamientos en que los conceptos de decisión por el oráculo, por el

juicio de Dios, por la suerte, es decir, por juego porque el carácter definitivo de la decisión descansa exclusivamente en una regla de juego y el concepto de la decisión por sentencia del juez constituyen un único complejo.

Una de las figuras del escudo de Aquiles, tal como está descrito en el canto XVIII de la *Iliada*, representa un tribunal actuando dentro de un círculo sagrado, en el que se hallan sentados los jueces. En el centro del círculo hay dos talentos de oro para el que pronuncie la sentencia más justa.

Formas Lúdicas del Arte

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.

El encanto que produce la música sagrada se expresa con una comparación de los coros angélicos, con el tema de las esferas celestes, etc. Fuera de la 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. La reconocida función de la música ha sido, desde siempre, la de un noble juego social, en el que muchas veces se considera como lo más importante la proeza sorprendente de una habilidad particular. Durante mucho tiempo los ejecutantes, poco apreciados, se cuentan entre los servidores. Aristóteles califica a los músicos profesionales de gente insignificante. El músico está, generalmente, entre los ambulantes. Todavía en el siglo XVII, y aún más adelante, cada príncipe tenía su música como tenía sus cuerdas.

La orquesta de palacio conservó durante mucho tiempo el carácter de servicio encomendado a criados. De la *música du roi Louis XIV* formaba parte un compositor. Los *vingt-quatre violons* del rey eran también actores. El músico Bocan hacía, a la vez, de maestro de baile. Haydn estaba al servicio del príncipe Eszterházy y, todos los días, recibía órdenes de él.

Hay que figurarse que, en otros tiempos, el conocimiento del público era muy elevado y fino, pero por otro lado, su estimación por el rango del arte y de los artistas, muy baja. Las costumbres actuales de los conciertos, con su silencio sagrado y con la adoración mágica por los directores, son de fecha reciente. En las estampas que representan audiciones musicales del siglo XVIII sorprendemos siempre a los oyentes en elegante conversación.

En la vida musical francesa no eran raras, hace cosa de treinta años, las interrupciones de carácter crítico hechas a la orquesta o a los directores. La música fue principalmente, diversión y la admiración, se dirigía sobre todo, al virtuosismo. No se consideraban como sagradas o inviolables las creaciones de los compositores.

Se hacía un uso tan pródigo de las cadencias libres que hubo que poner coto. Federico el Grande prohibió a los cantores que alteraran a su gusto las composiciones.

La competición ha sido natural en la música. En el año 1709 organizó el cardenal Ottoboni un concurso entre Händel y Scarlatti sobre clavicordio y órgano. En el año 1717, Augusto el Fuerte de Sajonia-Polonia quiso organizar un certamen entre Bach y un cierto Marchand, que no quiso tomar parte. En el año 1726 la sociedad de Londres se hallaba muy excitada por un campeonato organizado entre las cantantes italianas Faustina y Cuzzoni: hubo bofetadas y silbidos. En ningún otro terreno se forman con tanta facilidad los partidos. Bononcini contra Händel, la ópera bufa contra la ópera seria, Gluck contra Puccini. Fácilmente estas disputas toman un cariz de riña como fue el caso entre wagnerianos y los partidarios de Brahms. Hoy existe otro tipo de disputas, de concursos, que en el fondo no se diferencian de disputas antes mencionadas, existen concursos de música, (Botín) o de Literatura, (Nadal), de pintura, etc.

En la actualidad (la de Huizinga)

La competencia mercantil actual no es bagaje de juegos primitivos y sacros. Se inicia cuando el comercio comienza a crear campos de actividad en el que uno tiene que tratar de superar a los demás y de sorprenderlos. Hasta una época relativamente reciente, la competencia mercantil ofrece en sus formas un carácter primitivo. No podía evitarse que el concepto de récord, que surgido del deporte, se incorporara a la mentalidad económica. Lo que hoy llamamos récord, era el registro que se apuntaba en las paredes de las hosterías por aquellos corredores que llegaban en primer lugar.

Para incrementar el espíritu competitivo, la gran empresa organiza sus propios equipos deportivos, y llega al punto de colocar en la empresa a destacados jugadores sin tener en cuenta su capacidad de trabajo. Otro tanto ocurre en las universidades americanas o en algunas inglesas como Oxford y Cambridge donde se prima a deportistas de élite en detrimento o perjuicio de estudiantes con mayor capacidad de trabajo.

Conclusión

No cabe duda que el repaso que hace el autor por las diferentes culturas, exhaustivo y bien documentado, deja las puertas abiertas para las «nuevas» tendencias en el uso y disfrute del tiempo libre. La gran virtud, que a nuestro juicio tiene este libro, es, que las más novedosas formas de recreación, han tenido sus antecedentes lúdicos y pueden incluso clasificarse en alguno de sus capítulos.

Uno de los llamados deportes de aventura ¿no plantea incertidumbre?, ¿no plantea tensión?, ¿saldrá o no saldrá?. Todos los jugadores tienen algo de aventureros, son amigos de la incertidumbre, incluso en los juegos hiper organizados se da el encontrarse con algo nuevo y desconocido.

Pero lo que nos parece más acertado, es la clarividencia que ya advertía Huizinga en la llegada de los fenómenos de masas atraídos por una propaganda desme-

surada donde se ofrecen actividades bajo el aspecto lúdico que no dejan de ser un sucedáneo de ese aspecto.

Donde no estamos de acuerdo con el autor es en lo referente a los espectáculos deportivos. Es cierto que él cuando muere en el 45, no se dan situaciones de profesionalismo y por ello probablemente incluye a los juegos deportivos como una forma del empleo del ocio y la recreación, cuando lo cierto es que los deportistas profesionales en la actualidad son trabajadores, cuando juegan al fútbol, o montan a caballo, o corren una maratón en una Olimpiada están trabajando, es su negocio. Y paradójicamente cuando los deportista trabajan los espectadores se recrean, cantan, apuestan, porfían, se agreden, ¿cultura o subcultura?

Si es profundamente interesante, la intuición hecha realidad de que únicamente en situaciones de ocio entendido como lo entendían los griegos. Es, en estas situaciones lúdicas, donde se dan todos los ingredientes para el afloramiento de la cultura entendiendo esta como CULTURA.

Bibliografía

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Alianza / Emecé. Madrid (1972).